www.takbook.com

پاندا ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات
کاری از گروه آموزشی لرنینگ تی وی

سال اول | شماره اول | ۶۸ صفحه | آبان ۱۳۹۴

ارتش برزیل هک شد

آچار فرانسه دشمن خلاقیت

اسمارت‌فون‌ها راه‌حل بعدی درمان سرطان

عصبانیت رییس CIA از هک شدن ایمیلش توسط یک نوجوان

زندگی مهندس شرکت گوگل در یک کامیون! ۱۲

نخستین هارددیسک ۸ ترابایتی جهان عرضه شد ۱۰

اولین شهری که به اینترنت ۱۰ گیگابایتی مجهز شد! ۱۱

مردی که نام او را هیچ سیستم انفورماتیکی نمی‌پذیرد ۱۶

learningtv.ir

www.takbook.com

داده پردازان آرمان
Hosting-Web.iR

طراحی وبسایت

هاست و دامنه

سئو و بهینه سازی

چشم انداز خدمات شرکت

میزبانی وب، فروش پلن های هاستینگ
فروش دامنه های بین المللی
طراحی و برنامه نویسی وب سایت
بازاریابی اینترنتی در شبکه های اجتماعی
بهینه سازی وب سایت برای موتورهای جستجو
فروشگاه قالب های آماده وب سایت
تحلیل نرم افزارهای اداری تحت وب

www.takbook.com

CLEVER

ایرانی‌های باهوش

IRANIANS

سطح هوشیِ متوسّط کشور ما از متوسّط دنیا بالاتر است؛ خب جوان هم که خیلی داریم بحمدالله؛ این خیلی ثروت عظیمی است، این خیلی داراییِ ارزشمندی است و برای کشور فرصت است.

۹۴/۷/۲۲

www.takbook.com

پاندا ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات
کاری از گروه آموزشی لرنینگ تی وی

سال اول | شماره اول | ۶۸ صفحه | آبان ۱۳۹۴

شناسنامه اثر:

صاحب امتیاز: بنیاد آموزشی فارسی زبانان لرنینگ تی وی(learningtv.ir)

سردبیر و صفحه آرا: سید عبدالله محمودزاده

سرپرست نویسندگان:سید حامد محمودزاده

نویسندگان:
مهندس سید حامد محمودزاده، مهندس صدیقه محمودزاده،
استاد سعید بهزادی، مهندس محسن شفیعی، علیرضا سلطان محمدیان،
علی معینی، مهندس محسن طاووسی، دپارتمان آموزشی هیوا شبکه،
سینا ربیعی، سید عبدالله محمودزاده

ویراستار:
سید حامد محمودزاده

نشانی:
قم - بنیاد شهرک شهید زین الدین
پست الکترونیک: learningtv.ir@gmail.com
تلفن تماس:۰۹۳۸۶۱۱۶۶۳۰

www.takbook.com

حامیان ماهنامه تخصصی پاندا
متشکریم

برسام آسارایان
پایگاه خبری فناوری اطلاعات
کتاب سبز
برنامه نویسان
سئو روز
آموزش و خدمات تخصصی سئو و بهینه سازی
آپارنت
خلاق باش
CITNA
پایگاه خبری فناوری اطلاعات و ارتباطات "سیتنا"
HIVA

www.takbook.com

فهرست مطالب

تازه های دنیای IT فناورانه ۸–۲۰

خلاق باش
آچار فرانسه دشمن خلاقیت
طراحی وب ۲۱–۲۸

آموزش شبکه ۲۹–۳۷

بازی سازی
سئو ۳۸–۵۱

دانستنی ها
قیمت قطعات ۵۲–۶۴

www.takbook.com

سلام به همه ی کاربران لرنینگ تی وی

ایام عزاداری در محرم و صفر به مناسبت شهادت سید و سرور شهیدان امام حسین (ع) و یاران باوفایش تسلیت عرض می کنیم.ان شاءالله عزاداری ها مقبول درگاه حق.از طرف اعضاء و مدیران لرنینگ تی وی التماس دعا داریم.اما فرصتی شد تا دوباره در خدمت شما عزیزان باشیم این بار به بهانه انتشار اولین نسخه از ماهنامه پاندا.پاندا یک ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات خواهد بود که ان شاءالله هر ماه با کمک و مشارکت و پشتیبانی شما عزیزان منتشر خواهد شد و حاوی آخرین اخبار دنیای IT، آموزش های متنوع از بازی سازی،برنامه نویسی،شبکه،طراحی وب،سئو، امنیت و... خواهد بود.ضمن اینکه علاقه مندانی که تمایل دارند قیمت قطعات مختلف ساخت افزاری و لوازم جانبی رو در هر ماه مطلعه باشند می توانند از ماهنامه پاندا استفاده کنند چرا که به سلیقه این عزیزان هم توجه شده است.این مجله شاید در اولین نسخه خود ضعف های زیادی داشته باشد که ما خود به آن معترف هستیم.ان شاءالله نسخه به نسخه کاملتر خواهیم شد.

لازم به ذکر است عزیزانی که تمایل به نویسندگی در این مجله را دارند می توانند از طریق ایمیل learningtv.ir@gmail.com با فرمت زیر اعلام آمادگی کنند.خوشحال و مفتخر خواهیم بود که از توانایی ها و دانش شما سروران ارجمند استفاده کنیم و پیشاپیش از همه ی علاقه مندان دعوت می کنیم در تکامل این مجله تخصصی مشارکت داشته باشند.

Email:learningtv.ir@gmail.com
subject:pandamag- author

دوستانی هم که تمایل دارند تبلیغات سایت یا محصولات خودشون رو در ماهنامه پاندا منتشر کنند نیز می توانند از طریق همین ایمیل با فرمت زیر اقدام کنند.

Email:learningtv.ir@gmail.com
subject:pandamag- advertisement

در نسخه های بعدی جنبه آموزشی مجله پاندا خیلی بیشتر خواهد شد و بررسی های ویژه ای روی مطالب جذاب خواهد شد.در پایان متذکر می شوم نقص های زیادی داریم که به لطف، نکته سنجی و ذکاوت شما برطرف خواهد شد.عزیزانی که انتقاد،پیشنهاد یا هر نظری در مورد مجله پاندا دارند می توانند از طریق ایمیل سایت که دربالا عنوان شد یا شبکه های اجتماعی که در همین مجله در صفحه ی ۲۷ قید شده است و یا تلگرام لرنینگ تی وی (https://telegram.me/joinchat/BwfqFAGtufbVXqdSlsNgRA) با ما در ارتباط باشند

پیروز و موفق باشید.

از طرف مدیران لرنینگ تی وی

www.takbook.com

تازه های دنیای IT

- گوگل قصد دارد کروم و اندروید را ادغام کند
- خداحافظ HP
- المپیک سایبری هم برگزار شد!
- بالن های ویژه دسترسی جهانی به اینترنت ۴G راهی آسمان شدند
- ۵ سایت محبوب جهان در ماه گذشته کدامند؟
- سامسونگ ۳۰ درصد از کارمندان خود را اخراج می کند
- کوچ اجباری کاربران ویندوزهای قدیمی به ویندوز ۱۰ از سال ۲۰۱۶
- گوشی Lenovo A۶۰۰۰ رکورد فروش را تنها در ۱۵ دقیقه شکست !
- نخستین هارددیسک ۸ ترابایتی جهان عرضه شد
- اولین شهری که به اینترنت ۱۰ گیگابایتی مجهز شد!
- اتحاد گوگل، اینتل و شرکت سوئیسی برای ساخت ساعت هوشمند
- شکایت از ای.ام.دی به علت دروغگویی به مشتریان
- مهلت ۲۴ ساعته به فیس بوک برای توقف جاسوسی
- ۴.۶ میلیارد مشترک خدمات ابری تا سال ۲۰۲۰ میلادی
- زندگی مهندس شرکت گوگل در یک کامیون! + تصاویر
- پایان عمر ویندوز ۷ و ۸ تا یک سال آینده
- SanDisk به وسترن دیجیتال فروخته شد
- هکِ گسترده سایت‌های صهیونیستی با عنوان «غزوه ثارات الحسین»
- عصبانیت رییس CIA از هک شدن ایمیلش توسط یک نوجوان
- سوء استفاده از اطلاعات شخصی کاربران توسط هکرها در تلگرام
- در حال حاضر ۶۰ درصد ترافیک ایران خارج می رود
- حمله سایبری به بزرگترین بانک سوئدی
- مردی که نام او را هیچ سیستم انفورماتیکی نمی‌پذیرد

www.takbook.com

بر اساس گزارش وال استریت ژورنال:

گوگل قصد دارد کروم و اندروید را ادغام کند

سرویس خبری پاندا:
پایگاه اینترنتی usatoday.com با انتشار خبری به قلم جسیکا گاین مدعی شد بر اساس گزارش روزنامه وال استریت ژورنال گوگل قصد دارد تا سیستم عامل کروم برای سیستم های خانگی و اندروید سیستم عامل موبایل خودش را با هم ادغام کند و یک نسخه اولیه از این سیستم عامل جدید در سال جدید رونمایی کند.

این روزنامه همچنین گفت:به استناد منابع ناشناس ، نسخه نهایی این سیستم عامل جدید در سال ۲۰۱۷ شروع به کار خواهد کرد.

شرکت گوگل از هر اظهار نظری پیرامون این شایعات خودداری کرده است.

مهندسین گوگل حدود دو سال است که روی این ادغام کارمی کنند.به خاطر این تصمیم گوگل به استقبال فراوان و موفقیت های اندروید به عنوان پرکاربردترین سیستم عامل در سراسر دنیا ارتباط بسیار زیادی دارد. اندروید در بیش از یک میلیارد گوشی موبایل ساخت شرکت های مختلف نصب شده است.

بر اساس گزارش وال استریت ژورنال، نسخه جدید اندروید شرکت گوگل بر روی کامپیوترهای شخصی نیز قابل نصب است.

منبع:خبرگزاری مهر

با ابتکار گوگل و از اندونزی؛

بالن های ویژه دسترسی جهانی به اینترنت ۴G راهی آسمان شدند

به گزارش پاندا، غول فناوری دنیا مناطق دورافتاده اندونزی را برای آغاز یک تلاش بی سابقه در عرصه توسعه ارتباطات جهانی آغاز کرده است. در این پروژه از بالن های مملو از گاز هلیوم که با دکل های مخابراتی و زمینی اندونزی در ارتباط هستند برای دسترسی مردم این کشور در دورافتاده ترین نقاط استفاده می شود.گوگل از به هوا فرستادن ۳۰۰ بالن هلیومی به آسمان سراسر زمین در آینده نزدیک خبر داده است. این بالن ها تا ارتفاع ۲۰ کیلومتری زمین یعنی جایی که به آن «لایه استراتوسفر» گفته می شود و تحولات جوی نظیر بارش باران و برف در آن دیده نمی شود اوج می گیرند.هر یک از این بالن ها محدوده ای به قطر ۴۰ کیلومتر را پوشش می دهد و در سایه عملکرد آنها مردم نواحی دورافتاده به اینترنت پرسرعت نسل چهار (۴G) دسترسی خواهند داشت.گوگل این پروژه را از اندونزی آغاز کرده و در نظر دارد به زودی آن را در سراسر جهان توسعه دهد.به عقیده کاشناسان هدف گوگل و فیس بوک (که این شرکت هم پروژه مشابهی را دنبال می کند) دسترسی هرچه بیشتر مردم جهان به اینترنت و در نهایت توسعه بازار خود و کسب درآمدهای بیشتر است.

خداحافظ HP

در این میان کارشناسان می گویند هنوز مشخص نیست آیا این تقسیم اچ پی به دو بخش خواهند توانست شرایط این شرکت را بهبود ببخشد یا خیر.

دو واحد جدید شرکت اچ پی HP Enterprise و HP Inc نام خواهند گرفت و HP Enterprise در زمینه فروش سرور ، نرم افزارهای مختلف، سیستم های ذخیره سازی اطلاعات، سیستم های شبکه ای و سرویس های مرتبط فعالیت می کند. در مقابل HP Inc. تنها چاپگر و رایانه های شخصی خواهد فروخت.برنامه های اچ پی برای این کار یک سال قبل توسط مدیرعامل این شرکت مگ ویتمن اعلام شد و اسناد رسمی آن در جولای گذشته منتشر گردید.اچ پی ابتدا در سال ۱۹۳۹ آغاز به کار کرد تا اسیلاتورهای صوتی، ماشین حساب و دیگر محصولات فناوری را تولید کند. اما در یک دهه اخیر و با از راه رسیدن غول های تازه نفس فناوری نتوانسته به اندازه گذشته موفق باشد.

بسیاری معتقدند نزول این شرکت همزمان با خرید شرکت کامپک توسط کارلی فیورینا مدیرعامل وقت اچ پی آغاز شد. وی که هم اکنون یکی از نامزدهای جمهوری خواهان برای انتخابات ریاست جمهوری سال آینده آمریکاست با این انتخاب اشتباه به منابع مالی اچ پی و استراتژی کسب وکار آن لطمه زد. در سال های بعد رسوایی جاسوسی از روزنامه نگاران توسط کارآگاهان طرف قرارداد با اچ پی و شکست برنامه خرید یک میلیارد دلاری شرکت پالم در سال ۲۰۱۰ برای حضور در بازار تلفن همراه و محصولات جانبی آن روند نزولی اچ پی را تشدید کرد. صرف ۱۳,۹ میلیارد دلار برای خرید EDS در سال ۲۰۰۸ و ۱۱ میلیارد دلار برای خرید شرکت نرم افزاری Autonomy در سال ۲۰۱۱ به قدرت مالی اچ پی به شدت لطمه زد و آن را به جایگاه تضعیف شده فعلی رساند. اچ پی در چند سال اخیر تلاش کرده با نقش آفرینی در حوزه خدمات کلود وضعیت خود را بهبود ببخشد.

با شعار یکپارچگی پدافند جهانی سایبر در خلال مسابقات:

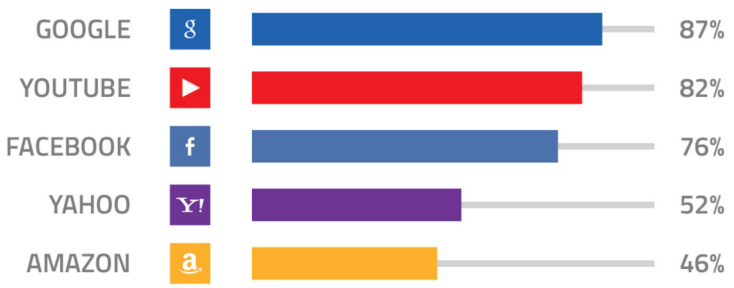
المپیک سایبری هم برگزار شد!

هدف از برگزاری این مسابقات، افزایش سطح توانایی کشورهای در امنیت سایبر و بهبود روابط سایبری آن‌ها بود. هکرهای کلاه‌سفید در این مسابقات، در حوزه‌های آفندی و پدافندی سایبری و جرم‌شناسی دیجیتال به رقابت با یکدیگر پرداختند.از حامیان مالی این المپیک می‌توان به شرکت آی‌بی‌ام و انجمن حسابرسی و کنترل سامانه‌های اطلاعاتی (ISACA) اشاره کرد.در هر مرحله کشورهای مختلفی از قاره‌های گوناگون شرکت کردند. کشورهای شرکت‌کننده در این المپیک عبارت بودند از: هلند، ترکیه، فنلاند، هند، روسیه، مغولستان، روسیه، هنگ کنگ، استرالیا، آرژانتین، برزیل، کانادا، آمریکا، امارات، سودان، نیجریه.جالب این است که میان کشورهایی مانند روسیه و استرالیا، گروه نایجا (Team Naija) و هاوکس (Hawx) از نیجریه به مرحله‌ی پایانی این المپیک راه یافتند و در مرحله‌ی نهایی با نمایندگان هلند و آمریکا به رقابت پرداختند. در مرحله‌ی نهایی این المپیک که در واشنگتن برگزار شد، نمایندگان هلند به مقام‌های اول و سوم دست یافتند و نماینده‌ی آمریکا به مقام دوم رسید.

باشگاه خبرنگاران جوان

۵ سایت محبوب جهان در ماه گذشته کدامند؟

گوگل به تنهایی دو پله اول ۵ وب‌سایت محبوب جهان در ماه گذشته را از آن خود کرد



به گزارش پاندا و به نقل از دریچه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ گوگل (نام جدید: آلفابت) همچنان محبوب دل‌هاست و رشد ۱۳ درصدی در درآمدش نسبت به سال گذشته روزهای خوشی را برای این غول دنیای فناوری به ارمغان آورده است.بر اساس آمار منتشرشده از سوی «گلوبال وب ایندکس» یکی از دلایل اختصاص یافتن دو پله اول محبوب‌ترین سایت‌های جهان به گوگل است که شامل وب‌سایت گوگل و یوتیوب است.قریب به ۹ نفر از ۱۰ کاربر اینترنت(منهای کاربران چین) هرماه به گوگل سر می‌زنند و سرچ خود را در کنار دیدنِ فیلم در یوتیوب انجام می‌دهند. اخیراً یوتیوب از کاربرانی که نمی‌خواهند تبلیغات پیش از فیلم را مشاهده کنند، پول آبونه می‌گیرد و درآمد سرشاری را از این راه کسب می‌کند.در این چارت همان‌طور که دیده می‌شود فیس‌بوک، یاهو و آمازون در رده‌های بعدی هستند.

www.takbook.com

*باشگاه خبرنگاران جوان

سامسونگ ۳۰ درصد از کارمندان خود را اخراج می کند

به گزارش دریچه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ شرکت سامسونگ اخیراً به دلیل کاهش سود درآمد خود در بخش های مختلف تصمیم گرفته است تا پایان سال ۲۰۱۵ نزدیک به یک سوم از کارمندان خود را اخراج کند.

یکی از مقامات رسمی سامسونگ به The Korea Times گفته: اکنون اولویت اول این شرکت، کاهش هزینه هایش است. در حال حاضر به کارکنانی که از عملکرد متوسطی برخوردار هستند گفته می شود که بهتر است خودشان به فکر شغل دیگری باشند و از کمپانی بروند.سامسونگ پیشتر نیز نزدیک به ۱۰ هزار نفر از کارمندان خود را اخراج کرده بود، اقدامی که در راستای کاهش درآمد داخلی این شرکت انجام شده است.یکی از منابع داخلی سامسونگ به The Korea Times می گوید: افرادی که کارایی لازم را ندارند و کارمندانی که بالای ۵۰ سال سن دارند و در این مدت نتوانسته اند ارتقا شغلی مناسبی به دست آورند، از اولین کارکنانی خواهند بود که اخراج می شوند.گفتنی است؛ تاکنون شرکت سامسونگ به صورت دقیق اطلاعاتی در این باره منتشر نکرده است.

کوچ اجباری کاربران ویندوزهای قدیمی به ویندوز ۱۰ از سال ۲۰۱۶

به گزارش پاندا و به نقل از فارس، این کار از طریق قابلیت Windows Update صورت می گیرد. انتشار این خبر توسط مایکروسافت موجب نگرانی و اظهارنارضایتی بسیاری از کاربران شده که علاقه ای ندارند به طور اجباری به سیستم عامل جدید مهاجرت کنند.

ویندوز ۱۰ اولین بار در جولای سال ۲۰۱۵ عرضه شد و به کاربران ویندوزهای ۷ و ۸.۱ امکان داده شد به رایگان به سیستم عامل یاد شده مهاجرت کنند. از آن زمان تاکنون انتشار اخباری در مورد جمع آوری گسترده اطلاعات کاربران ویندوز ۱۰ و همین طور فایل های حجیم به روزرسان آن باعث انتقاد کاربران شده است.

البته مایکروسافت اعلام کرده کاربرانی که تنظیمات Windows Update را از حالت خودکار خارج کنند به طور ناگهانی به ویندوز ۱۰ منتقل نمی شوند. کارشناسان معتقدند با توجه به اینکه مایکروسافت ویندوز ۱۰ را آخرین ویندوز خود اعلام کرده قصد دارد به هر نحو ممکن کاربران را به مهاجرت به سیستم عامل یاد شده مجبور کند.این شرکت اعلام کرده از این به بعد به جای عرضه ویندوزهای جدید صرفا بخش های مختلف ویندوز ۱۰ را به روز می کند و قصد ندارد نسخه های تازه آن را طراحی و عرضه کند. تعداد کاربران ویندوز ۱۰ در حال حاضر بیش از ۱۱۰ میلیون نفر است.

* برسام

گوشی Lenovo A۶۰۰۰ رکورد فروش را تنها در ۱۵ دقیقه شکست !

به گزارش پاندا و به نقل از پایگاه خبری فناوری اطلاعات برسام، Lenovo A۶۰۰۰ تلفن هوشمند میان رده ایست که از یک پردازنده ۶۴ بیتی اسنپ دراگون ۴۱۰ بهره می برد که شامل ۴ هسته پردازشی از نوع Cortex-A۵۳ است و فرکانس کاری آن بر روی ۱/۲ گیگاهرتز تنظیم شده است.

حافظه رم این محصول یک گیگابایت و حافظه داخلی ذخیره سازی آن ۸ گیگابایت است که از طریق micro-SD تا سقف ۳۲ گیگابایت قابل ارتقاء می‌باشد.صفحه نمایش این تلفن همراه ۵ اینچ با کیفیت تصویر ۱۲۸۰×۷۲۰ پیکسل است و از پنل IPS بهره می برد. پشتیبانی از شبکه ۲G، ۳G، و شبکه پرسرعت ۴G-LTE به کاربر این امکان را می‌دهد که از بازی‌ها، ویدیوها و موسیقی آنلاین لذت ببرد.

صدای استثنایی این محصول از طریق بلندگوهای دو قلو و تکنولوژی صدای دالبی دیجیتال فراهم شده که بدون شک برای دوستداران موسیقی، انتخاب مناسبی خواهد بود.

سیستم عامل پیش‌فرض محصول، اندروید ۴/۴ کیت کت است که لنوو رابط کاربری انحصاری خود یعنی Vibe UI ۲ را بر روی آن اعمال کرده است.

دوربین ۲ مگاپیکسلی سلفی و ۸ مگاپیکسلی پشت دستگاه به همراه فلش LED با قابلیت‌های تشخیص چهره، فوکوس اتوماتیک و ثبت موقعیت جغرافیایی تصویر، امکان عکس برداری و تماس تصویری را به نحو احسن برای کاربر فراهم می‌کند.

قیمت این محصول برای دستگاهی که از LTE پشتیبانی می کند بسیار مقرون به صرفه ارزیابی می‌گردد و خریداران این دستگاه می توانند با صرف مبلغی مناسب از جدیدترین تکنولوژی های تلفن های هوشمند بهره ببرند.

لنوو A۶۰۰۰ به تازگی با یک سال گارانتی سازگار وارد بازارهای کشور شده است.

* ایتنا

نخستین هارددیسک ۸ ترابایتی جهان عرضه شد

شرکت Seagate نخستین مرکزی محسوب می‌شود که موفق شد حافظه اطلاعاتی ۸ ترابایتی را روانه بازار جهانی کند که گفته می‌شود این سیستم برای مراکز اطلاعاتی، کاربران خانگی و مراکز نصب سیستم‌های نرم‌افزاری بسیار مناسب است. این هارددیسک مبتنی بر استاندارد ۳.۵ اینچی ساخته شده و به گونه‌ای طراحی شده است که برای فعالیت مداوم در ۲۴ ساعت طی هفت روز هفته فعالیت می‌کند.

این هارددیسک می‌تواند ۸۰۰ ساعت اطلاعات ذخیره شده با کیفیت بسیار بالا توسط ۶۴ دوربین دیجیتالی را به صورت همزمان در خود نگه دارد و به همین خاطر برای مراکز خرید، خیابان‌های شهری، صنایع پیچیده، ورزشگاه‌ها و دیگر محل‌ها مجهز به دوربین‌های مدار بسته بسیار مفید است.

این حافظه اطلاعاتی پرظرفیت با نام Seagate Surveillance HDD عرضه شده است و این طور که کارشناسان می‌گویند، باظرفیت‌ترین و پرحجم‌ترین حافظه موجود در بازار جهانی محسوب می‌شود که برای عکاسان حرفه‌ای، گرافیست‌ها، سیستم مرکزی دوربین‌های مداربسته و ... کاربرد زیادی دارد.

«مت راتلِج» مدیر حافظه‌های اطلاعاتی این شرکت گفت: «شرکت Seagate با کارخانه‌های بزرگ سخت‌افزاری ارتباط نزدیک دارد و به کمک آنها توانسته است این محصول منحصر به فرد را تولید کند. این هارددیسک حافظه‌ای در اختیار کاربران قرار می‌دهد که تا سال‌های طولانی تمامی نیازهای آنها را برطرف می‌کند. ما پیش‌بینی می‌کنیم هر کاربر با این محصول برای مدت ۱۰ سال کلیه نیازهای اطلاعاتی خود را برطرف می‌کند.»

www.takbook.com

* به نقل از برسام

اولین شهری که به اینترنت ۱۰ گیگابایتی مجهز شد!

سلزبری اولین شهری است که سرویس اینترنت با سرعتی به اندازه ۱۰ گیگابیت در ثانیه به شهروندان خود ارائه میدهد. این سرویس جدید که در روز ۳ سپتامبر آغاز شد تقریبا ۱۰۰۰ برابر پر سرعت تر از میانگین سرعت اینترنت در ایالات متحده است. اولین مشتری این سرویس یک دانشکده ی محلی میباشد.امروزه مردم حتی نمیتوانند از سرعت ۱ گیگابیت استفاده بکنند ، چه برسد به سرعت ده گیگابیت ! به طور مثال ، سال پیش شرکت گوگل ایده ی اینترنت با سرعت ۱۰ گیگابایت در ثانیه را مطرح کرد ، اما تا به امروز تمرکز خود را به بهره وری از سرویس گوگل فایبر معطوف کرده است.شرکت Century Link که سومین شرکت بزرگ دنیا در زمینه ی ارتباطات است ، اتصالات فیبری برای اینترنت با سرعت گیگابایتی را در محله های برخی شهر ها ارائه میدهد. همچنین شرکت Comcast قول داده تا اینترنت با سرعت گیگابیتی را با استفاده از خطوط کابلی معمولی در سال آینده ارائه دهد.

اتحاد گوگل، اینتل و شرکت سوئیسی برای ساخت ساعت هوشمند

به گزارش پاندا و به نقل از فارس، انتظار می رود نتیجه ترکیب فناوری این دو شرکت و تجربه طراحی شرکت سوئیسی از جذابیت لازم برای علاقمندان به ساعت های هوشمند برخوردار باشد.در دو سال اخیر شرکت های فراوانی مانند اپل، مایکروسافت، سامسونگ، ال جی و ... ساعت های هوشمند متنوعی را عرضه کرده اند، ولی استقبال از این ساعت ها در حد انتظار نبوده است.

قرار است این ساعت که بدنه آن از تیتانیوم ساخته می شود ابتدا در ۱۵ کشور جهان و از جمله امریکا، انگلیس، آلمان و ژاپن عرضه شود. بند لاستیکی سیاه و سفید و امکانات متداول در دیگر ساعت های هوشمند از جمله مزایای این ساعت خواهد بود.یک پردازنده اتم شرکت اینتل قلب تپنده این ساعت بوده و اتصال آن را به اینترنت ممکن می کند. نمایشگر لمسی، قابلیت پخش موسیقی، سازگاری با پلاتفورم Android Wear، امکان دسترسی به خدمات نقشه و تناسب اندام گوگل موسوم به Google Fit و بهره مندی از تعدادی برنامه ورزشی از جمله امکانات ساعت یاد شده است.امکان اتصال این ساعت به گوشی همراه وجود دارد و می توان از آن برای صدور فرامین به طور صوتی یا با کشیدن انگشت دست استفاده کرد. باید منتظر ماند و دید آیا این ساعت توان رقابت با ساعت هوشمند اپل را دارد یا خیر. مدل های مختلف این ساعت بین ۳۵۰ تا ۱۷ هزار دلار قیمت دارند.

شکایت از ای.ام.دی به علت دروغگویی به مشتریان

به گزارش پاندا و به نقل از ایتنا، این شرکت در تبلیغات خود اعلام کرده بود که تراشه Bulldozer دارای هشت هسته است، اما این تراشه واقعا دارای چهار هسته فعال است.

شیوه عملکرد تراشه Bulldozer به گونه‌ای است که هر دو هسته جداگانه در قالب یک ماژول واحد فعالیت می‌کنند و مجموعه آنها توان نهایی عملکرد تراشه را مشخص می‌کنند.

بر اساس شکایت تنظیم شده هسته‌های Bulldozer به طور مستقل قادر به فعالیت نیستند و در نتیجه هشت هسته ادعا شده به طور جفت جفت فعالیت می‌کنند و در عمل معادل چهار هسته هستند.

بنابراین ادعاهای ای.ام.دی در تبلیغاتش غلط بوده و این شرکت از پیچیدگی‌های مربوط به طراحی تراشه‌ها سواستفاده کرده تا کاربران متوجه موضوع نشوند.

اقدام ای.ام.دی نقض قانونی در ارتباط با حقوق مشتریان موسوم به Consumer Legal Remedies و یک رویه رقابتی ناعادلانه و غیرمنصفانه دانسته شده و احتمالا منجر به محکومیت این شرکت به علت کلاهبرداری و تبلیغات دروغین خواهد شد. ای.ام.دی هنوز در این زمینه اظهارنظر نکرده است.

۴.۶ میلیارد مشترک خدمات ابری تا سال ۲۰۲۰ میلادی

کارشناسان در یک گزارش جدید میزان گسترش خدمات پردازش ابری در پنج سال آینده را مورد بررسی قرار دادند و برخی پیش‌بینی‌ها را در این زمینه کردند تا مشخص شود در سال ۲۰۲۰ میلادی وضعیت فضای ابری جهان چگونه خواهد بود.

این بررسی‌ها را انجام داد و نتایج حاصل از آن را در گزارشی با عنوان زیر منتشر کرد:

«خدمات پردازش ابری

– بازار کاربری: استراتژی‌ها و پیش‌بینی‌ها

– سال‌های ۲۱۵ تا ۲۰۲۰».

در این گزارش پیش‌بینی شد سال ۲۰۲۰ میلادی بیش از ۴.۶ میلیارد نفر از ساکنان کره خاکی مشترک خدمات پردازش ابری باشند. پیش از این گفته شده بود در سال ۲۰۱۸ میلادی تعداد افرادی که از خدمات ابری استفاده می‌کنند از ۳.۶ میلیارد نفر هم فراتر می‌رود.

کارشناسان پیش‌بینی کردند تعداد کاربرانی که از خدمات ابری استفاده می‌کنند تا پایان سال ۲۰۱۵ میلادی به بیش از ۳.۲ میلیارد نفر می‌رسد. بر این اساس، از پایان سال ۲۰۱۵ فضای پردازش ابری به محبوب‌ترین سرویس اینترنتی اشتراکی در جهان تبدیل می‌شود.

به نقل از ایتنا

www.takbook.com

* به نقل از خبرگزاری مهر

طی حکمی در دادگاه بلژیک صورت گرفت؛

مهلت ۲۴ ساعته به فیس بوک برای توقف جاسوسی

دادگاهی در بلژیک به شرکت فیسبوک ۴۸ ساعت وقت داده است جمع آوری اطلاعات کسانی در این کشور که عضو این شبکه اجتماعی نیستند را متوقف کند.وقتی یک کاربر از صفحه فیسبوک بازدید می کند حتی اگر عضو فیسبوک نباشد یک کوکی در کامپیوتر او نصب می شود که به فیس بوک این امکان را می دهد که اطلاعات مخاطبش را جمع آوری کرده و از آن هرنوع استفاده ای کند.سایت دولتی بی بی سی که از این جاسوسی با عنوان "جمع آوری اطلاعات" نام برد نوشت: فیسبوک می گوید که علیه این تصمیم تجدیدنظر خواهد خواست و این حکم مربوط به یک کوکی (cookie) است که در پنج سال گذشته از آن استفاده کرده.

با این حال دادگاه گفت که این شرکت برای جمع آوری اطلاعات درباره این دسته از کاربران با استفاده از کوکی، باید از آنها مجوز بگیرد.قاضی حکم داد که این داده ها جنبه شخصی دارد و همانطور که "قوانین حریم خصوصی بلژیک تصریح می کند" فیسبوک فقط در صورت داشتن مجوز صریح از کاربر اینترنتی می تواند از آن استفاده کند.اگر فیسبوک از این حکم پیروی نکند، می تواند با حداکثر ۲۵۰ هزار یورو جریمه روبرو شود.به گفته دادگاه این جریمه باید به کمیسیون حریم خصوصی بلژیک پرداخت شود که شکایت را مطرح کرده بود.کوکی ها فایل‌های ساده‌ای هستند که به سایت نشان می دهد آیا یک کاربر قبلا از سایت بازدید کرده یا نه.این فایل‌ها می تواند بعضی از فعالیت‌های کاربران را دنبال کنند، مثل اینکه زمان بازدید چقدر بوده، روی چه لینک هایی کلیک شده و کاربر چه ترجیحاتی داشته.یک سخنگوی فیسبوک گفت: "ما برای بیش از ۵ سال از کوکی داتر برای ایمن نگه داشتن فیسبوک برای ۱.۵ میلیارد نفر در اطراف جهان استفاده کرده ایم.""ما خواستار تجدید نظر در تصمیم دادگاه خواهیم شد و سعی خواهیم کرد که هرگونه اختلال در دسترسی مردم به فیسبوک در بلژیک حداقل باشد."

پایان عمر ویندوز ۷ و ۸ تا یک سال آینده

به گزارش پاندا و به نقل از دریچه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مایکروسافت در آخرین گزارش خود اعلام کرده است که پس از نوامبر سال ۲۰۱۶ ویندوزهای ۷ و ۸ را در محصولات جدید قرار نخواهد داد.

این شرکت در نظر دارد تا با یکسان سازی نسخه های ویندوز تعداد دستگاه های استفاده کننده از ویندوز ۱۰ را به بیش از ۱ میلیارد عدد برساند و از این طریق به شکل راحت تری برای آن ها به تولید نرم افزار بپردازد.

زندگی مهندس شرکت گوگل در یک کامیون! + تصاویر

یکی از مهندسان شرکت گوگل با نام برندون اِس به‌منظور کاهش مخارج خود، در پارکینگ این شرکت زندگی می‌کند.

به گزارش پاندا و به نقل از باشگاه خبرنگاران جوان، این مهندس نرم‌افزار ۲۳ ساله در کانتینری که در محوطه این غول جست‌وجوی اینترنتی در مونتین ویوی کالیفرنیا پارک شده، مستقر است.

برندون از تابستان ۲۰۱۴ کار خود را به‌عنوان کارآموز در شرکت گوگل آغاز و به همراه سه مستأجر دیگر آپارتمان دوخوابه‌ای را اجاره کرد. سهم او از اجاره خانه، شبی ۶۵ دلار و ماهیانه تقریبا ۲۰۰۰ دلار بود، اما وی بیشتر روز را خارج از خانه می‌گذراند؛ بنابراین زمانی که موقعیت وی به‌عنوان کارمند تمام‌وقت ثابت شد.

با الهام از داستان یک برنامه‌نویس کامپیوتر به نام بِن دیسکو که ۱۳ ماه را در یک ون در پارکینگ شرکت گوگل گذراند، تصمیم گرفت تجربه‌ای مشابه داشته باشد.

او یک ماشین فورد E۳۵۰ دست‌دوم به قیمت ۱۰،۰۰۰ دلار خرید و تمام وسایلش را به درون آن منتقل کرد. از آن زمان تا به امروز برندون از سرویس بهداشتی، حمام و رستوران شرکت گوگل استفاده و فقط ماهی ۱۲۱ دلار بابت بیمه ماشین پرداخت می‌کند.

البته بعد از ساعت ۷:۳۰ شب دیگر چیزی نمی‌خورد و پیش از خروج از شرکت برای آخرین بار به سرویس بهداشتی شرکت می‌رود و هرچند روز یک‌بار هم وسایل برقی‌اش را در محل کارش شارژ می‌کند.

صرفه‌جویی و توانایی او در استفاده از منابع در دسترسش بسیار مورد تحسین قرارگرفته است، به‌خصوص در چنین شهری که هزینه زندگی در آن بسیار بالاست؛ اما بسیاری معتقدند شرایط برندون استثنایی است زیرا او از امکانات رایگان سازمانی بهره می‌برد که پرسودترین شرکت در کل دنیا محسوب می‌شود و البته هرکسی به خدمات آن دسترسی ندارد.

SanDisk به وسترن دیجیتال فروخته شد

شرکت Western Digital با پرداخت ۸۶،۵۰ دلار به‌ازای هر سهم شرکت SanDisk را خریداری کرد.

شرکت Western Digital از بزرگ‌ترین تولیدکنندگان حافظه‌های ذخیره‌ساز اطلاعات در جهان شرکت SanDisk که از رقبای اصلی آن محسوب می‌شد را ۱۹ میلیارد دلار خریدار کرد.

به نقل از ایتنا،خبر مربوط به این واگذاری بزرگ چند روز پس از آن منتشر شد که SanDisk از یک بانک بزرگ کمک گرفته بود تا در قالب مشاور به آنها کمک کند تا خود را به فروش برسانند.

شرکت Western Digital از همان ابتدا یکی از نخستین کاندیداها برای خرید SanDisk بود و البته شرکت Micron که بزرگ‌ترین تولیدکننده حافظه جامد SSD در جهان محسوب می‌شود هم پیشنهاد رسمی خود را در این زمینه مطرح کرده بود.

در پایان شرکت Western Digital که همچنان بر تولید حافظه‌های سنتی تاکید دارد در این زمینه به موفقیت رسید و با پرداخت ۸۶.۵۰ دلار به‌ازای هر سهم، در قالب پول نقد و پرداخت سهام شرکت SanDisk را خریداری کرد.این واگذاری باعث شد

تا شرکت Western Digital وارد عرصه تولید حافظه‌های NAND شود و از این طریق بتواند با شرکت‌های بزرگی مانند سامسونگ رقابت کند.

«استیو میلیگان» مدیرعامل Western Digital در این خصوص گفت:

«این خرید بزرگ با استراتژی اصلی ما یعنی نوآوری و حضور در بازار رقابتی حافظه‌های اطلاعاتی سازگاری دارد. ما با این کار می‌توانیم بهترین فناوری‌های ذخیره‌ساز اطلاعات در جهان را ارائه دهیم.»

www.takbook.com

* آی تی اس ان

۸ آسیب‌پذیری از ۱۰ آسیب‌پذیری مورد علاقه‌ی هکرها مربوط به فلش‌پلیر است

یک بسته‌ی سوءاستفاده از آسیب‌پذیری در واقع مجموعه‌ای است که توانایی سوءاستفاده از چندین آسیب‌پذیری را دارد. مجرمان سایبری از این بسته‌های آماده استفاده می‌کنند تا قربانیان خود را به بدافزارها آلوده نمایند. از معروف‌ترین بسته‌های سوءاستفاده از آسیب‌پذیری‌های می‌توان به Angler اشاره کرد که از سال ۲۰۱۳ فعال است و در انتشار باج‌افزار Cryptolocker مورد استفاده قرار گرفته است.

اما پژوهش‌گران با بررسی دقیق‌تر این بسته‌ها گزارشی از محبوب‌ترین آسیب‌پذیری‌های مورد استفاده در آن‌ها منتشر کرده‌اند که نشان می‌دهد فلش‌پلیر، محبوب‌ترین نرم‌افزار آسیب‌پذیر است. در واقع اگر بسته موفق شود از یک آسیب‌پذیری در رایانه‌ی یک قربانی سوءاستفاده نماید، امتیاز مثبت برای آسیب‌پذیری تلقی می‌شود و اگر برای مدتی یک آسیب‌پذیری هیچ موفقیتی کسب نکند از بسته حذف می‌شود، اما ظاهراً در مورد آسیب‌پذیری‌های فلش درصد موفقیت بسیار بالاست.

پژوهش‌گران با بررسی ۱۰۸ بسته‌ی سوء استفاده از آسیب‌پذیری، گزارش داده‌اند آسیب‌پذیری‌های فلش‌پلیر توسط اغلب این بسته‌ها استفاده می‌شود. مهم‌ترین آسیب‌پذیری‌هایی که با بیش‌ترین درصد موفقیت در بسته‌ها اجرا می‌شوند به ترتیب مربوط به فلش‌پلیر (۸ آسیب‌پذیری اول)، اینترنت‌اکسپلورر و سیلورلایت می‌باشند. همه‌ی ده آسیب‌پذیری اول مربوط به سال ۲۰۱۵ هستند، یعنی شناسه‌ی CVE آن‌ها اینطور نشان می‌دهد که در سال ۲۰۱۵ شناسایی و وصله شده‌اند.

اغلب آسیب‌پذیری‌های فلش‌پلیر به محض شناسایی در بسته‌های سوءاستفاده از آسیب‌پذیری‌ها افزوده می‌شود، نزدیک‌ترین مثال مربوط به آسیب‌پذیری‌های روز-صفرم فلش بود که در هنگام نفوذ به کارگزارهای شرکت Hacking Team لو رفت و بلافاصله در بسته‌های

سوءاستفاده از آسیب‌پذیری‌ها مشاهده شد.

همین مسئله که کاربران فلش در مورد به‌روزرسانی‌ها به شدت سهل‌انگار هستند و نرخ بسیار بالای آسیب‌پذیری‌های فلش‌پلیر باعث شده بود پژوهش‌گران امنیتی پیشنهاد دهند استفاده از نرم‌افزار فلش‌پلیر برای همیشه کنار گذاشته شود.

* گروه بین‌الملل خبرگزاری فارس

هکِ گسترده سایت‌های صهیونیستی با عنوان «غزوه ثارات الحسین»

سازمان «قادمون» ویژه جنگ‌های سایبری علیه رژیم صهیونیستی اعلام کرد جنگ سایبری جدیدی با عنوان «غزوه ثارات الحسین» (جنگ انتقام‌گیرندگان حسین) علیه این رژیم آغاز کرده و موفق شده تعداد بسیار زیادی از سایت‌های صهیونیستی را هک کند.بر اساس گزارش وبگاه خبری «الحدث نیوز»، قادمون پس از این اقدام، در کلیپی ویدئویی، سایت‌های هک‌شده به علاوه عملیات‌های شهادت‌طلبانه اخیر در فلسطین را به همراه بخش‌هایی از سخنان «سید حسن نصرالله» دبیرکل حزب‌الله با عنوان غزوه ثارات الحسین تهیه کرده تا پیامی برای رژیم صهیونیستی باشد.

در بیانیه این سازمان «قادمون» آمده است: در طول چندین ماه حمله سایبری سازمان قادمون (علیه اسرائیل)، دشمن صهیونیستی قدرت مقابله نداشت و نقاط ضعف این رژیم آشکار شد. با بازگشت عاشورا و انقلاب امام حسین (ع) و همراه شدن این محرم با انتفاضه چاقو، باید به دشمن (رژیم صهیونیستی) یادآوری کنیم که جبهه‌های جنگ فقط با جنگ علیه او کامل می‌شود.انتفاضه قدس وارد چهارمین هفته خود شده و تا کنون ۵۹ فلسطینی در این قیام شهید شده‌اند.

سوء استفاده از اطلاعات شخصی کاربران توسط هکرها در تلگرام

به گزارش سرویس خبری پاندا:

رئیس پلیس فتا غرب استان تهران درمورد سواستفاده از اطلاعات شخصی کاربران توسط هکرها در نرم‌افزار پیام‌رسان تلگرام هشدار داد. پایگاه اطلاع رسانی پلیس فتا : سرهنگ "اصغر باقریان" در این رابطه گفت:متأسفانه این روزها آمار سرقت اطلاعات شخصی کاربران توسط هکرها افزایش پیدا کرده است، به گونه ای که این هکرها با ایجاد پیام های جعلی در نرم افزار تلگرام و ارسال آن به حساب کاربری افراد، از اطلاعات شخصی افراد سو استفاده می کنند.

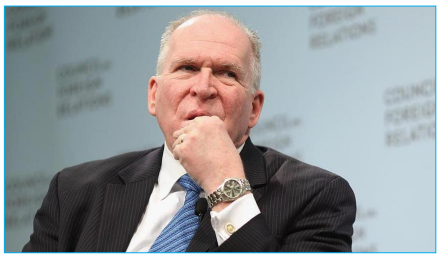
رئیس پلیس فتا غرب استان تهران افزود: هکرها با وارد کردن شماره تلفن قربانی در سایت یا اپلیکیشن تلگرام، خود را به عنوان کاربری جدید با شماره وی به سایت معرفی می کنند که در این صورت کد تأییدی از طرف تلگرام و از طریق پیامک یا پیام در داخل اپلیکیشن تلگرام برای کاربر ارسال می‌شود.

وی تصریح کرد: پس از ارسال کد تایید، هکر ها پیامی جعلی از سوی تلگرام را برای کاربر ارسال کرده و کد تاییدی را که نباید توسط کاربر افشا شود، از وی اخذ کرده و با داشتن این کد به اطلاعات شخصی فرد دسترسی پیدا می کنند.

"باقریان" ادامه داد: با دسترسی به اطلاعات شخصی قربانی، بزهکاران با تهدید به انتشار این اطلاعات شروع به اخاذی از آنها می کنند.

این مقام انتظامی در پایان از شهروندان خواست: با هوشیاری در استفاده از شبکه های اجتماعی، به هیچ عنوان کد ورودی تلگرام خود را به مرجع درخواست کننده ارسال نکرده و خود در معرض گرفتار شدن به دام اینگونه شیادان قرار ندهند و در صورت مواجهه با چنین مواردی مراتب را سریعاً از طریق وب سایت www.cyberpolice.ir به پلیس اطلاع دهند.

عصبانیت رییس CIA از هک شدن ایمیلش توسط یک نوجوان



به نقل از گروه بین الملل خبرگزاری تسنیم، «جان برنان» مدیر سازمان سیا در نخستین واکنش به مساله هک شدن ایمیلش در سخنانی در دانشگاه جورج واشنگتن تصریح کرد:از اینکه هکرها به ایمیل شخصی من نفوذ کرده اند، خشمگین هستم.وی همچنین رسانه های خبری را به خاطر پوشش خبری این اتفاق مقصر دانسته است. ویکی لیکس اخیرا اسنادی را در زمینه ایمیل های هک شده برنان منتشر کرده است.این اقدام ویکی لیکس چند روز پس از آن صورت گرفته است که یک هکر نوجوان مدعی شده بود که به حساب کاربری برنان دست پیدا کرده است.

اسنادی که تاکنون منتشر شده شامل یک فهرست تماس، توصیه های سیاستی در خصوص افغانستان و پاکستان و صحبت های خانوادگی و شماره تلفن است.

برنان گفت: از هک شدن ایمیل کاملا خشمگین هستم و از نوع برخورد رسانه ها نیز با این مساله ناراحت هستم.

www.takbook.com

• به نقل از پایداری ملی

ایجاد رشته‌های دانشگاهی در حوزه امنیت اطلاعات

رئیس کمیسیون امنیت اطلاعات سازمان نظام صنفی رایانه ای گفت: رشته های جدیدی در دانشگاههای کشور در حوزه های امنیت اطلاعات ایجاد شده و دانشگاهها رویکرد امنیت اطلاعات را وارد رشته‌های دانشگاهی کرده اند. بهناز آریا مشکل فعلی کشور در حوزه امنیت اطلاعات و فضای سایبر را عدم آگاهیهای عمومی سازمانها و جامعه دانست و گفت: عدم آگاهی اقشار جامعه و سازمانها از این بخش، به سوراخ های امنیتی و آسیب پذیری سایبری تبدیل می شود که باید در حوزه آگاهی عمومی امنیت سایبری بیشتر کار شود و سطح دانش عمومی در این بخش افزایش یابد.

وی گفت: کشور ما برخلاف بسیاری از کشورهای دنیا در مرکز هدف قرار دارد و بسیاری از موارد تهاجم سایبری با هدف حمله به کشورهایی مانند ایران طراحی شده است؛ اگرچه این موضوع چالشهای فراوانی به دنبال داشته اما باعث بیداری کشور در عرصه جنگ سایبری شده است.

رئیس کمیسیون امنیت فضای تبادل اطلاعات (افتا) سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران با تاکید براینکه علاوه بر تاکیدات برنامه پنجم توسعه در سند راهبردی افتا، در برنامه ششم توسعه نیز به موارد مهمی در حوزه امنیت اشاره شده ادامه داد: یکی از اهداف، تامین پدافند و امنیت سایبری برای زیرساخت‌های کشور در چارچوب سیاست‌های کلی مصوب محسوب می شود.

آریا با اشاره به لزوم تعامل و همکاری بخش خصوصی حوزه افتا با مراکز علمی و دانشگاهی تصریح کرد: یکی از مشکلات این بخش آن است که افرادی که از دانشگاهها فارغ التحصیل می شوند دانش به روزی در این زمینه ندارند.

وی گفت: اما از سوی دیگر یک نقطه قوت وجود دارد و آن این است که رشته های جدیدی در دانشگاههای کشور در حوزه های امنیت اطلاعات ایجاد شده و دانشگاهها رویکرد امنیت اطلاعات را وارد رشته‌های دانشگاهی کرده اند.

رئیس کمیسیون امنیت فضای تبادل اطلاعات (افتا) سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران ادامه داد: دانشگاهها از جمله پایه های اساسی رسیدن به اقتصاد دانش بنیان محسوب می شوند اما از آنجایی که نمی توان مهارت را در دانشگاهها آموزش داد، باید برنامه ای تعریف شود که علاوه بر ارائه دانش به روز در دانشگاهها، فرصت کسب مهارت در خارج از دانشگاه نیز برای افراد علاقه مند ایجاد شود.

وی در مورد تسهیلات درنظر گرفته شده از سوی وزارت ارتباطات در قالب وام وجوه اداره شده برای بخش خصوصی حوزه افتا نیز گفت: ارائه این تسهیلات اخیرا با روند مناسبتری همراه بوده اما در گذشته در یک مدت زمان طولانی، به کندی پیش می رفت. از طرفی به شرکتهای دانش بنیان نیز تسهیلات تعلق می گیرد که همه اینها می تواند به وضعیت فعلی کشور در حوزه افتا کمک کند.

آریا اضافه کرد: اما با این وجود به نسبت اندازه و ظرفیت کشور ما و موقعیت استراتژیک کشور و مساله امنیتی که

مساله روز دنیا است این تسهیلات و اقدامات کافی نیست و باید افزایش یابد.وی گفت: باید اقدامات در حوزه امنیت به نحوی باشد که خودمان تولیدکننده دانش امنیتی باشیم و از آن تولید به سمت تولید محصول بومی حرکت کنیم؛ با این هدف که محصولات خارجی به عنوان بهترین تجارب بررسی شوند اما در نهایت در کلاس جهانی بتوانیم محصول امنیتی تولید کنیم.

* به نقل از سیتنا

سخنگوی کمیسیون امنیت ملی و سیاست خارجی مجلس:

باید تلاش کنیم به یک قدرت سایبری تأثیرگذار جهانی تبدیل شویم

نوذرشفیعی، با اشاره به دستور کار دوشنبه (۴ آبان ماه) کمیسیون امنیت ملی و سیاست خارجی مجلس، گفت: این جلسه کمیسیون با موضوع بررسی وضعیت فضای مجازی، با حضور اخوان مهابادی قائم مقام سازمان صدا و سیما، موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و توسعه رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، کریمی نیستانی معاون طرح و توسعه فناوری های نوین شرکت ارتباطات زیرساخت و ... برگزار شد.

نماینده مردم ممسنی و رستم در مجلس شورای اسلامی، ادامه داد: درابتدای این جلسه بروجردی رئیس کمیسیون امنیت ملی و سیاست خارجی ضمن تسلیت ایام شهادت حضرت اباعبدالله الحسین (ع) با تأکید بر اهمیت موضوع ساختار نظارتی بر اجرای برجام براساس فرمایشات مقام معظم رهبری و مصوبه قانونی مجلس مصوب شد کمیسیون برای هفته آینده به موضوع مزبور بپردازد.

در ادامه جلسه فیروزآبادی، دبیر شورای عالی فضای مجازی ضمن تشریح موضوع فضای مجازی و تهدیدات و فرصت های موجود، گفت: رویکردی نسبت به فضای مجازی و فناوری ارتباطات و اطلاعات با توجه به تأکیدات مقام معظم رهبری رویکرد مدیریتی، ساماندهی و جهت دهی ارتباطات است و باید تلاش کنیم که به یک قدرت سایبری تأثیرگذار جهانی تبدیل شویم.

شفیعی در ادامه جلسه مذکور اخوان بهابادی قائم مقام سازمان صداو سیما ضمن اشاره به فرمایشات مقام معظم رهبری و ضرورت و اهمیت توجه جدی به این مقوله با تشکیل شورای عالی فضای مجازی، افزود: با توجه به سرعت بالای گسترش شبکه های اجتماعی بر ضرورت قانونگذاری در خصوص فضای مجازی تأکید کرد.

وی ادامه داد: موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و توسعه رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز بر ضرورت حرکت متناسب با این رشد و سرعت تأکید داشت.

سخنگوی کمیسیون امنیت ملی و سیاست خارجی مجلس شورای اسلامی، یادآور شد: بروجردی رئیس این کمیسیون در پایان ضمن تأکید مجدد بر اهمیت موضوع و لزوم توجه همه جانبه همه دستگاه های مرتبط نسبت به آن بر تلاش مجلس برای تأمین بودجه متناسب با این ضرورت اشاره کرد.

در حال حاضر ۶۰ درصد ترافیک ایران خارج می رود

به گزارش پاندا و به نقل از سیتنا، مهندس جهانگرد در مراسم رونمایی از جویشگر بومی پارسی جو، عنوان کرد: یک شبکه ملی که دارای استقرار باشد چهار ابزار Browsing ، جستجو، سرویس ایمیل و شبکه اجتماعی را دارد و با این ابزار خدمات مناسب به مردم ارایه می کند.

وی خاطر نشان کرد: از طرف دیگر داده ها برای ارزشمند بودن باید مکان محور باشند تا ارزش افزوده اقتصادی فراهم کنند.

وی خاطر نشان کرد: از دو سال گذشته، سیاست های وزارتخانه طراحی و پیاده سازی شبکه ملی اطلاعات با حداکثر ظرفیت و سرعت برای نیازهای داخلی کشور بوده است و کمال استقلال است که این چهار ابزار را داشته باشد.جهانگرد گفت: به طور طبیعی سیاست های حمایتی نسبت به میزبانی آدرس هایی که مردم ایران از آن استفاده می کنند، افزایش یافته است.وی بیان کرد: در حال حاضر ۶۰ درصد ترافیک ایران خارج می رود و اگر دیتاسنترها در داخل کشور ایجاد شوند، نیاز جامعه به داخل کشور انتقال داده می شود.وی با اشاره به اینکه شبکه ملی اطلاعات در حال عملیاتی شدن است، گفت: هر نوع خرید الکترونیکی در داخل نشان می دهد که این شبکه شکل گرفته است، اما کامل نشده است و در حال رفتن به این سمت هستیم.

جهانگرد افزود: لینک های پرظرفیت از آغاز دولت بیش از سه برابر شده است و امیدواریم با سیاست های آزادی دسترسی و سرمایه گذاری در شبکه زیرساخت کشور پاسخگوی تمام نیازهای کشور در آینده نزدیک باشیم.

جهانگرد گفت: انتظار داریم موتورهای جستجو پاسخگوی نیازهای جامعه باشد به شرطی که با کاربرد و تعامل آن موجب ارتقای آن فراهم شود.

www.takbook.com

افزایش روز افزون توان دولت‌ها در جنگ‌های سایبری

رقابت بر سر ساخت و گسترش تسلیحات سایبری، بر خلاف تسلیحات پیشرفته دیگر، تنها محدود به کشورهای توسعه یافته نیست. حتی کشورهای با منابع کمتر نیز قادرند موازنه قدرت را در دنیای سایبری بر هم بزنند. جنگ هایی که در آنها موقعیت جغرافیایی، منابع طبیعی، بزرگی و جمعیت کشور نقش پررنگی ندارند. بسیاری دولت ها، تسلیحات سایبری را به عنوان ابزاری برای فعالیت های مربوط به جاسوسی می دانند. اطلاع از آنچه کشورهای دوست و دشمن انجام می دهند، احتمال غافلگیر شدن یک دولت را کاهش دهد. در این کشورها، ساخت تسلیحات سایبری همچون بدافزارهای فوق پیچیده و طرح ریزی حملات پیشرفته سایبری بخشی از پروژه امنیت ملی است.

بر اساس آمار ارائه شده توسط روزنامه Wall Street Journal:

بیش از ۶۰ کشور درگیر ساخت تسلیحات سایبری هستند.

۲۹ کشور دارای نیروهای تهاجمی سایبری یا تیم های اطلاعاتی هستند.

۴۹ کشور ابزارهای نفوذ سایبری را خریداری می کنند.

۶۳ کشور از ابزارهای سایبری برای رصد فعالیت های خارجی یا داخلی بهره می گیرند.

فاصله میان توانایی های دولت ها و قابلیت های در دست کاربران عادی، در دنیای سایبری، هر روز بیشتر می شود. با بودجه های میلیارد دلاری و نیروهای متخصص، ارتش های سایبری به سرعت در حال تکامل هستند. به نحوی که می توان گفت دنیای سایبری بعد از زمین، آسمان، دریا و فضا پنجمین دامنه عملیاتی است.

مهم نیست دلیل ساخت این تسلیحات چیست؛ آن چه که امروز شاهد هستیم، مسابقه میان دولت ها بر سر پیشی گرفتن در جنگ های سایبری است. اما بدافزارها، جاسوس افزارها و حملات سایبری بسیار متفاوت با جنگنده ها، ناوها، موشک ها و ... هستند. بر خلاف زرادخانه ها، نرم افزارها و در حقیقت کدهای آن ها براحتی قابل انتقالند. بر خلاف سلاح های سنتی که با اصابت به هدف، به همراه هدف از بین می روند، بدافزارهای سایبری به محض ورود به اینترنت، به راحتی می توانند ضبط، منتقل، مهندسی معکوس و تکثیر شوند. این ابزارها می توانند به آسانی در اختیار خرابکاران سایبری یا مهاجمان دیگر قرار گرفته، به تولید انبوه برسند و از آنها بر علیه مردم و زیرساخت های حیاتی یک کشور استفاده شود. نفوذگران ممکن است از بهره جوهای آنها برای سوءاستفاده از ضعف های امنیتی تا آن زمان ناشناخته استفاده کنند. یا از روش های نوین آنها در فرار از سد نرم افزارها و تجهیزات امنیتی در بدافزارها یا حملات خود الهام بگیرند.

اگر به صورت عمومی به اشتراک یا به فروش گذاشته شوند، هر کس حتی نفوذگران تازه کار هم می توانند از کدهای آنها برای تحقق اهداف مخرب خود استفاده کنند. چیزی که پیش تر هم رخ داده و بخش هایی از کدهای یک بدافزار فوق پیچیده در بدافزارهای ساخت ویروس نویسان عادی مورد استفاده قرار گرفته است. بنابراین اصلاً دور از انتظار نیست یک سلاح سایبری در نهایت به دست خرابکاران افتاده و از آنها بر ضد کسب و کارها، شهروندان و اهداف دیگر استفاده شود. و این همان نتایج ناخواسته این گونه تسلیحات است.

حالا این سئوال پیش می آید که آیا دولت ها با آگاهی از این موضوع که این سلاح ها می توانند در اختیار افراد خرابکار و بر ضد افراد بی گناه و زیر ساخت های اساسی قرار بگیرند استفاده می کنند؟ این تصمیمی است که هر دولت با بررسی ریسک ها و نتایج احتمالی در شرایط پیش آمده اتخاذ می کند.زمانی که دولتی اقدام به ساخت یک سلاح سایبری می کند، باید به فکر ساخت سیستمی برای مقابله با آن نیز باشد. در نظر بگیرد اگر سلاح، مهندسی معکوس شده و بر ضد سازنده و متحدانش استفاده شود چه نتیجه ای خواهد داشت؟وظیفه متخصصان امنیتی، حفاظت از از امنیت کاربران، سازمان ها و زیر ساخت های کشور است. نه تنها در برابر حملات نفوذگران، که حتی ارتش های سایبری؛ برای این منظور لازم است که از حملات دولتی آگاه باشند. بدافزارها و حملاتی که امروز دولت ها توسعه می دهند فردا می توانند به مشکلی برای امنیت سایبری جهان تبدیل شوند.

بررسی حملات و خرابکاری های نفوذگران و جرایم سایبری سازمان یافته کاری دشوار است. اما مقابله با بدافزارها و حملاتی که با منابع نامحدود دولتی ساخته می شوند بسیار دشوارتر است. این بدافزارها و حملات می توانند قوی ترین گروه های امنیتی را به چالش بکشانند. پس متخصصان امنیتی باید هر لحظه برای مقابله با آنها آماده باشند.

برای دومین بار در ماه‌های اخیر؛

حمله سایبری به بزرگترین بانک سوئدی

به گزارش پاندا و به نقل از خبرگزاری مهر، اطلاعات اداره ها، سازمان های امنیتی، غول های فناوری، بانک ها و ... باید از امنیت سایبری بالایی برخوردار باشند تا بتوانند محیط ایمن و غیر قابل نفوذی را برای اطلاعات کاربران یا مشتریان خود رقم بزنند. به همین دلیل در دنیای فناوری امروز، امنیت حرف اول را در دنیای مجازی می زند تا سازمان های مختلف مغلوب هکرها نشود.

در دهه های اخیر، بانک های بزرگ و مشهور هدف حمله هکرها بوده اند که با سرقت اطلاعات قابل توجهی روبرو شده اند و روزانه اخبار متعددی در رابطه با هک و همینطور سرقت اطلاعات از بانک ها یا موسسات مختلف منتشر می شود.

اکنون خبری در رابطه با هک اطلاعات بانک سوئدی Swedbank منتشر شده که نشان می دهد وب سایت این بانک بعد از حمله هکرها از دسترس خارج شده و مشتریان بانک قادر به دستیابی به اطلاعات یا حساب های خود نیستند. این وب سایت برای دومین بار در ماه های اخیر هدف حملات هکرها قرار گرفته است. حمله سایبری گذشته در ماه اکتبر رخ داده بود.

سخنگوی بانک سوئدی درباره این حمله می گوید : « این اولین باری نیست که بانک ما هدف حملات سایبری قرار می گیرد و مسلما آخرین بار نیز نخواهد بود. مشتریان قادر به انجام تراکنش های آنلاین و ارتباط با بانک نبوده اند اما از طریق موبایل بانک قادر به انجام پرداخت های خود هستند.»

هکرها از حمله نوع اختلال سرویس توزیع شده برای حمله به بانک استفاده کرده بودند. در حمله های DOS اگر هکرها از سیستم های متعددی برای هجوم به میزبان های از راه دور استفاده کنند در این صورت حمله DDoS خواهد بود. با آغاز چنین حملاتی، تمامی رایانه ها همزمان با هم عمل می کنند به طوری که سرور قادر به پاسخگویی نبوده و می تواند خسارت های غیرقابل باوری را به همراه داشته باشد.این حمله سایبری در حالی است که سوئد بانک، یکی از بزرگترین بانک های سوئدی است.

www.takbook.com

مردی که نام او را هیچ سیستم انفورماتیکی نمی‌پذیرد

این مرد نامی دارد که هیچ کامپیوتری مایل به دیدن ان نیست. نام وی "Null" است و بسیاری از برنامه های انفورماتیک نام او را با کلمه کلیدی null اشتباه میکنند. استهزاهای دوران مدرسه Christopher به خاطر این نام فامیلی به یک طرف, اکنون که وی روزنامه نگار متخصص در مقالات فناوری است باز هم او از این نام خانوادگی در رنج است.برنامه نویسان بخوبی میدانند که او چه میگوید و دردش چیست. اما برای انانی که برنامه نویسی نمیدانند باید گفت که "null" یکی از کلمات کلیدی است که در بسیاری از زبانهای برنامه نویسی و بخصوص نرم افزارها استفاده میشود تا از اینکه یک فیلد دیتا خالی نیست اطمینان حاصل گردد و در نتیجه انرا رد میکنند و اغلب در فرمهای وب نام او رد شده و پذیرفته نمیشود.وی میگوید نام من Null میباشد و نه nul.در اینصورت همه چیز بستگی به کیفیت برنامه نویسی سایت وب و یا برنامه دارد. بسیاری Null را میپذیرند اما برای بعضی دیگر محلی که باید نام وارد شود خالی محسوب میشود و در نتیجه مجددا صفحه وب نمایش داده شده و از کاربر درخواست میشود تا نام خود را وارد کند و بعضی دیگر هم انرا مسدود میکنند.

منبع:آی تی اس ان (پایگاه خبری امنیت فناوری اطلاعات)

پایان پشتیبانی مرورگر کروم از ویندوزهای ویستا و ایکس پی در بهار سال آینده

پشتیبانی کروم از سیستم عامل های قدیمی اپل یعنی OS X ۱۰,۶ Snow Leopard، ۱۰,۷ Lion و ۱۰,۸ Mountain Lionهم از همین زمان متوقف خواهد شد. گوگل می گوید با توجه به عدم پشتیبانی مایکروسافت و اپل از این سیستم عامل های قدیمی کاربران هم باید هر چه سریع تر استفاده از آنها را متوقف کنند و به استفاده از سیستم عامل های جدیدتر و ایمن تر روی اورند.توقف پشتیبانی به معنای غیرفعال شدن مرورگر کروم در این سیستم عامل ها نیست. اما کاربران در صورت استفاده از کروم در سیستم عامل های مذکور هیچ به روزرسانی نرم افزاری یا وصله امنیتی دریافت نخواهند کرد.

مایکروسافت از سال ۲۰۱۴ پشتیبانی از ویندوز ایکس پی را متوقف کرده و پشتیبانی از ویندوز ویستا هم به طور کامل از آوریل سال ۲۰۱۷ متوقف خواهد شد. با این حساب تنها مرورگرهای مورد پشتیبانی در ویندوز ایکس پی از چهار ماه دیگر فایرفاکس و اپرا خواهند بود.این در حالی است که هنوز در نیروی دریایی آمریکا، بسیاری از شرکت های کوچک و متوسط در شرق اروپا و بخش های مختلف قاره آسیا از ویندوز ایکس پی برای پیشبرد امور تجاری و حرفه ای استفاده می شود.

منبع :خبرگزاری فارس

ضریب نفوذ اینترنت به ۸۲ درصد رسید/ اینترنت موبایل در صدر اتصالات

به گزارش پاندا به نقل از مهر، سامانه مدیریت ضریب نفوذ اینترنت کشور، آخرین وضعیت نفوذ اینترنت در ایران را تا پایان ۳ ماهه اول سال ۹۴ اعلام کرد.براساس آمار ارائه شده از کل اتصالات در کشور، ضریب نفوذ اینترنت با احتساب ۶۱ میلیون و ۷۰۹ هزار و ۹۲۹ کاربر به دست آمده است و تعداد مشترکان اینترنت بر مبنای جمعیت ۷۵ میلیون و ۱۴۹ هزار نفر در ایران، ۴۳ میلیون و ۲۶ هزار و ۲۷۹ نفر اعلام شده است.

اینترنت موبایل در صدر اتصالات ایرانی ها

در گزارش ضریب نفوذ اینترنت در ایران، بیشترین اتصالات کاربران ایرانی مربوط به اینترنت موبایل است و پس از آن اینترنت ADSL بیشترین کاربر را در کشور به خود اختصاص داده است. براین اساس، ضریب نفوذ اینترنت ADSL در کشور به ۲۲.۰۷ درصد رسیده است و تعداد کاربران این فناوری، ۱۶ میلیون و ۵۸۲ هزار و ۵۳ کاربر و تعداد مشترکان آن ۶ میلیون و ۶۳۲ هزار و ۸۲۱ مشترک اعلام شده است.

همچنین ضریب نفوذ اینترنت موبایل با توسعه ۳G در کشور به ۳۸.۶۷ درصد رسیده و ۲۹ میلیون و ۵۸ هزار و ۷۱۹ ایرانی با موبایل خود به اینترنت متصل می شوند.برآوردها از سایر شاخص های اتصالات در کشور نشان می دهد که همچنان ۶ میلیون و ۹۳۴ هزار و ۷۶۰ نفر در ایران از طریق اینترنت دایل آپ متصل می شوند و ضریب نفوذ این فناوری منسوخ شده با احتساب ۳ میلیون و ۴۶۷ هزار و ۳۸۰ مشترک، ۹.۲۳ درصد است.در این ارزیابی ها، ضریب نفوذ اینترنت وایمکس ۴.۰۳ درصد برآورد شده و ۳ میلیون و ۲۸ هزار و ۳۹۸ نفر از طریق این فناوری به شبکه اینترنت متصل می شوند. شمار مشترکان اینترنت وایمکس نیز یک میلیون و ۲۱۱ هزار و ۳۵۹ مشترک اعلام شده است.در شاخص اتصال اینترنت از طریق فناوری فیبر نیز ۶ میلیون و ۱۰۶ هزار کاربر در ایران وجود دارد و ضریب نفوذ این فناوری با احتساب ۲ میلیون و ۶۵۶ هزار کاربر، ۸.۱۳ درصد برآورد می شود.

ضریب نفوذ اینترنت باندپهن به ۴۸.۳۷ درصد رسید

براساس ارزیابی های انجام شده، ضریب نفوذ اینترنت باندپهن در کشور که تا پایان سال ۹۳ حدود ۳۲.۳۱ درصد اعلام شده بود در پایان سه ماهه اول امسال به۴۸.۳۷ درصد رسیده است.

ضریب نفوذ اینترنت تهران، مازندران و قم از مرز ۱۰۰ درصد گذشت

در گزارش سامانه مدیریت ضریب نفوذ اینترنت کشور، ۵ استان تهران، مازندران، قم، اصفهان و خوزستان دارای بیشترین ضریب نفوذ اینترنت در کشور هستند و تهران با ۱۴ میلیون و ۳۹۲هزار کاربر دارای ضریب نفوذ ۱۱۸.۱۳ درصدی است و ۱۱ میلیون و ۸۵ هزار مشترک دارد.همچنین استان مازندران با ۳ میلیون و ۳۶۰ هزار و ۴۷۲ کاربر و یک میلیون و ۹۱۹ هزار مشترک، از مرز ۱۰۰ درصد گذشته و ضریب نفوذ ۱۰۹ درصدی را به خود اختصاص داده است.در این رده بندی استان قم با ضریب نفوذ ۱۰۰.۳۹ درصد و یک میلیون و ۱۵۶ هزار کاربر، اصفهان با ضریب نفوذ ۹۵.۴۶ درصد و ۴ میلیون و ۶۵۷ هزار و ۷۷۲ کاربر و خوزستان با ضریب نفوذ ۹۴.۸۵ درصد و ۴ میلیون و ۲۹۸ هزار و ۱۹۷ کاربر در رتبه های بعدی استان های دارای بیشترین ضریب نفوذ اینترنت قرار دارند.برمبنای این شاخص ها، استان خراسان شمالی با ضریب نفوذ ۴۱ درصد، دارای کمترین ضریب نفوذ اینترنت و کاربر در کشور است.

اطلاعات ۲۰۰ هزار مشترک کام کست هک شد

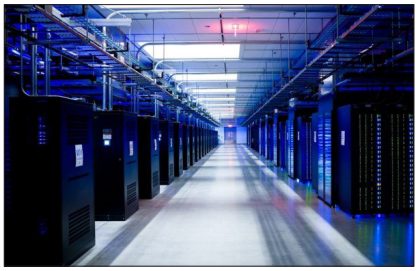
این شرکت که بزرگترین ارائه دهنده خدمات تلویزیون کابلی و چندرسانه ای در جهان از نظر درآمد است، هک شدن شبکه رایانه ای خود را رد کرده و مدعی است انچه پیش آمده تنها یک نقص امنیتی بوده است.علیرغم این ادعا برخی سایت های زیرزمینی متعلق به هکرها از فروش اطلاعات ۵۹۰ هزار نفر از کاربران کام کست به قیمت هزار دلار خبر داده اند. این اطلاعات شامل ایمیل و کلمات عبور این افراد در کام کست است.

بررسی های شرکت امنیتی CSO نشان می دهد که از مجموع این اطلاعات ۲۰۰ هزار مورد مربوط به کاربران فعال است. CSO احتمال می دهد که سرقت اطلاعات یاد شده بر اثر نفوذ یک بدافزار یا موفقیت برخی حملات پیشینگ باشد. اما کام کست همه این احتمالات را مردود می داند.بخش تاریک اینترنت که دسترسی به آن مستلزم نصب برخی نرم افزارهای مخصوص است به بازاری بزرگ برای خرید فروش اطلاعات کاربران و دیگر فعالیت های جنایتکارانه مبدل شده و برخورد با این فعالیت ها هم کار ساده ای نیست.

www.takbook.com

معاون سازمان فناوری اطلاعات خبر داد؛

ایران رتبه چهارم جهان در ارائه خدمات میزبانی وب را کسب کرد



معاون سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه ۶۵ درصد از سایتهای پربازدید به انتخاب کاربران ایرانی، در داخل کشور میزبانی می‌شوند، گفت: ایران رتبه چهارم میزبانی خدمات وب را در جهان به خود اختصاص داده است.

با اشاره به سیاستهای وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات برای افزایش حجم ترافیک اینترنتی در داخل کشور، راه اندازی دیتاسنترهای داخلی را در جهت افزایش حجم ترافیک اطلاعات در داخل کشور موثر ارزیابی کرد و گفت: هم اکنون با اقدامات صورت گرفته، ایران از نظر میزبانی وب (سرور هاستینگ) در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا رتبه اول را دارد و کشورهای ترکیه و مصر در این زمینه، بعد از ایران هستند.

معاون سازمان فناوری اطلاعات با تاکید بر اینکه ۶۵ درصد از سایتهای پربازدید و پرظرفیت ایرانی که از سوی کاربران ایرانی مورد استفاده قرار می گیرند، در داخل کشور میزبانی می شوند، افزود: از این لحاظ ایران در دنیا رتبه چهارم را به خود اختصاص داده است.

وی علاوه بر سیاستهای وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مبنی بر حمایت از حضور سرورهای اینترنتی در داخل کشور، صرفه اقتصادی میزبانی داخلی را از دیگر دلایلی عنوان کرد که سبب شده سایتهای اینترنتی، به میزبانی داخل کشور رغبت نشان دهند.

انصاری با اشاره به اینکه برخی از مراکز داده (دیتاسنتر) ایجاد شده توسط سازمان فناوری اطلاعات ایران با مرکز تبادل ترافیک شرکت ارتباطات زیرساخت (IXP) در ارتباط بوده و برخی نیز به صورت محلی فعال هستند خاطرنشان کرد: یکی از مزیت هایی که دیتاسنترهای داخلی برای اپراتورهای تامین محتوا دارند این است که می توانند از این طریق به صورت مستقیم به درگاه تبادل ترافیک شرکت ارتباطات زیرساخت متصل شوند.

معاون سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه دیتاسنترها محل نگهداری، پردازش و ذخیره سازی اطلاعات هستند گفت: طرح راه اندازی دیتاسنترهای استانی در کشور که مراحل نهایی خود را می گذراند بر مبنای تکنولوژی رایانش ابری، کل ظرفیت اینترنت کشور را برای پردازش و ذخیره سازی اطلاعات و در نهایت تبدیل شدن به ترافیک اینترنتی، تامین می کند.

منبع :خبرگزاری مهر

ارتش برزیل هک شد

هدف از این عملیات هکری بزرگ به صورت آنلاین منتشر شد. هکرها اعلام کردند این اقدام را به عنوان مقابله با یکی از برنامه‌های وزارت دفاع برزیل انجام دادند.

بر اساس این برنامه، مرکز دفاع سایبری برزیل طرحی را با نام تسخیر پرچم (CTF) ارائه کرد تا یک رقابت سایبری بین کارشناسان و متخصصان این کشور برگزار شود.ارتش برزیل نیز به عنوان یکی از شرکت‌کنندگان این طرح بود. هدف از این طرح حمله ایمن به رایانه‌ها و شبکه‌هایی بود که از نرم‌افزارهای ویژه استفاده می‌کردند.بر اساس حمله گسترده سایبری به ارتش برزیل، اطلاعات شخصی و رمزهای عبور برای دسترسی به سایت‌های اینترنتی وابسته به این سازمان به طور کامل سرقت شد.

هکرها پس از انجام این عملیات هکری متنی را به

قرار زیر روی اینترنت منتشر کردند: «ایمنی ارتش برزیل شرم‌آور است. هر سیستم آسیب‌پذیری‌های حیاتی را برای دوره‌های زمانی کوتاه شامل می‌شود. ما توانستیم از طریق این آسیب‌پذیری‌ها به مراکز داده، سرورهای مخصوص سیستم‌های عملیاتی مختلف، سرورهای ایمیل، پلتفرم‌های آنلاین و ... دسترسی پیدا کنیم و کنترل کامل دامنه اینترنتی ارتش برزیل را در دست بگیریم.»

قدامات جدید گوگل

Gmail هم به‌زودی تغییر می‌کند

شرکت گوگل که چندی پیش به‌صورت ناباورانه اعلام کرد که قصد تعطیل کردن سرویس Readaer خود را دارد، هم‌اکنون تصمیم به ایجاد برخی تغییرات در سرویس پست الکترونیکی Gmail گرفته است.

گوگل اعلام کرد که به زودی فرآیند ارسال پست الکترونیکی در سرویس Gmail را تغییر خواهد داد تا کاربران آسان‌تر از قبل بتوانند از این ابزار اینترنتی استفاده کنند.در حال حاضر کاربران پس از زدن کلید Compose در سرویس Gmail با یک صفحه کوچکی مواجه می‌شوند که در گوشه صفحه اصلی باز می‌شود و امکان ارسال پست الکترونیکی را آسان‌تر از قبل فراهم می‌کند.پیش از این هم کاربران مجبور بودند برای ارسال نامه‌های مورد نظر خود وارد یک صفحه مجزا شوند که این کار اندکی زمان‌بر بود.

اما گوگل اعلام کرده است که با تغییرات جدید فرآیند ارسال پست الکترونیکی در Gmail را بازهم آسان‌تر می‌کند و به زودی صفحه کوچک ارسال پست الکترونیکی که از اکتبر گذشته ارائه شده بود را نیز برمی‌دارد و به جای آن ابزار دیگری در اختیار کاربران می‌گذارد.با این وجود بسیاری از کاربران رضایت چندانی از تغییراتی که قرار است به‌زودی در Gmail ایجاد شود ندارند و با مراجعه به صفحه گوگل در شبکه اجتماعی توئیتر اعلام کرده‌اند که تمایل ندارند فرآیند ارسال پست الکترونیکی در سرویس Gmail آنها تغییر کند.

منبع:خبرگزاری ایتنا

گوگل پلاس پوست می‌اندازد

به گزارش پاندا از فارس، گوگل پلاس از سال ۲۰۱۱ راه اندازی شد، اما نتوانست در رقابت با شبکه های اجتماعی رقیب موفقیت چندانی کسب کند. این شبکه تا به حال بر روی مرتبط کردن کاربران عادی و دوستانشان در قالب محافل یا circle ها متمرکز شده بود.اما این رویکرد موفق نبود، اما با توجه به بحث های آنلاین کاربران گوگل پلاس در مورد موضوعات مورد علاقه مانند کتاب ها، هواشناسی و ... گوگل تصمیم گرفت طراحی این شبکه اجتماعی را بر مبنای اجتماعات آنلاین و مجموعه هایی از پست‌ها در مورد موضوعات مختلف تغییر دهد.طراحی جدید قرار است به تدریج برای تمامی کاربران اعمال شود و برنامه های همراه گوگل پلاس برای استفاده از طریق iOS و آندروید نیز تغییر خواهد کرد. برخی کارشناسان در مورد میزان کارآیی این روش برای جلب نظر کاربران تردید دارند و برخی نیز معتقدند ممکن است از این طریق بر تعداد کاربران گوگل پلاس افزوده شود.

www.takbook.com

فناورانه

- ساخت پهپادی که بدون توقف پرواز می کند!
- اسمارت‌فون‌ها راه‌حل بعدی درمان سرطان
- ساخت لنزهای جدید با الهام از چشم حشرات
- ساخت کوچک‌ترین و سریع‌ترین نانوتراشه جهان
- نخستین خط تولید انسولین هوشمند در اصفهان راه‌اندازی می‌شود
- ساخت کوچک ترین و کم مصرف ترین کارت گرافیک جهان به کمک نانوفناوری

www.takbook.com

با ابتکار شرکت امریکایی CyPhy Works:

ساخت پهپادی که بدون توقف پرواز می کند!

به گزارش پاندا از خبرگزاری مهر، در سال های اخیر، پهپادها یا هواپیماهای بدون سرنشین مورد توجه بسیاری از مخترعان قرار گرفته اند به طوری که پهپادهایی با قابلیت های جدیدی عرضه می شوند تا بتوانند کاستی یا ضعف های پهپادهای گذشته را پوشانده و وارد بخش های جدیدی از زندگی انسان ها شده و به ارتقای کیفی زندگی آنها بپردازند. اما یکی از ضعف های همیشگی پهپادها را می توان در عمر کوتاه باتری های دانست که باعث می شود پهپادها مدت زمان کوتاهی را پرواز کنند.بسیاری از ضعف های پهپادها مانند حجم زیاد و سنگین یا حتی قابلیت انعطاف پذیری آن اصلاح شده اما تاکنون راه حلی برای مدت زمان محدود پرواز آنها ارائه نشده بود. پهپادها معمولا در حدود ۱۰ دقیقه قادر به پرواز در آسمان بودند اما محققان امریکایی موفق به ساخت پهپاد جدیدی شده اند که این مشکل را مرتفع کرده تا پهپادها بتوانند به صورت نامحدودی در آسمان پرواز کنند.شرکت امریکایی CyPhy Works که در بوستون واقع شده، موفق به طراحی پهپاد جدیدی شده که بدون لحظه ای خاموشی یا توقف می تواند به پرواز خود ادامه دهد.این پهپاد به یک مفتول نازک کوچک متصل شده که نقش یک منبع انرژی بی پایان و پیوسته را ایفا می کند. این پهپاد جدید برای سیستم های نظارت هوایی طراحی شده و با

استفاده از این مفتول کوچک می تواند به صورت نامحدود در آسمان پرواز کرده و ماموریت های طولانی مدت را نیز انجام دهد.این مفتول انرژی و داده ها را از یک ایستگاه پایه به پهپاد ارسال می کند. اما این پهپاد هوابرد بوده بدین معنا که شاید بتواند بدون خاموشی در آسمان به پرواز خود ادامه دهد اما نمی تواند از پایگاه اصلی خود زیاد دور شده و فاصله بگیرد.

Helen Greiner، موسس این شرکت در رابطه با ساخت این پهپاد می گوید: « این پهپاد در واقع روباتی است که از مدت زمان پرواز نامحدودی برخوردار شده تا بتواند قادر به انجام ماموریت های خاص باشد. مفتول نازکی که این پهپاد را مهار می کند حتی از کابل های هدفون ها نیز نازک تر است. »

این پهپاد دارای شش روتر بوده که از قابلیت پرواز خودکار و همینطور دید در شب را نیز برخوردار است.

* به گزارش خبرگزاری مهر

ساخت لنزهای جدید با الهام از چشم حشرات

محققان برای یافتن ایده های جدید و تازه از طبیعت الهام می گیرند. اما زمانی که صحبت از تطبیق باشد، هیچ چیز بهتر از میلیون ها سال تکامل نیست. محققان امریکایی دانشگاه Madison با الهام از چشم حشرات موفق به ساخت لنزهای متفاوتی شده اند که می تواند میدان دید فوق العاده ای را در اختیار کاربرانش قرار دهد.حشرات دارای چشم هایی با ساختار ترکیبی متفاوتی هستند. بدین معنا که صدها چشم مستقل از هم داخل چیزی هستند که به صورت چشم دیده شده و همزمان به فعالیت می پردازند تا دید کامل تری را به حشرات ببخشند. هر چشم انسان می تواند تا صد درجه زاویه کناری خود را مشاهده کند، اگر یک چشم بسته باشد با چشم دیگر می توان به روبرو نگاه کرده و دیدی بیشتر از ۹۰ درجه از محیط را در اختیار داشت.اما با گشودن چشم دوم می توان میزان دید را تقریبا تا دو برابر افزایش داد. میدان دید دو چشم انسان در جلو کمی با هم همپوشانی داشته در نتیجه می توان دید بهتری در روبرو نسبت به اطراف داشت. اما حشرات دید متفاوتی نسبت به انسان ها دارند. زنبورها قادر به مشاهده زاویه ۳۰۰ درجه بوده که به معنای کل فضای پیرامون آنهاست. زنبورها دنیای اطراف خود را به شکلی در هم ریخته و به صورت پیکسل شده می بینند. شاید در نگاه اول مشاهده دنیا به صورت پیکسلی چندان جالب توجه و زیبا نباشد اما این دید پیکسل مانند برای حفظ بقای حشره ای که سایر حشرات یا حیوانات به دنبال کشتن آن هستند، ضروری است.محققان امریکایی دانشگاه مدیسون با استفاده از این قابلیت و امکان به دنبال ساخت لنزهای کوچکی با میدان دید مشابه هستند تا انسان ها لنزهایی با میدان دید ۱۷۰ درجه ای در اختیار داشته باشند. لنزهایی که امروزه مورد استفاده قرار می گیرند از انکسار برای بزرگ نمایی استفاده می کنند اما لنزهای جدید متفاوت عمل خواهند کرد. نور پس از برخورد با لبه های اجسام تغییر شکل می دهد. لنزهای جدید از سطوح مختلفی برخوردار هستند که امکان عبور نور را می دهد اما تاکنون این اندازه دقیق نبوده و قابلیتی است که تا پیش از این وجود نداشته است.ضخامت این لنزها در حدود نیم میلی متر بوده و محققان امیدوارند این لنزها بتوانند دنیای بینایی و عمل های جراحی چشمی را متحول کند.

اسمارت‌فون‌ها راه‌حل بعدی درمان سرطان

محققان استرالیایی موفق به طراحی برنامه‌ای شده‌اند که با استفاده از آن می‌توان گام جدیدی در درمان سرطان برداشت.

به گزارش پاندا از ایتنا، اپلیکیشن اندرویدی جدیدی با نام DreamLab طراحی شده که حاصل همکاری محققان موسسه تحقیقاتی Garvan و بنیاد Vodafone استرالیا است.

محققان معتقدند با استفاده از این برنامه می‌توان به درمان بسیاری از بیماری‌ها مانند سرطان پرداخته تا تلفن‌های هوشمند تحول عظیمی را در سلامت بشریت ایجاد کنند.

سرطان، یکی از موضوعات همیشگی مطالعات محققان بوده و همواره به دنبال راه حلی بوده‌اند تا نه تنها بتوانند روند پیشرفت این بیماری را تحت کنترل داشته باشند بلکه بتوانند درمان موثری نیز برای آن ارائه کنند.

سرطان جزو بیماری‌هایی است که هنوز سؤالات مجهول بسیاری در رابطه با آن بی پاسخ مانده‌اند.به همین دلیل محققان یکی از راه‌های پردازش اطلاعات تحلیل نشده را در جمع‌آوری یافته‌ها و همینطور استفاده از ابررایانه‌ها می‌دانند.اما دسترسی به ابر رایانه‌ها نیز ساده نبوده و هزینه‌های گزافی را به مؤسسات تحقیقاتی تحمیل می‌کند که شاید هر مؤسسه‌ای قادر به استفاده از آنها نباشد.

کاربران با نصب این برنامه روی اسمارت‌فون‌های خود به ابررایانه‌ها برای پردازش سریع‌تر اطلاعات دسترسی پیدا می‌کنند.این اطلاعات از اسمارت‌فون‌های میلیون‌ها کاربری تامین می‌شود که این برنامه را روی تلفن‌های هوشمند خود نصب کرده‌اند.

این برنامه زمانی فعال می‌شود که شارژ باتری اسمارت‌فون به ۹۵ درصد رسیده باشد و با رسیدن به این میزان شارژ، برنامه به طور خودکار فعال شده و به بارگذاری اطلاعات با استفاده از فرآیندی خاص می‌پردازد. اطلاعات پس از پردازش از طریق فضای ابری به محققان ارسال می‌شود.طراحان این برنامه معتقدند با نصب این برنامه، مشخصات یا اطلاعات محرمانه کاربران را خطری تهدید نمی‌کند و به حریم خصوصی کاربران احترام گذاشته می‌شود.Samantha Oakes از محققان موسسه تحقیقاتی Garvan درباره این پروژه می‌گوید : « امیدواریم با استفاده از این اپلیکیشن بتوانیم به درمان برخی از انواع سرطان‌ها بپردازیم.»

www.takbook.com

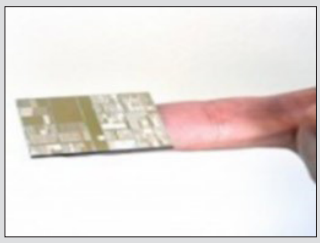
فناورانه

ماهنامه PANDA نشریه الکترونیکی

پاندا ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات

سال اول | شماره اول|۶۸ صفحه| آبان ۱۳۹۴

ساخت کوچک‌ترین و سریع‌ترین نانوتراشه جهان



ریزترین نانوتراشه جهان به ابعاد ۷ نانومتر رونمایی شد. این نانوتراشه می‌تواند سرعت پردازش در تلفن‌های هوشمند و پردازنده‌های داده‌های بزرگ را تا دو برابر افزایش دهد.به گزارش پاندا از ایتنا، شرکت کامپیوتری آی.بی.ام (IBM) خبر تولید نانوتراشه‌هایی با اندازه تنها هفت نانومتر را منتشر کرده است.اگر بخواهیم این ابعاد را مقایسه کنیم، می‌توانیم به طول یک رشته دی.اِن.اِی (DNA) و قطر یک گلبول قرمز اشاره کنیم که به ترتیب ۲.۵ و ۷۵۰۰ نانومتر هستند.

شرکت آی.بی.ام در سپتامبر گذشته با امید عملیاتی شدن این نوع تراشه‌های در دو سال آینده، مبلغ ۳ میلیارد دلار برای ارتقای نسل جدید نانوفناوری هزینه کرد.فناوری تراشه‌های هفت نانو متری و سرعت پردازش پیشرفته آن‌ها از منظر کارشناسان صنعت، برای فائق آمدن بر تقاضای رو به افزایش محاسبات ابری (cloud computing) و سایر فناوری‌های نوظهور ضروری است.اندازه استاندارد فعلی نانو تراشه‌ها که در میکروپردازنده‌ها به کار می‌رود، ۱۴ نانومتر است.طبق گزارشات آخرین ورژن لپ‌تاپ مک‌بوک اپل (Apple's MacBook laptop)، فناوری ۱۴ نانومتری را به کار می‌برد و آیفون۶ نیز از تراشه ۲۰ نانومتری استفاده می‌کند.این دستاورد جدید شرکت IBM از اصول قانون مور (principle of Moore's Law) پیروی می‌کند. این قانون نخستین‌بار توسط گوردون مور ، یکی از موسسان اینتل (Intel)، در سال ۱۹۶۵ مطرح شد.طبق آن، در هر دو سال قدرت محاسبات دو برابر می‌شود، به عبارت دیگر طبق قانون مور، با گذشت دو سال، اندازه تراشه‌های سیلیکونی به نصف اندازه خود می‌رسند. این قانون پیشرفت‌های فناورانه نیم قرن گذشته را هدایت کرده است.

اولین تراشه ۱۴ نانومتری در سال ۲۰۱۴ در معرض عموم قرار گرفت. در نتیجه با رسیدن اندازه این تراشه در سال ۲۰۱۵ به ۷ نانومتر، می‌توان پایداری قانون مور را مشاهده کرد.برای رسیدن به این پیشرفت، تیم محققان از چندین فناوری نوین بهره بردند. به عنوان مثال می‌توان از چاپ جدید تراشه‌ها، با نام لیتوگرافی با اشعه ماورابنفش (Extreme Ultraviolet Lithography) یا به اختصار ای یووی نام برد.این فناوری از امواج فرابنفش با طول موج تنها ۱۳.۵ نانومتر بهره می‌برد. همچنین از ماده سیلیسیم-ژرمانیوم (نسبت به سیلیسیم خالص) در بخش‌های مشخصی از تراشه استفاده کردند.یکی از بزرگ‌ترین رقیبان آی‌بی‌ام، اینتل است که در تلاش است به فناوری نسل بعدی تراشه‌ها دست یابد.آنها هم‌اکنون برای رسیدن به پردازنده ۱۰ نانومتری تلاش می‌کنند. یکی دیگر از رقبا، شرکت تولید نیمه هادی تایوان (Taiwan Semiconductor Manufacturing Company) است که هم‌اکنون تراشه‌های اپل را تامین می‌کند. آن‌ها نیز تاکنون نتوانسته‌اند به فناوری ۷ نانومتری دست یابند. گام بعدی در فناوری نانوتراشه‌ها، تراشه‌هایی با اندازه ۵ نانومتر است. اگرچه احتمال رسیدن به چنین چیزی، با روش‌ها و مواد جدید هنوز مشخص نشده است.

قائم مقام رئیس دانشگاه علوم پزشکی اصفهان:

نخستین خط تولید انسولین هوشمند در اصفهان راه‌اندازی می‌شود

به گزارش پاندا و به نقل از مهر، صانعی ظهر دوشنبه در جمع خبرنگاران اظهار داشت: خط تولید انسولین هوشمند برای اولین بار در کشور اصفهان طراحی و در حال نصب در استان اصفهان است که بزودی این نوع انسولین در شهر اصفهان به تولید خواهد رسید.وی بیان داشت: ۹۰ درصد داروهای بیماران دیابتی در کشور تهیه و توزیع می‌شود که از بالاترین کیفیت برخوردار است.

قائم مقام رئیس دانشگاه علوم پزشکی اصفهان با اشاره به جراحی‌های ضد دیابت مانند پیوند پانکراس، پیوند سلول‌های پانکراس، کوچک کردن معده، گذاشتن بالن و کلیپس در معده به روش آندوسکوپی، گفت: این روش ها در کشور ایران قابل انجام است و منحصر به کشور به خصوصی در خارج از ایران نیست و از همه مهمتر اینکه این روش‌ها درمان قطعی دیابت نیست و باید با مشورت پزشک معالج انجام گیرد.وی اظهار داشت: استفاده از داروهای گیاهی به عنوان مکمل و کمک به کنترل دیابت است که به هیچ عنوان این نوع گیاهان نمی‌توانند بدون مشورت با پزشک جایگزین داروهای دیابت شوند.صانعی افزود: بیماری دیابت یکی از بزرگترین مشکلات بهداشتی - درمانی کشورها است که به دلیل اهمیت این بیماری، سازمان جهانی بهداشت (WHO) یک روز را به عنوان روز جهانی دیابت نامگذاری کرد تا در راستای افزایش آگاهی عمومی در ارتباط با علل، عوارض، پیشگیری و درمان این پدیده روزافزون و نیز حساسیت زایی برای مردم اطلاع رسانی انجام گیرد.وی گفت: ۷۰ درصد از بیماران دیابتیک نوع ۲ می‌توانند با رژیم غذایی مناسب، تحرک و ورزش، دوری از دخانیات و اصلاح شیوه زندگی، دیابت خود را کنترل کنند.قائم مقام رئیس دانشگاه علوم پزشکی اصفهان اظهار داشت: خوشبختانه با همت دولت تدبیر و امید تا پایان سال ۹۴ تمام جمعیت شهری روستایی کشور تحت پوشش برنامه تحول بهداشت قرار گرفته و همچنین برای تمام شهرهای زیر ۱۰۰ هزار نفر جمعیت در حاشیه شهرها، پرونده بهداشتی تشکیل می شود که با انجام غربالگری و تقدم بحث پیشگیری بر درمان، بیماری های دیابت، فشار خون و چربی خون افراد اندازه گیری و پس از تشخیص از طریق سیستم ارجاع به متخصصان مربوطه معرفی می‌شود.

ساخت کوچک ترین و کم مصرف ترین کارت گرافیک جهان به کمک نانوفناوری

* به نقل از ایتنا

مت اسکاینر، معاون این شرکت آمریکایی در مورد این محصول جدید گفت: کارت گرافیک AMD Nano Radeon™ R۹ که برای اولین‌بار در سطح جهان در نمایشگاه سرگرمی‌های الکترونیکی در لس‌آنجلس در ژوئن سال ۲۰۱۵ برای طرفداران بازی‌های رایانه‌ای به نمایش گذاشته شد، بر اساس تراشه‌های گرافیکی به نام فیجی (Fiji) ساخته شده است.

وی افزود: این کارت گرافیک علاوه بر کارت‌های گرافیک Fury AMD Radeon™ R۹ و R۹ Fury X AMD Radeon™ سومین کارت گرافیک ساخته شده بر پایه این تراشه است.

اسکاینر ادامه داد: خانواده کارت‌های گرافیک Fury AMD Radeon™ R۹ که بر اساس تراشه‌های فیجی ساخته شده‌اند، با استفاده از حافظه‌هایی با پهنای باند بالا به منظور کاهش مصرف انرژی و افزایش راندمان برای ایجاد رزولوشن‌های بالا، تجارب بی‌نظیری را برای علاقمندان به ارمغان آورده و نقطه عطفی در بازی‌های رایانه‌ای ایجاد کرده‌اند.

وی بیان کرد: اما این کارت گرافیکی جدید، کم مصرف‌ترین و کوچک‌ترین کارت گرافیک ITX است و ۳۰۰ درصد قدرت عملکرد بیشتر و ۳۰

درصد مصرف توان کمتر نسبت به نسل قبلی کارت‌های این شرکت دارد.وی اظهار کرد: این شرکت به کمک کارت‌های گرافیک Radeon™ Nano R۹ ، با طراحی کوچک و محیط بسیار آرام برای بهبود بازی‌های جدید روی آخرین رابط برنامه‌های کاربردی مانند DirectX® ۱۲، اجرای انواع بازی‌ها را در منزل ممکن می‌کند.اسکاینر گفت: تجهیزات کارت گرافیک Radeon با ارائه عملکرد عالی، طرح‌های بی‌همتای واحد پردازنده گرافیکی و فناوری‌های خلاقانه، عصر جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای را به وجود آورده است.

خط تولید کارت گرافیک AMD Radeon R۹ طیف عظیمی از محصولات، با قیمت‌های متنوع ارائه می‌دهد، این کارت‌ها با ارائه گرافیکی بسیار قدرتمند تقریبا همه نیازهای کاربران را برطرف می‌کند.

www.takbook.com

مقاله خلاقیت این ماه:

آچار فرانسه دشمن خلاقیت

http://khalaghbash.ir/

خلاق باش

www.takbook.com

آچار فرانسه دشمن خلاقیت

http://khalaghbash.ir/

چند وقتی است که در جلسات مشاوره سوالات بسیار زیادی در رابطه با کسب و کارها از من می پرسند، سوالاتی از این قبیل که می خواهند خلاقیت را وارد کسب و کارشان کنند و با نوآوری بتوانند در کسب و کارشان رشد کنند. در این مقاله می خواهیم راجع به موضوع مهمی در زمینه خلاقیت صحبت می کنیم.

همه کاره،هیچ کاره؟

وقتی از تخصص آن ها می پرسم،تقریبا همه کاره هیچ کاره هستند!!!

بله!درست خواندید!در یکی از جلسات مشاوره از فرد مقابل پرسیدم تخصص شما چیست؟و پاسخ فرد این بود: من ۵ سال است در زمینه کشاورزی فعالیت می کنم،مهندس معدن هستم،مدیر بازاریابی شرکت xهستم،مدرس موفقیت هستم و...

ایشان تا فردا صبح هم بهشان وقت میدادم همینطور متن و رزومه خودشان را برای من طومار وار می نوشت!خوب الان شما متوجه شدید این آقا تخصصش چیست؟کشاورزه،مهندس معدنه یا مدیر بازاریابی یا مدرس موفقیت؟!

تخصص های مختلف و فوران آتش خلاقیت

یکی از تعاریف خلاقیت این است، ارتباط ۲ یا چند چیزی که در ظاهر به هم هیچ ربطی ندارد!

مثلا ممکن است این دوست عزیزمان که با من جلسه مشاوره داشتند،با توجه به تخصص های مختلف،یک باره جرقه ای در ذهنش ایجاد شود و این جرقه به خلاقیت منجر می شود در واقع این جرقه ارتباط بین یک مقوله در کشاورزی با معدن است!

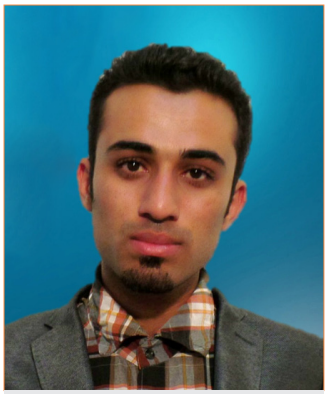
پس در دو صنعت معدن و کشاورزی یک ایده جدید خلاقانه تولید شد.اکثر اختراعات نیز به همین شکل به وجود می آمدند،مثلا جراحی از راه دور! تلفیق عمل جراحی با فناوری اطلاعات باعث شد جراحی هوشمند به وجود آید. یا علوم بین رشته ای نیز خروجی همین مدل خلاقیت است.پس اگر شما در زمینه های مختلف مطالعه داشته باشید شانس ایده پردازی و خلاقیت بیشتری نسبت به بقیه دارید!

آقای بهزادی شما در بالا گفتید فرد مورد نظر هیچ کاره همه کاره است پس چرا الان می گویید می تواند ایده های زیادی بدهد و شانس بیشتری برای خلاقیت دارد؟

عدم تمرکز،دشمن خلاقیت

در واقع تمرکز نداشتن، خلاقیت را در وجود شما می کشد! پس یادتان باشد آچار فرانسه بودن نیز دشمن تمرکز شما و قاتل خلاقیت است.فرض کنید شما در زمینه " آموزش سخنرانی و فن بیان "فعالیت می کنید و روزی ۴ ساعت زمان دارید،یک ساعت را به سخنرانی و فن بیان،یک ساعت را به پرورش قارچ،یک ساعت را به پرورش هویج در آکواریوم و یک ساعت را به باغداری می پردازید.

با این اوصاف شاید بتوانید بین پرورش هویج در آکواریوم و باغداری ارتباطی پیدا کنید و یک خلاقیت به خرج بدهید،اما این خلاقیت ها مقطعی است و بعد از چند سال؛ شما نه در زمینه پروش هویج فرد صاحب نظر و متخصصی هستید نه هم در زمینه باغداری!ولی اگر چند سال به طور تخصصی در زمینه پرورش هویج فعالیت کنید شانس موفقیت و متخصص شدن شما هم بیشتر و هم دائمی تر است تا اینکه روزی یک ساعت روی ۴ شغل مختلف زمان بگذارید.



سعید بهزادی مدیر سایت خلاق باش

از چند کار همزمان خودداری کنید

توصیه اکید من این است که دچار آفت آچار فرانسه ای نشوید!چند کار همزمان هم جالب است هم جذاب ولی جلوی پیشرفت شما را می گیرد و این شاید برگردد به عدم شناخت صحیح از توانایی خودتان که بعدا در مورد آن صحبت می کنیم.البته اگر دوست دارید در چند زمینه متخصص شوید،اجازه بدهید در یک زمینه متخصص که شدید بعد وارد زمینه دیگر شوید تا وقتی فردا از شما می پرسند تخصص شما چیست؟

مانند من پاسخ دهید: من به سازمان ها و افراد کمک می کنم تا خلاقیت را در وجود خودشان پرورش دهند.

www.takbook.com

WEB DESIGN

WEB

www.takbook.com

روش جدید ReCaptcha در محافظت از سایت ها

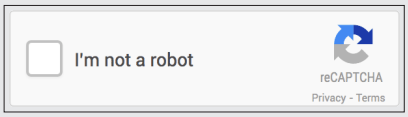
نویسنده:مهندس محسن شفیعی
از سایت aparnet.ir

ReCaptcha را شاید همه بشناسند. ReCaptcha سرویس گوگل در ارائه کپچا به تمام وبسایت ها است که در بیشتر وبسایت ها مورد استفاده قرار میگیرد.
این سرویس روش جدیدی را در نمایش کپچا به کاربران ارائه داده است که میتوان گفت آرزوی همه کاربران وب است.
در ادامه مطلب همراه ما باشید...

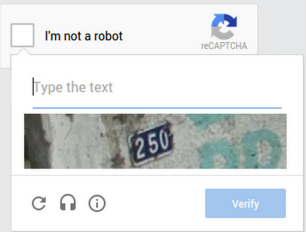
روش قدیمی

در روش قدیمی، مانند همه کپچاهای دیگر، تصویری حاوی کلماتی که برای کاربران وب به سختی قابل خواندن است نمایش داده میشد که عذاب آورترین کپچا بود. اما بعدها تصاویری مانند شماره پلاک به این کپچا اضافه شد که خواندن آنها بسیار ساده تر است.اما روبات ها همیشه در حال پیشرفت هستند به همین دلیل گوگل روش جدیدی را ابداع کرده است.

روش جدید

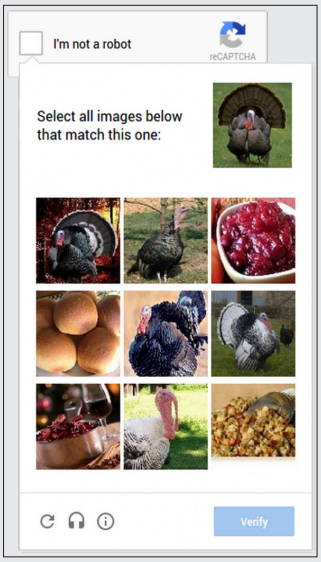


خب آیا بهتر نیست که از خود کاربران بپرسیم که آیا شما روبات هستید یا خیر؟ خب گوگل هم همین کار را انجام داد. این روش با نام روش reCaptcha no captcha شناخته میشود.طیف وسیعی از کاربران وب سایت هایی که از این API جدید استفاده میکنند میتوانند با انتخاب کردن گزینه من روبات نیستم روبات نبودن خودشان را ثابت کنند. به نظر میرسد که این راه، روش مناسبی برای جلوگیری از روبات ها نیست. اما در پشت صحنه این کلیک کردن الگوریتم های پیچیده ای در حال انجام است. تحقیقات گوگل نشان میدهد که روبات ها حتی سخترین نوع تصاویر کپچا را با دقت ۹۹,۸ درصد حل میکنند که اینکار با تکیه بر هوش مصنوعی انجام میشود.
به همین دلیل گوگل تحقیقات خودش را ادامه داد تا به نتیجه رسید. با این API جدید روبات نبودن اکثر کاربران تایید میشود و کاربرانی هم که وضعیت آنها نامشخص میشود، برای آنها کپچا قبلی نمایش داده میشود.



اما اگر دستگاه کاربر موبایل یا تبلت باشد کپچا مخصوص این دستگاه ها به آنها نمایش داده میشود. این کپچا به این صورت است که کاربر باید عکس های مرتبط با عکس انتخاب شده را انتخاب کند که برای کاربران موبایل بسیار مناسبتر است.

چگونه کار میکند؟



الگوریتم جدید گوگل بر اساس رفتار کاربر پیاده سازی شده است. در واقع CheckBoxیی که به کاربران نمایش داده میشود، CheckBox واقعی نیست پس با کیبورد و عملیات مشابه آن نمیشود آن را انتخاب کرد و اینکار باید بوسیله ماوس انجام شود. الگوریتم گوگل با استفاده از رفتار ماوس، قبل، در حال کلیک کردن و بعد از کلیک کردن و گزینه های مختلف دیگر مانند چک کردن کوکی ها و روشهای مختلف دیگر، روبات نبودن کاربر را بررسی میکند.
سایت های مختلفی مانند وردپرس به API جدید مهاجرت کرده اند که شما میتوانید آنها را تست کنید.
برای استفاده از این API به سایت reCaptcha گوگل بروید.

http://learningtv.ir/?p=8788

آپارنت
http://aparnet.ir/%-٢٦٦٣D%AB%١D%AA%٩D%AB%-٤D%AC%D%AF%DB%AC%D%AF-recaptcha-%D%AF%D%AB%-١D%A٥%٩D%AD%D%A٧%D%A١%٩D%AB%AD%AA-%D%A٧%D%AB%-٢D%AB%٢D%A٧%DB%AC%D%AA-%D%A٧%٩D%A٧

www.takbook.com

نکاتی از ووکامرس

مهندس سید حامد محمودزاده
مدیریت: learningtv.ir

در این آموزش یاد خواهید گرفت که چگونه در صفحه ی Shop فروشگاه خود، محصولات دسته ای خاص را مخفی نمایید.به عنوان یک مثال کاربردی:فرض کنید فروشگاه شما از دو قسمت «محصولات زبان اصلی» و «محصولات فارسی» تشکیل شده است. در صورتی که بخواهید در صفحه ی اول فروشگاه خود فقط محصولات فارسی را نمایش دهید کافیست فایل functions.php قالب خود را باز کرده و کد زیر را در آن قرار دهید:

```
add_action( ‹pre_get_posts›, ‹custom_pre_get_posts_query› );
function custom_pre_get_posts_query( $q ) {
if ( ! $q->is_main_query() ) return;
if ( ! $q->is_post_type_archive() ) return;
if ( ! is_admin() && is_shop() ) {
$q->set( ‹tax_query›, array(array(
‹taxonomy› => ‹product_cat›,
‹field› => ‹slug›,
‹terms› => array( ‹YourCategory› ), // Don›t display products in the knives category on the shop page
‹operator› => ‹NOT IN›
)));
}
remove_action( ‹pre_get_posts›, ‹custom_pre_get_posts_query› );
}
```

در کد فوق در قسمت YourCategory کافیست نامک دسته ی مورد نظرتان را وارد نمایید تا این دسته از صفحه ی فروشگاه شما حذف شود.

نکاتی از وردپرس

مهندس سید حامد محمودزاده
مدیریت: learningtv.ir

در این قسمت می خواهیم یکی از هک های وردپرس را مورد بررسی قرار دهیم. به عبارت دیگر در این آموزش یاد خواهید گرفت که چگونه همانند the_excerpt() یک تابع the_content() را خلاصه نمایید.

معمولا در سایت ها برای این که فقط متن یک مطلب را به نمایش بگذارند از the_excerpt() استفاده می کنند اما در این میان مشکلی که به وجود خواهد آمد به هم چسبیده شدن متون خواهد بود. در واقع با استفاده از the_excerpt() فاصله ی بین خطوط و متون حذف خواهند شد و شکل و شمایل جالبی به مطلب ما نخواهد داد.برای رفع این مشکل ما از همان the_content() استفاده می کنیم اما با کمی تغییرات!برای خلاصه کردن تابع the_content() به جای the_content() از قطعه کد زیر در قالب سایت خود استفاده کنید:

```
<?php
$content = get_the_content();
$content = preg_replace(«/<img[^>]+\>/i», «YourText», $content);
$content = apply_filters(‹the_content›, $content);
$content = str_replace(‹]]>›, ‹]]>›, $content);
$content = substr($content, ۲۵۰۰ , ۰);
echo $content›...›;
?>
```

با استفاده از قطعه کد فوق می توانید محتوای مطالب را همراه با فاصله و البته بدون تصاویر نمایش دهید. در کد فوق به جای نمایش تصاویر واژه ی YourText نمایش داده خواهد شد.

دوره‌ی آموزشی Bootstrap

۱– پروژه محور

۲– زبان فارسی

۳– بیش از ۷ ساعت ویدئوی آموزشی

۴– زبانی شیوا و گویا

۵– قیمت مناسب

http://learningtv.ir/?p=11929

www.takbook.com

Node.js چیست؟ بخش اول

نویسنده:مهندس محسن شفیعی
از سایت aparnet.ir

در واقع یک مفسر جاوا اسکریپت تحت سرور است که مفهوم نحوه کار کردن یک سرور تغییر میدهد. در واقع هدف قادر ساختن برنامه نویس برای ساخت اپلیکیشن های بسیار مقیاس پذیر و نوشتن کدهایی با ده ها هزار اتصالات هم زمان در فقط یک ماشین مجازی است.یکی از اهداف Node "ارائه دادن راهی آسان برای ساخت برنامه های مقیاس پذیر" است. اما مشکل برنامه های سرور فعلی چیست؟بیاید محاسبه کنیم. در یک زبان مانند Java و PHP هر اتصال کاربر باعث بوجود آمدن یک thread میشود که حدود ۲ مگابایت حافظه را اشغال میکند. حال در یک سیستمی با ۸ گیگابایت RAM به طور میانگین بیشترین تعداد اتصالات هم زمان ۴۰۰۰ کاربر است.اگر شما خواسته باشید که تعداد اتصالات هم زمان را افزایش دهید خوب طبیعتا باید به سرورهای خود اضافه کنید. که این اضافه کردن باعث بوجود آمدن هزینه های بیشتر مانند هزینه های سرور, هزینه های ترافیک, هزینه های نیروی کار و ... میشود. به خاطر همین دلایل معماری وب در تنگنایی وجود دارد که آن هم حداکثر تعداد اتصالات هم زمان است.

Node این مشکل را بوسیله تغییر نحوه یک اتصال به سرور حل میکند. به این صورت که هر اتصال به صورت یک رویداد درون موتور پردازشی Node اجرا میشود. Node ادعا میکند که هیچ وقت به بن بست نمیرسد و میتواند تا ده ها هزار اتصال همزمان را پشتیبانی کند.

بنابراین اگر شما میخواهید برنامه ای بنویسید که هزاران اتصال هم زمان را پشتیبانی کند, چگونه باید با Node کار کنید؟ اما قبل از پاسخ به این سوال بیایید ببینیم که Node چگونه کار میکند؟

Node یک برنامه تحت سرور است. Node قطعا مثل Apache یا Tomcat نیست. این سرورها اساسا سرورهای آماده نصب هستند و میتوانند ماژول هایی را بپذیرند. مانند Apache که ماژول PHP را میتواند اجرا کند و به توسعه دهندگان وب این اجازه را بدهد که اپلیکیشن های داینامیک بسازند و از طریق ماژول SSL برای امن کردن اتصالات آن استفاده کنند.Node مفهومی از ماژول ها است که میتواند به هسته Node اضافه شود. در حال حاضر صدها ماژول در Node موجود است. و جامعه متن باز در حال بروزرسانی و توسعه آنها هستند.

Node چگونه کار میکند؟

Node خودش بر روی موتور JavaScript V۸ اجرا میشود. صبر کنید!!!... چی؟؟جاوا اسکریپت بر روی سرور؟ بله. شما درست خواندید. جاوا اسکریپت بر روی سرور ممکن است مفهوم جدیدی برای کسانی که با این زبان در سمت کلاینت کار کرده اند باشد. چرا از همان زبانی که در سمت کلاینت از آن استفاده میکنیم در سمت سرور استفاده نکنیم؟

V۸ چیست؟ V۸ موتور جاوا اسکریپت گوگل بر روی مروگر کروم است. یک موتور جاوا اسکریپت کدهای جاوا اسکریپت را پردازش میکند و آنها را اجرا میکند. با استفاده از V۸, گوگل یک مفسر فوق العاده سریع توسط C++ نوشته است همراه با یک جنبه منحصر بفرد: شما میتوانید V۸ را دانلود و در هر برنامه که میخواهید جاوا اسکریپت در آن اجرا شود قرار دهید. دیگر به یک مرورگر محدود نمیشود.بنابراین Node در واقع از موتور V۸ نوشته شده توسط گوگل استفاده کرده و هدف جدیدی را برای آن انتخاب کرده است. استفاده در سرور. عالی است. اما چرا یک زبان جدید سمت سرور ایجاد کنیم در حالی که گزینه های موجود هم ایده آل هستند؟

در بخش دوم این مطلب در آینده همراه ما باشید تا اطلاعات بیشتری کسب کنیم.

ساختار قالب (theme) وردپرس

فایل index.php : این فایل وظیفه نمایش صفحه ی اصلی سایت شما را بر عهده دارد.

فایل header.php: قاعدتا منطقی نیست همه ی قالب در فایل index.php باشد بنابراین یک قسمت که هدر سایت هست در فایل header.php قرار می گیرد. و معمولا در همه ی صفحات مشترک می باشد.

فایل footer.php: مشابه فایل header.php معمولا در همه ی صفحات سایت مشترک هست و اطلاعات مختلفی مثل کپی رایت،معرفی مختصر سایت و نقشه سایت قرار می گیرد.

فایل single.php : تا به حال حتما مشاهده کرده اید که در صفحه ی اصلی سایت ها مطالب زیادی وجود داره که یک خلاصه چند خطی ازشون هست و برای خوندن کامل باید روی دکمه ادامه کلیک کنیم تا کل مطلب لود در یک صفحه دیگه لود بشه.اون صفحه ای که کل مطلب نمایش داده میشه در فایل single.php قرار می گیره.

فایل sidebar.php : این فایل معمولا حاوی نحوه نمایش ستون های کناری سایت می باشد که عموما در نمایش ابزارک ها کاربرد دارد.

فایل search.php : این فایل وظیفه نمایش نتایج جستجو را بر عهده دارد.هنگامی که در سایت وردپرسی جستجویی انجام می دهید نتیجه آن در قالب فایل search.php نمایش داده خواهد شد.اگه این فایل وجود نداشته باشد به صورت پیشفرض وردپرس از Index.php استفاده خواهد کرد.

فایل style.css : معمولا استایل پیشفرض سایت های وردپرسی فایل style.css می باشد که از این فایل برای فرم دهی و استایل دهی به قالب استفاده می شود.

فایل functions.php : اکثر تنظیمات قالب در این فایل ذخیره خواهد شد و اگر بخواهیم امکانات دیگری به قالب اضافه کنیم برای این کار لازم هست تا کد های مربوطه در فایل functions.php قرار بگیرد.

فایل ۴۰۴ php : این فایل زمانی کاربرد داره که معمولا کاربر یک URL یا آدرسی رو از سایت ما فراخوانی کنه که وجود نداره.اون وقت باید یه پیغامی یا صفحه ای مبنی بر اینکه آدرس درخواستی شما وجود ندارد به کاربر نمایش داده شود که اون صفحه قالبش در فایل 404 نمایش داده خواهد شد.

فایل های دیگه ای هم هستن که می تونیم ازشون در قالب استفاده کنیم مثل فایل های page.php یا comments.php یا tag.php و یا .... در نسخه ی بعدی پاندا یک فصل کامل از آموزش طراحی قالب وردپرس قرار خواهیم داد.و نحوه طراحی قالب در وردپرس را به صورت اصولی و گام به گام فرا خواهیم گرفت.

سید عبدالله محمودزاده

www.takbook.com

راه های ارتباطی با ما

آدرس ایمیل رسمی سایت:
learningtv.ir@gmail.com

کانال پیام رسان تلگرام:
https://telegram.me/learningtv/

فیسبوک:
https://www.facebook.com/learningtv.learningtv.9

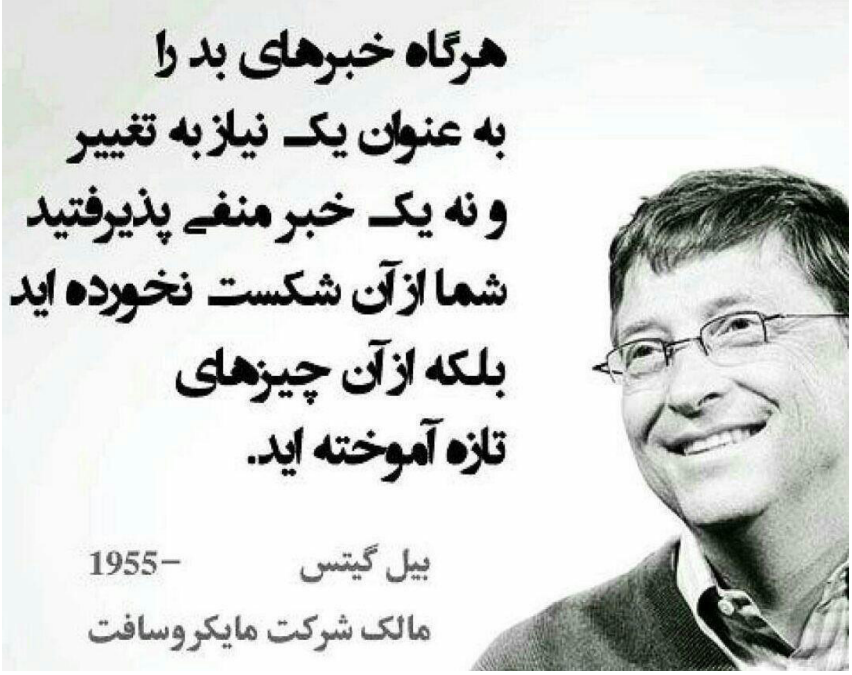
انجمن ما در گوگل پلاس:
https://plus.google.com/u/0/communities/110108667894223872315

www.takbook.com

ماهنامه PANDA نشریه الکترونیکی
پاندا ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات

پیام تلگرامی

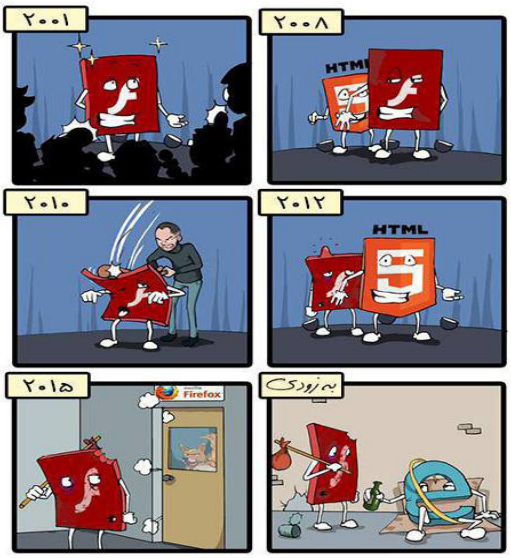
سال اول | شماره اول|۶۸ صفحه| آبان ۱۳۹۴



به نقل از تلگرام برنامه نویسان

https://telegram.me/barnamenevisan_org

برنامه نویسان



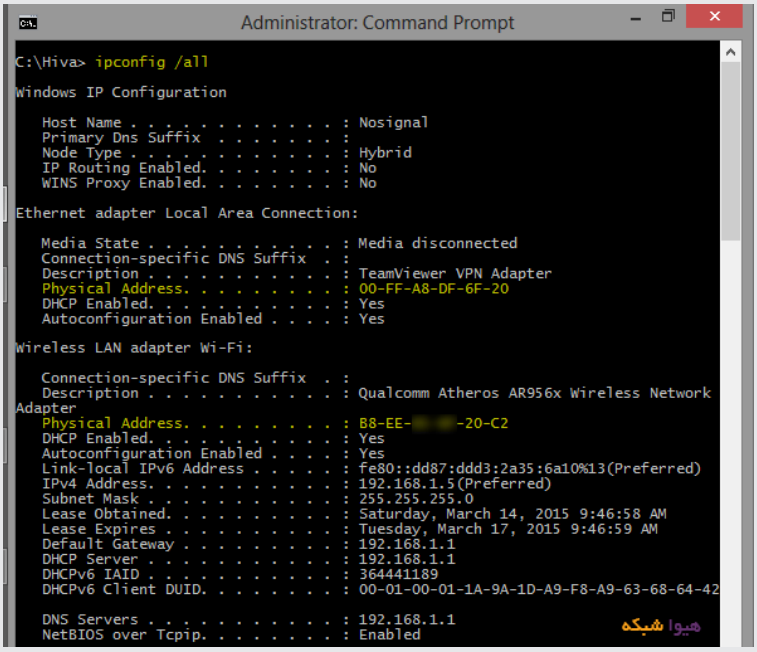
www.takbook.com

آموزش شبکه

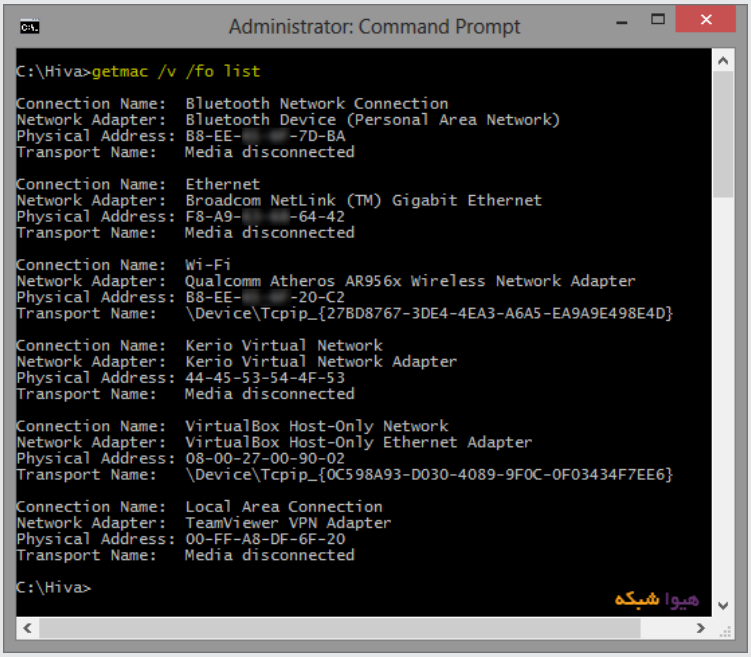
www.takbook.com

01 آموزش به دست آوردن MAC Address

۱ به دست آوردن MAC آدرس با فرمان IPConfig



۲ به دست آوردن MAC آدرس با فرمان getmac /v /fo list



در خط فرمان getmac را بنویسید و Enter کنید:

Getmac

02 آموزش IPv۶

IPv۶ یک آدرس ۱۲۸ بیتی است. بنابراین فضای آدرس دهی آن ۲ به توان ۱۲۸ است که معادل عدد:

۳۴۰,۲۸۲,۹۲۰,۹۳۸,۴۶۳,۴۶۳,۳۷۴,۶۰۷,۴۳۱,۷۶۸,۲۱۱,۴۵۶

است!

با چنین فضای آدرس دهی ای می توان :

به ازای هر متر مربع از سطح کره زمین، تعداد ۵۴,۵۲۵,۹۵۲ عدد IP اختصاص داد!

اگر جمعیت جهان را هفت میلیارد نفر در نظر بگیریم در این صورت به هر نفر تعداد ۴۸,۶۱۱,۸۴۶,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ عدد IP می توان اختصاص داد!

مغز انسان حدود ۱۰۰ میلیارد سلول دارد. در این صورت برای هر سلول مغز انسان می توان ۴۸۶,۱۱۸,۴۶۰,۰۰۰,۰۰۰ عدد IP در نظر گرفت!

• Syntax و نگارش IPv۶

دارای ۸ بلاک ۱۶ بیتی هست

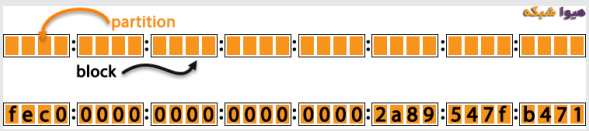
هر بلاک با : از هم جدا می شوند

هر بلاک از ۴ پارتیشن تشکیل شده

هر پارتیشن ۴ بیت است

از اعداد هگزا دسیمال برای نمایش IPv۶ استفاده می شود.

در هر پارتیشن یک عدد هگزا دسیمال قرار می گیرد.



• مثالی از یک IPv۶ :

۲۱cd:۰۰۵۳:۰۰۰۰:۰۰۰۰:۰۳ad:۰۰۳f:af۳۷:۸d۶۲

خلاصه سازی IPv۶: می توان صفر ها را در IPv۶ خلاصه کرد.

• مثال:IPv۶ زیر را در نظر بگیرید:

fe۸۰:۰۰۰۰:۰۰۰۰:۰۰۰۰:۰۰۰۰:۰۰۰۰:۰۰۰۰:۰۰۲۱

می توانیم IP بالا را به صورت زیر خلاصه کنیم:

fe۸۰:۰:۰:۰:۰:۰:۰:۰۰۲۱

fe۰۰۲۱::۸۰

fe۲۱::۸۰

به جای بلاک هایی که به صورت متوالی صفر بودند : گذاشتیم.

در آخرین بلاک یعنی ۰۰۲۱ ، صفرهای پشت عدد ۲۱ را حذف کردیم.

نکته۱ :اگر حداقل دو پارتیشن متوالی صفر باشند می توانیم به جای آن ها از : استفاده کنیم.

نکته ۲: فقط یک بار می توانیم از : در خلاصه سازی صفر ها استفاده کنیم.

www.takbook.com

Prefix در IPv۶

Prefix length در IPv۶ مانند CIDR و Subnet mask در IPv۴ است. با استفاده از آن می توانیم بیت هایی که بیانگر شناسه شبکه هستند را مشخص کنیم. مثلا آدرس ۸d۷۶:۴f:۳۸ad::۱۹:۲۱cd را با Prefix length = ۶۴ در نظر بگیرید. در این صورت Prefix این آدرس برابر است با ۶۴/۱۹:۰:۰:۲۱cd یا ۶۴/::۱۹:۲۱cd. پس با زیاد یا کم کردن اندازه Prefix می توانیم کاری مانند Subnetting و Supernetting در IPv۴ انجام دهیم.

انواع آدرس های IPv۶

سه نوع IPv۶ داریم:

Unicast –:

هر آدرس از نوع Unicast مشخص کننده یک interface است. بسته هایی که مقصدشان یک IP از نوع Unicast هست به یک Interface ارسال می شوند.

البته می توان بر اساس RFC ۲۳۷۳ برای چندین Interface از یک آدرس یکسان استفاده کرد. که در واقع این Interface ها همگی به عنوان یک interface نقش بازی می کنند که معادل مفهوم Load-balancing است.

Multicast –:

بیانگر چندین Interface است. بسته هایی که به آدرس Multicast ارسال می شوند به Interface های ارسال می شوند که برای این آدرس از قبل شناخته شده هستند.

به عنوان مثال من یک بسته شکلات به دوستم می دهم. از دوستم می خواهم که آن ها را بین اعضای فامیل پخش کند. در این صورت دوستم همان آدرس Multicast است و افراد فامیلش همان Interface هایی هستند که او از قبل آن ها را می شناخته.

Anycast –:

بیانگر چندین Interface است. بسته هایی که به آدرس anycast ارسال می شوند به نزدیکترین interface ای خواهد رسید که توسط آدرس قابل شناسایی باشد. نزدیکترین Interface توسط الگوریتم های مسیریابی مشخص می شوند.

دوباره من و دوستم و بسته شکلات را درنظر بگیرید. من به دوستم یک بسته شکلات می دهم و به او می گویم که این بسته شکلات را به نزدیکترین شخصی که می شناسی بده. بسته به اینکه دوستم «نزدیکترین» را چطور معنی کند، آن بسته را به شخصی تحویل خواهد.

انواع آدرس های Unicast

- Global
- Link-local
- Site-local
- Special

Global

معادل IP های Public در IPv۴ است. IP های Global در اینترنت یکتا هستند. IP های global با عدد ۲ یا ۳ شروع می شوند. به بیان باینری، IP های global با ۰۰۱ شروع می شوند.

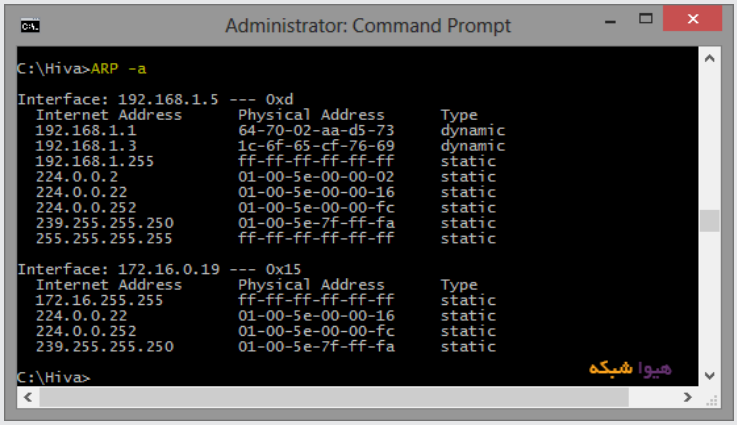
مثالی از یک آدرس Global:

۲۰۰۱:: ce۴۹:۷۶۰۱:e۸۶۶:efff:f۵ff:ebfe

Link-local

تقریبا معادل APIPA در IPv۴ هستند. در IPv۶، آدرس های Link-local با fe۸ شروع می شوند. به بیان باینری، این IP ها همواره با ۱۱۱۱ ۱۱۱۰ ۱۰ و ۵۴ تا صفر بعد از آن شروع می شوند. IP های Link-local همیشه به کارت شبکه اختصاص داده شده هستند.

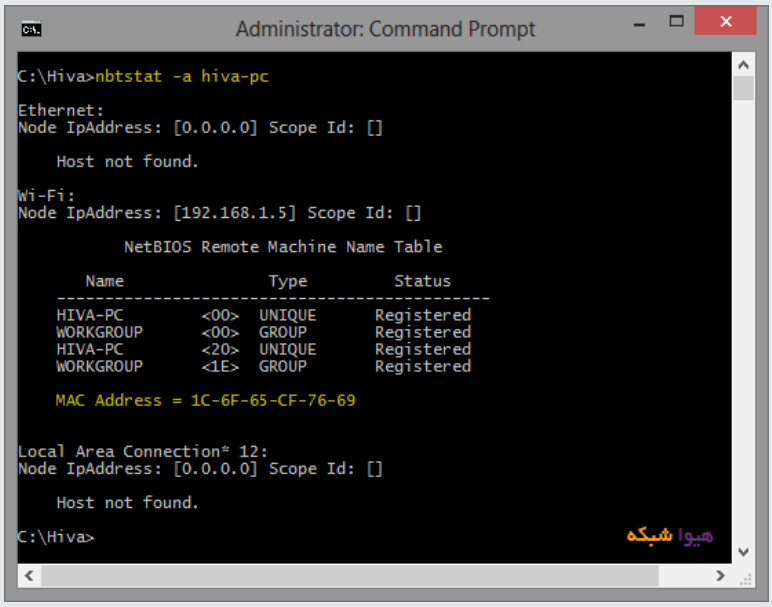
۳ به دست آوردن MAC آدرس با فرمان ARP



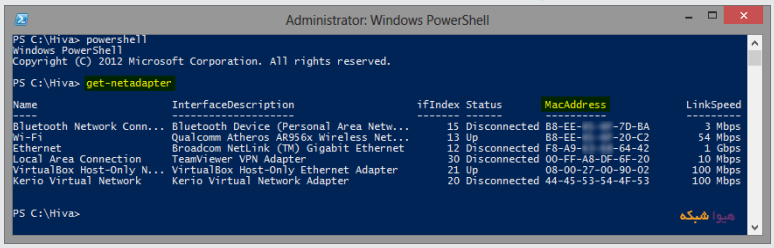
۴ به دست آوردن MAC آدرس با فرمان NBTSTAT

بر خلاف فرمان ARP ، به کمک فرمان NBTSTAT می توانید علاوه بر MAC Address کامپیوتر دیگران، آدرس سخت افزاری کامپیوتر خود را نیز به دست آورید. کافیست فقط Computer Name یا IP کامپیوتر مقصد یا کامپیوتر خود را به فرمان NBTSTAT بدهید. به صورت زیر:

Nbtstat –a Hiva-PC
Or
۱۹۲,۱۶۸,۱,۳ Nbtstat –a



۵ به دست آوردن MAC Address به کمک Windows PowerShell با get-netadapter



خط فرمان قدرتمند PowerShell را باز کنید و cmdlet زیر را در را در آن وارد کنید تا اطلاعات زیبایی در مورد کارت های شبکه به دست آورید :

get-netadapter

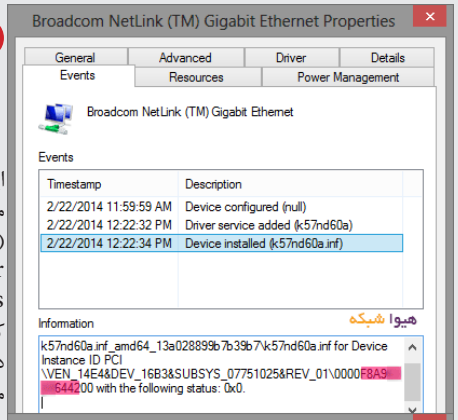
علاوه MAC Address، حتی سرعت هر کارت شبکه و Network Connection را هم می توانید به دست آورید! (واقعا زیباست !)

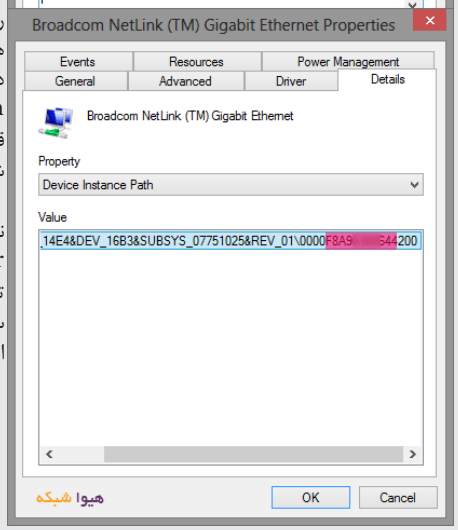
www.takbook.com

۶ به دست آوردن MAC Address به کمک Device Manager

این روش برای برخی از کارت های شبکه و معمولا برای کارت های شبکه Ethernet (و نه وایرلس) کار می کند. در Device Manager در قسمت Network Adapters ، کارت شبکه خود را پیدا کنید و وارد Properties آن شوید.
در تب Events در بخش Information می توانید MAC Address کارت شبکه را ببینید.
همچنین می توانید در تب Details ، در قسمت Property گزینه Device Instance Path را انتخاب کنید و در قسمت Value، آدرس سخت افزاری کارت شبکه را ببینید.

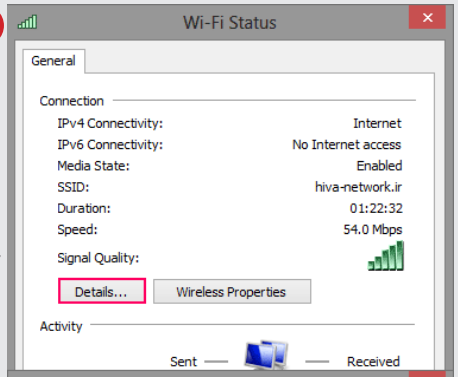
نکته : شما می توانید از Device Manager آدرس سخت افزاری خود را تغییر دهید. همچنین می توانید تنظیمات ساده را انجام دهید تا به کمک آن بتوانید این کامپیوتر را از طریق شبکه روشن کنید !

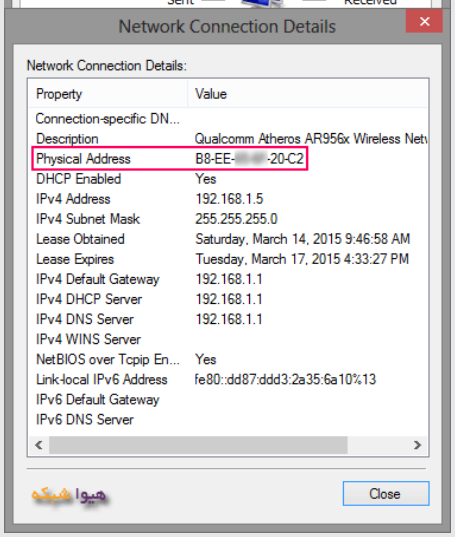




۷ به دست آوردن MAC Address به کمک Network and Sharing Center :

- وارد Network and Sharing Center شوید.
- بر روی Connection مورد نظرتان کلیک کنید.
- بر روی Details کلیک کنید.
- MAC Address را ببینید.





چه کارت شبکه شما آدرس Site-local داشته باشد و چه نداشته باشد. Node ها در شبکه از این آدرس IP زمانی استفاده می کنند که بخواهند با همسایه های خود در یک لینک ارتباط داشته باشند. برای اینکه آدرس Link-local خود را ببینید خط فرمان را باز کنید و فرمان ipconfig را تایپ و Enter کنید.

مثالی از یک آدرس Link-local:

fe۸۰::a۵۲a:۱۲۶۷:۴۲۹۳:۳b۰b

Site-local

آدرس های Site-local معادل IP های Private در IPv۴ هستند. در شبکه های خصوصی برای اختصاص IP به node های، می توان از آدرس های Site-local استفاده کرد که هیچ تداخلی با IP های Global ندارند. این آدرس ها در Router های اینترنتی مسیر یابی نمی شوند. آدرس های Site-local با fec۰ شروع می شوند. به بیان باینری ده بیت اول این آدرس ها ۱۱۱۱ ۱۱۱۰ ۱۱ و ۵۴ بیت بعدی صفر هستند.

مثالی از یک آدرس Site-local:

Fec۱::۰

Special

دو نوع آدرس Special داریم. یکی آدرس نامعین ۰:۰:۰:۰:۰:۰:۰:۰ یا :: که معادل ۰,۰,۰,۰ در IPv۴ است و دیگری ۰:۰:۰:۰:۰:۰:۰:۱ یا ::۱ که معادل ۱۲۷,۰,۰,۱ در IPv۴ به عنوان آدرس loopback است.

آدرس های Multicast:

کارکرد آدرس های Multicast در IPv۶ مانند آدرس های Multicast در IPv۴ است. آدرس های Multicast در IPv۶ با ff شروع می شوند. به بیان باینری، این آدرس ها با ۱۱۱۱ ۱۱۱۱ شروع می شوند.

آدرس های anycast:

این آدرس ها فقط به router ها اختصاص داده می شود و به عنوان IP مقصد استفاده می شود. یک IP از نوع anycast به چندین router اختصاص داده می شود و زمانی که بسته ای به آدرس anycast ارسال می شود، آن بسته به نزدیکترین router ای که دارای آن IP است، فرستاده می شود.

ویژگی های مثبت IPv۶

- فضای آدرس دهی بیشتر
- فضای آدرس دهی IPv۶ به اندازه ۲۹۶ برابر بزرگتر است.
- تنظیمات خودکار IP با استفاده از آدرس های Link-local

در IPv۴ تنظیمات IP یا به صورت دستی انجام می شود و یا توسط DHCP. اگر تنظمات در حالت خودکار باشد و DHCP در دسترس نباشد، در این صورت APIPA به کارت شبکه IP می دهد. اما در IPv۶ همواره یک IP از نوع Link-local به کارت شبکه اختصاص داده شده

- امینت بالاتر با اجباری بودن IPSec در IPv۶

IPSec در IPv۶ اجباری است در حالی که در IPv۴ استفاده از آن اختیاری است.

- Real-time Data Delivery

در IPv۴ می توان پهنای باند را برای ترافیک های Real-time تضمین کرد اما نه زمانی که این ترافیک Encrypt شود! با اضافه شدن Payload Identification در Flow Label در IPv۶ این محدودیت وجود ندارد و Encrypt شدن Payload تاثیری بر QoS نخواهد داشت.

www.takbook.com

۸ به دست آوردن MAC Address به کمک رجیستری

این روش هم مانند Device Manager ۱۰۰ درصد نیست و بیشتر برای تغییر آدرس سخت افزاری مناسب است تا پیدا کردن آدرس سخت افزاری سیستم.

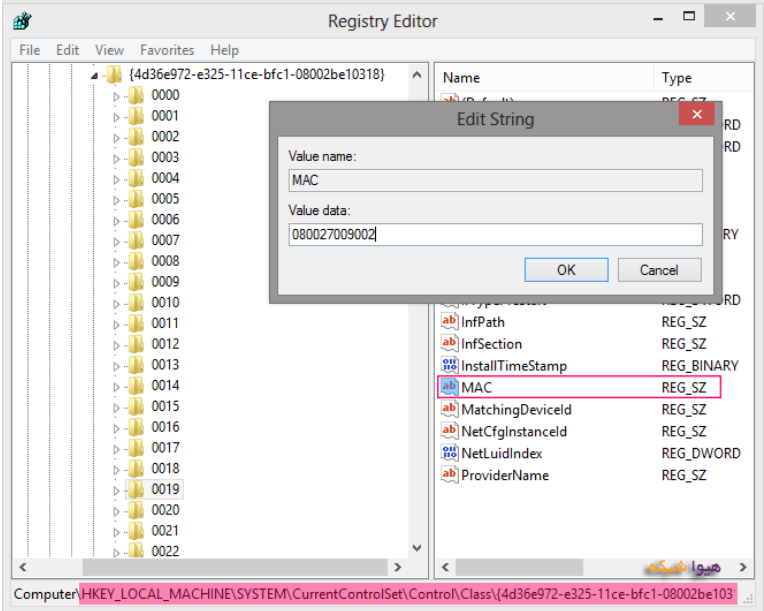
برای به دست آوردن MAC Address به کمک Registery به روش زیر عمل کنید.

دکمه Win+R را فشار دهید و عبارت Regedit را در آن تایپ و Enter کنید.

وارد مسیر زیر از رجیستری شوید :

HKEY_LOCAL_MACHINE >> SYSTEM >> CurrentControlSet
{۰۸۰۰۲BE۱۰۳۱۸-۱۱CE-BFC۱-E۳۲۵-۴D۳۶E۹۷۲} << Control >> Class <<

و به ترتیب پوشه های ۰۰۰۰و ۰۰۰۱ و بقیه را به ترتیب بگردید تا پروفایل مربوط به کارت شبکه مورد نظرتان را بیابید در آنجا به دنبال کلیدی با عنوان MAC یا Network Address باشید. برای نرم افزار VirtualBox این کلید با نام MAC است و در آن آدرس سخت افزاری برای Connection از نوع Host-Only وجود دارد. اما در ویندوز ۷ این کلید با نام Network Address وجود دارد اما خالی است و در ویندوز ۸ این کلید وجود ندارد. با باز ایجاد کردن یا ویرایش این کلید ها می توانید آدرس سخت افزاری برای کارت های شبکه تغییر دهید. در صورتی که از نحوه انجام کامل آن با خبر نیستید از هر نوع تغییر در رجیستری خودداری کنید.
این هم ۸ روش برای به دست آوردن MAC Address در ویندوز بدون نیاز بکارگیری نرم افزار های جانبی.



امیدواریم که این آموزش برای شما دوستان و علاقه مندان به شبکه و کامپیوتر مفید باشد.

با سپاس از همراهی شما
هیوا شبکه

دپارتمان آموزش هیوا
HIVA Workshops
کارگاه آموزشی
Terminal Service | TMG | Clustering & NLB | Web Server(IIS)

- اندازه Routing table

جدول مسیریابی در روتر ها برای IPv۶ نسبت به IPv۴ بسیار سبک تر شده است. یکی از دلایلی که باعث بزرگ شدن جدول های مسیریابی در IPv۴ می شود، پراکنده بودن بازه های اختصاص داده شده به مناطق هست. مثلا برخی از بازه های IP ای که به ایران داده شده شامل شبکه های و و است!

- اندازه Header

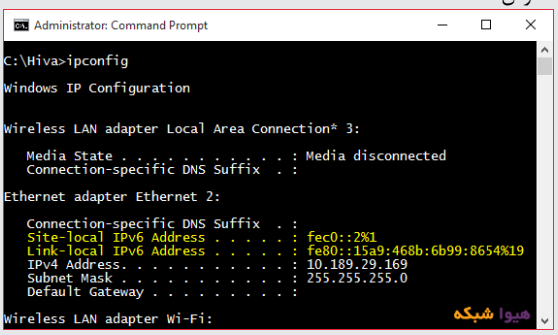
هدرهای IPv۴ و IPv۶ با هم سازگار نیستند بنابراین یک Host یا Router باید از هر دو IP استفاده کند تا بتواند Header های هر دو IP را پردازش کند. هدر IPv۶ طوری طراحی شده تا کوچک باشد. تمام فیلدهای Optional ای که در IPv۴ بودند در IPv۶ به Extension headers یا هدرهای داخلی که پس از هدر IPv۶ قرار دارند منتقل شده اند.

- حذف ترافیک Broadcast

IPv۴ برای Resolve کردن آدرس های MAC از ARP Broadcast استفاده می کند. اما IPv۶ از پروتکل Neighbor Discovery برای این منظور استفاده می کند. پروتکل Neighbor Discovery از Message های ICMPv۶ استفاده می کند. پروتکل NDMessage های Multicast و را جایگزین ARP Broadcast، ICMPv۴ Router Discovery و Redirect message ICMPv۴ کرده است.

دیدن تنظیمات IPv۶ با استفاده از خط فرمان
کافی است در خط فرمان CMD عبارت ipconfigرا تایپ و Enter کنید:
شاید متوجه علامت ٪۱۹ در انتهای آدرس Link-local شده باشید.

علامت درصد در IPv۶ به چه معناست؟
عدد بعد از علامت ٪ نشان دهنده zone scopeیا zone index در آدرس Link-local است.



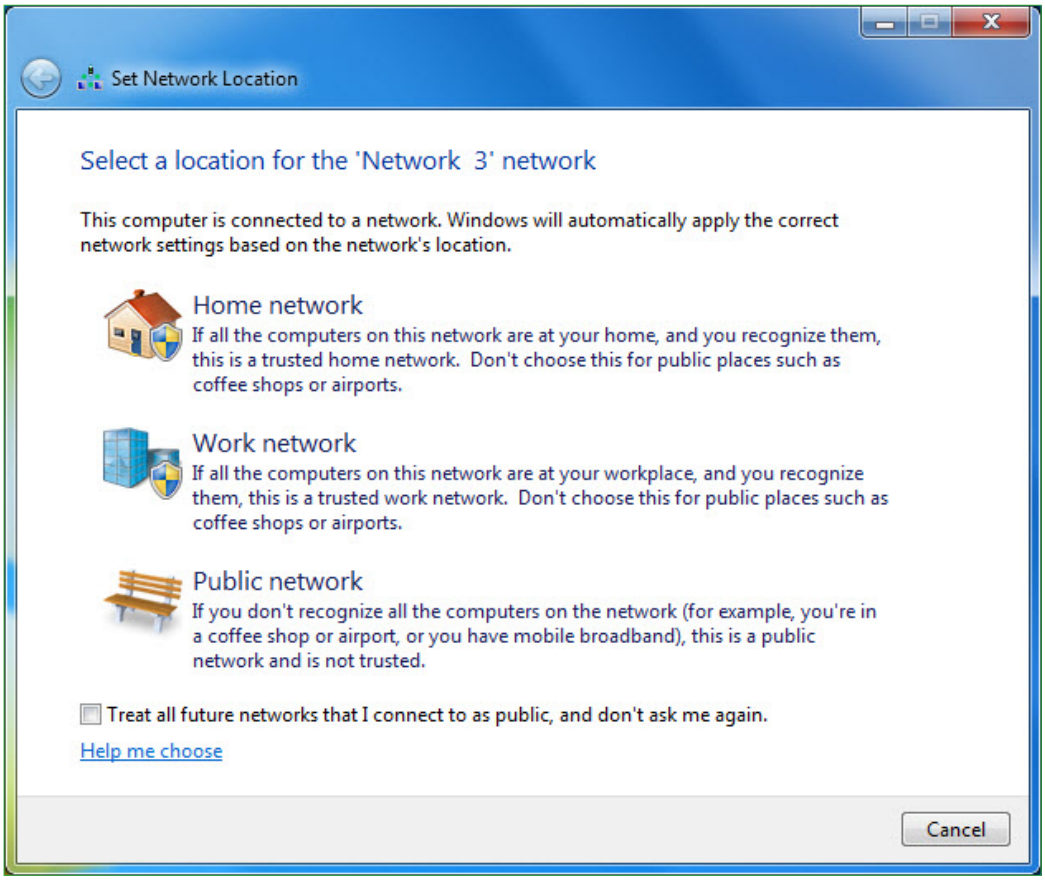
خب zone index در IPv۶ به چه دردی می خورد؟
Zone index مشخص کننده interface یا کارت شبکه است. آدرس های Link-local به صورت خودکار به هر کارت شبکه اختصاص داده شده اند. پس به ازای هر کارت شبکه ما یک آدرس Link-local خواهیم داشت. همانطور که در تصویر زیر می بینید، سه interface با سه آدرس Link-local وجود دارد که در انتهای آدرس علامت ٪ و بعد از آن zone index آمده است.

www.takbook.com

تفاوت Work ، Home و Public Network در شبکه چیست ؟

نویسنده: علیرضا سلطان محمدیان

آسارایان



تا به حال چند بار این سوال مطرح شده است که تفاوت ، Home Work و Public Network در شبکه چیست ؟ وقتی برای بار اول به اینترنت متصل می شوید یا از یک برنامه مجازی ساز ویندوز استفاده می کنید پنجره بالا نمایش داده می شود و از شما این سوال را مطرح می کند که نوع شبکه خودتان را انتخاب کنید . در بیشتر مواقع بدون هیچ حساسیتی کاربران یک گزینه را انتخاب و این صفحه را تایید می کنند .

ولی بهتر است در محط سیستم عامل هر کاری که قرار است انجام شود بدانیم دقیق چکاری برای ما قرار است انجام بدهد . در ادامه تفاوت این سه گزینه را توضیح میدهم . بهتر است بدانید با انتخاب هر کدام از این موارد تنظیمات امنیتی ویندوز و دیوار آتش شما نسبت به نوع شبکه‌ای که استفاده می‌کنید، تنظیم می‌شود.

تفاوت Home Work و Public Network در شبکه چیست

قبل از شروع در مورد پاسخ به سوال مطرح شده اجازه بدهید یک پیش زمینه ای در مورد امنیت سیستم عامل ۷ برای شما بگویم .

در ویندوز ۷ برای سادگی اشتراک فایل‌ها و دسترسی مجوزها و کاربران قابلیت ویژه‌ای به نام Homegroup قرار داده شده است. در ویندوزهای قبلی شما یک Workgroup و Domain داشتید. چند کامپیوتر یک Workgroup و چندین Workgroup یک Domain تشکیل می‌دادند. در ویندوز ۷ Homegroup نیز افزوده شده است. تفاوت Homegroup با Workgroup در این است که کامپیوترهای عضو یک Homegroup با شرط واردکردن رمز عبور قابلیت دسترسی به تمام منابع و فایل‌ها و اطلاعات مشترک شده روی همه کامپیوترها را دارند. این طوری دسترسی به اطلاعات آسان‌تر شده و به طور همزمان امنیت اطلاعات نیز بیشتر می‌شود. سیاست امنیتی پیشنهادی این است که کامپیوترها و دستگاه‌های مطمئن و احراز هویت شده شبکه را برای یک Homegroup تعریف کنید و دستگاه‌های سیار و نامطمئن را در یک Workgroup قراردهید.

برای شبکه‌های بی‌سیم خانگی پیشنهاد می‌شود تمامی سیستم‌ها در یک Homegroup تعریف شوند تا دسترسی به اطلاعات و منابع شبکه راحت‌تر صورت گیرد.همانطور که در تصویر مشاهده می کنید شما سه شبکه خانگی ، کاری و عمومی برای انتخاب دارید که تنظیمات هر کدام متفاوت است و از طرف سیستم عامل به صورت اتوماتیک بر روی قسمت های مختلف اعمال می شود .

شبکه خانگی

اگر تمام کامپیوترهای متصل به این شبکه در خانه شما هستند و شما آنها را شناسایی می کنید، این یک شبکه مطمئن است. این شبکه را برای به کار بردن در مکانهایی مانند کافی شاپ ها و یا فرودگاه ها انتخاب نکنید.

شبکه کاری

اگر تمام کامپیوترهای متصل به این شبکه در محل کار شما هستند و شما آنها را شناسایی می کنید، این یک شبکه مطمئن است. این شبکه را برای به کار بردن در مکان هایی مانند کافی شاپ ها و یا فرودگاه ها انتخاب نکنید.

شبکه عمومی

اگر هیچ یک از کامپیوترهایی را که به این شبکه وصل هستند، را نمی شناسید (برای مثال، شما در یک کافی شاپ یا فرودگاه هستید یا از طریق تلفن همراه به اینترنت متصل می شوید) این یک شبکه عمومی است و قابل اعتماد نیست.

با توجه به نیاز خود یکی از این شبکه ها را انتخاب میکنیم. ویندوز به طور خودکار تنظیمات را انتخاب میکند؛ اما برای کسب اطلاعات بیشتر و اجرای تنظیمات دقیق تر در سمت چپ صفحه Network & Sharing Center روی گزینه Change advanced sharing settings کلیک می کنیم تا صفحه زیر به نمایش درآید.با توجه به توضیحات داده شده، اگر به همه افراد موجود در شبکه خود اطمینان دارید، Home network را انتخاب کنید، بهتر است.

www.takbook.com

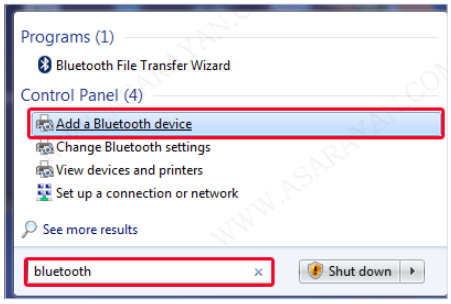
آموزش اتصال کامپیوتر به اینترنت از طریق بلوتوث موبایل

نویسنده :علی معینی از سایت asarayan.com

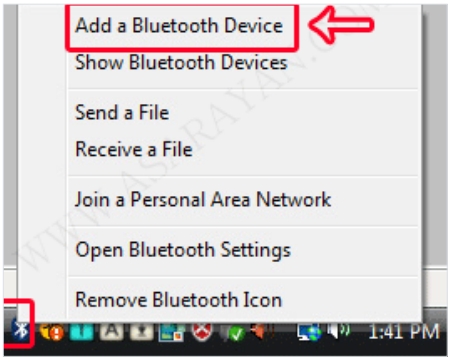
در این بخش میخواهم آموزش اتصال به اینترنت از طریق بلوتوث موبایل را آموزش بدهم .
برای انجام اینکار نیاز به هیچ برنامه اضافی نیست . فقط اگر از کامپیوتر استفاده می کنید باید از یک دانگل بلوتوث اکسترنال استفاده کنید اگر هم که از لپ تاپ استفاده می کنید به صورت داخلی دارای بلوتوث می باشد .. برای شروع بلوتوث موبایل خودتان را روشن کنید . بلوتوث دارای یک نرم افزار داخلی می باشد که معمولا بر روی ویندوز ۷به صورت اتوماتیک نصب می شود و نیاز به نصب ندارد . بر روی لپ تا هم که بوسیله درایورهای نصب شده فعال و بر روی اجرا می شود .
ابتدا باید از طریق بلوتوث به گوشی وصل شویم .
برای انجام اینکار ۲ راه وجود دارد .
اول از طریق منوی استارت . دوم از طریق آیکون بلوتوث که در کنار ساعت نمایش داده می شود .
بر روی منوی استارت کلیک کرده و در کادر جستجو تایپ کنید bluetooth

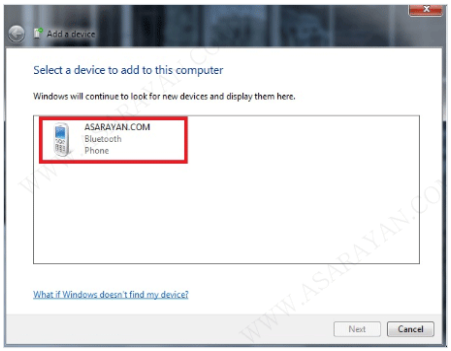
بر روی آیکون بلوتوث در کنار ساعت کلیک راست کرده و گزینه Add a bluetooth device کلیک کنید .

۲. بعد از چند ثانیه یک صفحه همانند تصویر زیر



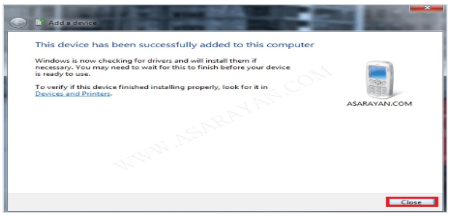
نمایش داده
می شود .کمی صبر کنید تا بلوتوث گوشی یا گوشی همراه شما در صفحه نمایش داده شده ظاهر شود
۳.بعد از نمایش گوشی بر روی آیکون آن دابل کلیک



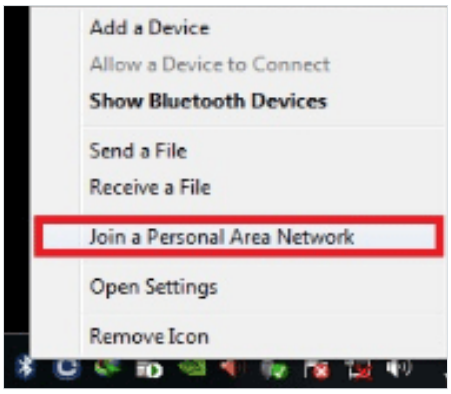


کنید . بعد از چند ثانیه یک صفحه همانند تصویر زیر نمایش داده می شود . شما باید کد مشخص شده با کادر قرمز را بعد از تائید در گوشی وارد کنید .

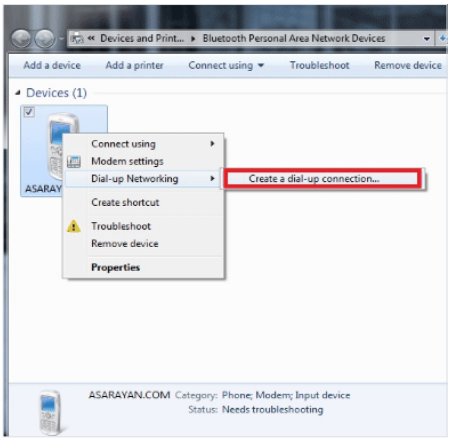
۴. در صورتیکه اتصال به درستی انجام شود صفحه زیر نمایش داده می شود .



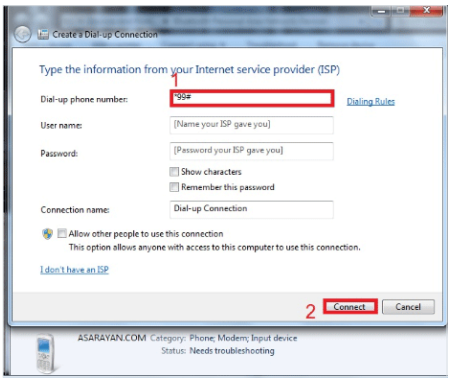
۵. در مرحله دوم نوبت میرسد به اتصال به اینترنت از طریق بلوتوث گوشی . بر روی آیکون بلوتوث در کنار ساعت کلیک راست کرده و گزینه Join a Personal Area Network را انتخاب کنید .



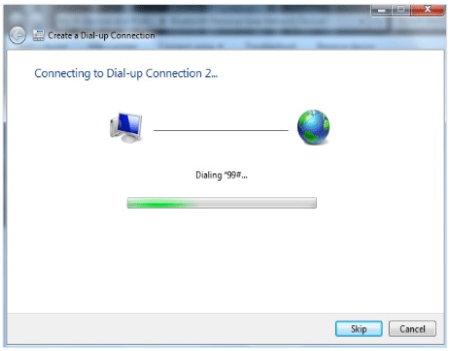
۶. بعد از کلیک بر روی گزینه مورد نظر لیست Device های وصل شده به کامپیوتر با استفاده از بلوتوث نمایش داده می شود .بر روی گوشی موبایل مورد نظر کلیک راست کرده و به ترتیب گزینه های Dial-up Networking >>>Create a dial-up connection را انتخاب کنید .



۷. بعد از چند لحظه یک صفحه همانند تصویر زیر فعال می شود . باید کد #۹۹* در کادر Dial-up Phone Number وارد کرده و بر روی کلید Connect کلیک کنید
بعد از چند لحظه به اینترنت وصل می شوید .
امیدوارم از این آموزش لذت برده باشید



این آموزش توسط آقای علی معینی برای بخش آموزش ارسال شده است . لطفا در صورت کپی برداری از مطلب مورد نظر ، لینک آموزش به همراه سایت منبع را در سایت یا وبلاگ خودتان درج کنید .



www.takbook.com

آموزش صحیح استفاده از مودم و اسپلیتر برای اتصال به کامپیوتر

در این آموزش ما قصد داریم که نحوه اتصال سوکت کابل شبکه را آموزش دهیم .

وسایل مورد نیاز:

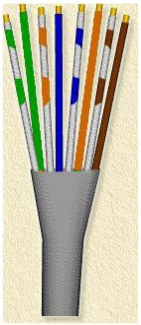
۱-کابل شبکه cat-۵

۲- آچارشبکه

مانند شکل زیر کابل رو لخت میکنیم

هشت تا سیم داریم که اول دو به دو به هم پیچیده شده و شده چهارجفت بعد اینچهار جفت هم دوباره دور هم پیچیدن

اول جفت ها رو از هم جدا کنید



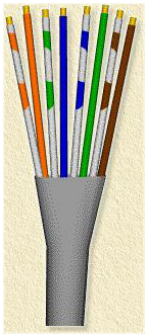
حالا هر کدوم از جفت ها روهم باز کنید و خوب صافشونکنید

حالاباید سیمها رو طبق استاندارد کنار هم بچینید

۲تا استاندارد واسه ترتیب رنگی کابل داریم

A-۵۶۸ که عکسشو این بالا میبینید و بهترتیب از چپ به راست:

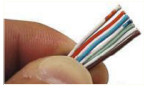
سفید / سبز - سبز - سفید/نارنجی-آبی - سفید/آبی-نارنجی-سفید/قهوه ای - قهوه ای



استاندارد بعدی B-۵۶۸ هست که رنگاش به این ترتیباز چپ بهراسته:

سفید/نارنجی-نارنجی-سفید/سبز-آبی-سفید/آبی-سبز-سفید/قهوه ای-قهوه ای

*نکته: در حالی که این دو استاندارد با هم فرقی ندارند ولی این استاندارد دوم رو بیشتر استفاده میکنند



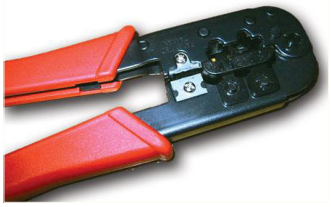
حالا که استانداردهارو یاد گرفتیم سیمها رو به ترتیب استاندارد کنارهم میچینیم و با انگشت شصت و سبابه پایین سیمها رو نگه میداریم تا بهم نریزه

حالا سر سیم رو به اندازه ۳ سانت و به طور ۹۰ درجه قطع میکنیمتا صاف و یکدست بشه

حالا سوکت رو طوری دستمون میگیریم که ضامنش پایین باشه و با دقت در حالی که زیرسیم رومحکم نگه داشتیم درون سوکت جا میزنیم به طوری که هر سیم درون شیارخودش قرار بگیره

به دقت سوکت رو بررسی کنید و مطمئن بشید که سیمها مرتب و یکسان تا ته سوکت رفته باشه ضمنا رنگها رو هم چک کنید که احیانا جابجا نرفته بشه

ته سوکت فلزهای تیغمانندی هست که بعد از پرس شدندرون سیم ها فرو میرهو اتصال الکتریکی رو برقرار میکنه

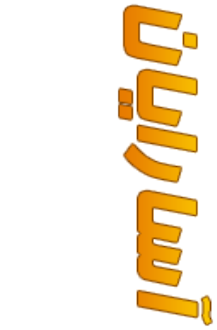


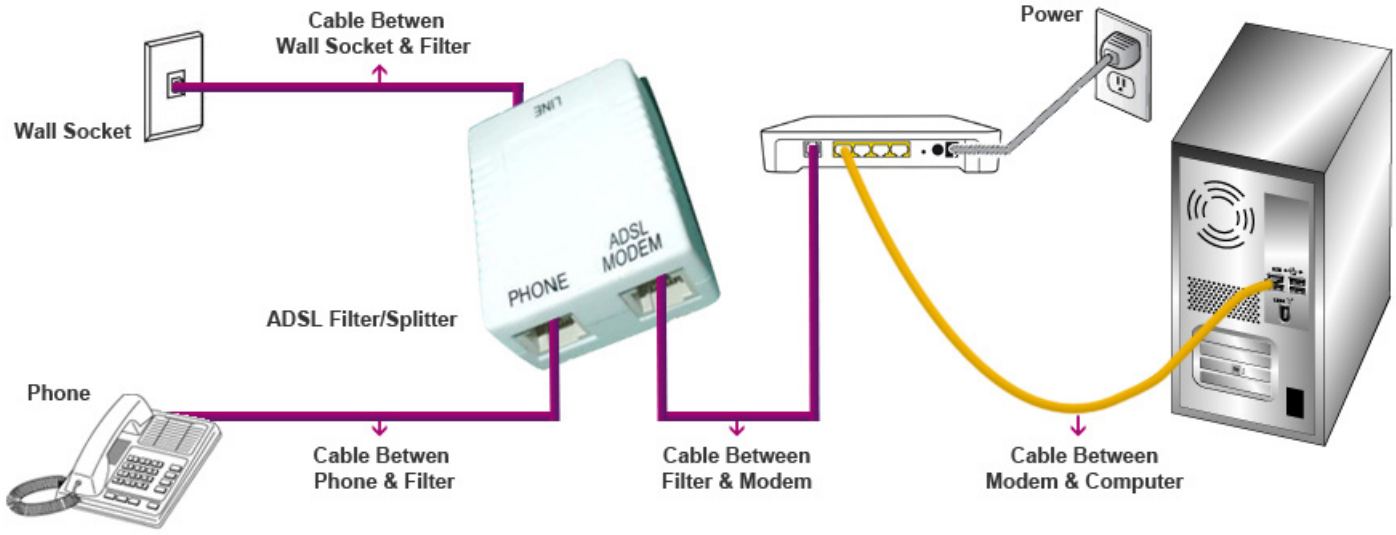
حالا وقتشه که سوکت رو با آچار شبکه پرس کنید.

اگه هردو سر کابلرو پرس کردید کارتون تموم شده

نکته ۱: اگه هر دو سر کابل رو با یکی از استانداردهای A یا B ببنیداز این کابلمیتونید برای اتصال کامپیوتر به سویچ یا مودم/روتر استفاده کنید

نکته ۲: اگه یکی از سرها روA و دیگری رو B ببندید اصطلاحا یک کابل کراس آور یا کراسیا همون ضربدری دارید و باهاش میتونید ۲ تا کامپیوتر رو بدون نیاز به سویچ به هم شبکهکنید یعنی سرش رو بزنید و کارت شبکه هر دو کامپیوتر و تنظیمات نرم افزاریش رو انجام بدید





www.takbook.com

آموزش سیستم ذرات یونیتی

بنا به درخواست برخی از کاربران و با توجه به نبود آموزشی جامع و کامل در زمینه ی سیستم ذرات در یونیتی، بر آن شدیم تا با تهیه ی آموزش ویدئویی و البته به زبان فارسی این سیستم گامی هرچند کوچک در کمک به بازی سازان برداریم.در مجموعه ی فوق از مباحث مقدماتی تا مباحث پیشرفته سیستم ذرات یونیتی برای شما آموزش تهیه کرده ایم.

در سری مقدماتی که جمعا در ۹ قسمت تهیه شده است (و البته رایگان هم قابل دانلود می باشد) مباحث مقدماتی سیستم ذرات یونیتی آموزش داده شده است.

۱- تنظیمات بخش General Settings ۲- تنظیمات بخش Emission And Shape ۳- تنظیمات Over Lifetime – جلسه اول ۳- تنظیمات Over Lifetime – جلسه اول ۴- تنظیمات Over Lifetime – جلسه دوم ۵- تنظیمات Collision ۶- تنظیمات Renderer ۷- تنظیمات Sub Emitters ۹- تنظیمات Open Editor

مباحث پیشرفته عبارتند از:

۱- آموزش ساخت انواع افکت ستاره ۲- آموزش ساخت آتش اژدها ۳- آموزش ساخت آبشار ۴- آموزش ساخت انواع آتش ۵- آموزش ساخت برف ۶- آموزش ساخت انواع دود ۷- آموزش ساخت انواع افکت انرژی

www.takbook.com

بازی سازی

- موتور بازی‌سازی جدید با نام Stingray
- با توزیع رایگان کتاب ناشران خارجی بازی‌های رایانه‌ای، اطلاعات ناشران خارجی در اختیار بازی‌سازان ایرانی قرار گرفت
- هشت بازی جدید ایرانی برای موبایل رونمایی شد
- تحلیل گرافیکی : Rise of the Tomb Raider
- تصاویری از بازی Sniper Elite III

www.takbook.com

موتور بازی‌سازی جدید با نام Stingray

نکته: مطالبی که در رابطه با موتور بازی سازی Stingray در این مجله منتشر می‌شود دلیلی بر تغییر سیاست‌های سایت لرنینگ تی وی در زمینه‌ی موتورهای بازی سازی نمی باشد. به عبارت دیگر همانطور که از ابتدای راه‌اندازی لرنینگ تی وی به آموزش یونیتی پرداختیم تا پایان کار لرنینگ تی وی نیز این موتور بازی‌سازی به عنوان موتور بازی‌سازی اصلی در نظر گرفته خواهد شد و آموزش‌های این موتور بازی‌سازی جامع‌تر و کامل‌تر نسبت به سایر موتورهای بازی‌سازی منتشر خواهد شد.

شرکت اتودسک (Autodesk) همان شرکتی است که با نرم‌افزارهایی نظیر تری دی مکس و مایا معروف شد و همه‌ی شما عزیزان با این شرکت به خوبی آشنایی دارید.

قدرت این شرکت نرم‌افزاری به حدی رسیده است که موتورهای بازی‌سازی‌ای نظیر UDK ، Unity و ... نیز تا جایی که ممکن است سعی در تعامل با نرم‌افزارهای شرکت Autodesk دارند.

به عبارتی دیگر از مزایای موتورهای بازی‌سازی تعامل آن با نرم‌افزارهای شرکت Autodesk می‌باشد.در این میان شرکت Autodesk در چند ماه گذشته دست به کار جالبی زده و آن طراحی موتور بازی‌سازی Stingray می‌باشد.این موتور بازی‌سازی چون توسط شرکت Autodesk طراحی شده است نسبت به سایر موتورهای بازی‌سازی از یک برتری نسبی برخوردار می‌باشد و آن وجود مهندسان شرکت Autodesk در طراحی این موتور بازی‌سازی می‌باشد.

سال گذشته شرکت Autodesk اقدام به خرید موتور بازی‌سازی Bitsquid نمود و بعد از مدتی با تغییراتی در این موتور توانست موتور بازی‌سازی خود با نام Stingray را طراحی و روانه‌ی بازار رقابتی نماید.

شرکت Autodesk در نظر دارد که همانند موتورهای بازی‌سازی Unity۳d و UDK موتور بازی‌سازی Stingray را در اختیار همگان قرار دهد و به همه‌ی افراد این اجازه را دهد که بتوانند بازی‌های خود را توسط این موتور بازی‌سازی طراحی نمایند.

البته این موتور بازی‌سازی بر خلاف UDK و Unity۳d رایگان نمی‌باشد و شما باید ماهانه مبلغی را به شرکت Autodesk پرداخت نمایید.

به عبارت دیگر Stingray سعی دارد گوی رقابت را از موتورهای معروفی نظیر UDK و Unity۳d برباید و خود به عنوان بهترین موتور بازی‌سازی در راس قرار گیرد.

Physical Shader ها و همچنین Image Effect ها در این نرم‌افزار با توجه به تجارب سایر موتورهای بازی‌سازی دیگر با قدرت بالاتری قرار داده شده است.

اساس راه‌اندازی این موتور بازی‌سازی، تعامل با شرکت‌های کوچک بازی‌سازی می‌باشد (همان چیزی که موتور بازی‌سازی یونیتی روی آن دست گذاشته است).

از نکات بارز این موتور بازی‌سازی امکان مشاهده‌ی افکت‌ها، صوت‌ها، تصاویر و ... به صورت کاملا زنده می‌باشد.

به عنوان نمونه هنگامی که طراح افکت تصویری‌ای را برای بازی خود طراحی می‌کند بلافاصله می‌تواند آن افکت را روی بازی خود در تلفن همراه مشاهده نماید.

در ادامه نیز برخی از محیط‌هایی که توسط این نرم‌افزار طراحی شده‌اند را مشاهده می‌کنید.

مهندس سید حامد محمودزاده

www.takbook.com

با توزیع رایگان کتاب ناشران خارجی بازی‌های رایانه‌ای اطلاعات ناشران خارجی در اختیار بازی‌سازان ایرانی قرار گرفت

کتاب ناشران خارجی بازی‌های رایانه‌ای از تولیدات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که توزیع آن برای شرکت‌های بازی‌ساز به طور رایگان آغاز شده است.

حسن کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این باره گفت:تدوین این کتاب از سال گذشته آغاز شد و کل اطلاعات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مورد ناشران خارجی که در طول ۷ سال گذشته جمع‌آوری شده است را در بر می‌گیرد.
وی افزود: در این کتاب مطالب مختلفی در مورد ناشران خارجی شامل این که ناشر مورد نظر به چه بازی‌هایی علاقه دارد و یا در کدام کشورها فعال بوده منتشر شده است.

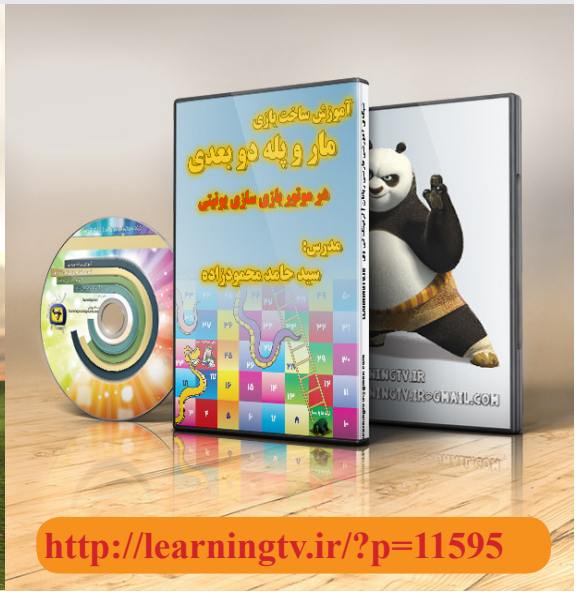
مهرداد آشتیانی معاونت حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تیز گفت: با بیان اینکه کتاب ناشران با هدف حمایت از بازی‌سازان گردآوری و به چاپ رسیده است، افزود: این کتاب اکنون در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای موجود است و هر یک از شرکت‌های تولیدکننده می‌توانند با مراجعه به بنیاد یک نسخه به رایگان دریافت نمایند.
معاونت حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: دیگر افراد علاقه مند نیز برای تهیه کتاب می‌توانند با پرداخت تنها ۵۰ درصد از مبلغ کتاب یعنی ۳۲هزار و پانصدتومان کتاب ناشران را خریداری کنند.آشتیانی تاکید کرد: علاقه مندان برای بهرمندی از تخفیف ۵۰درصد تنها تا آخر خردادماه فرصت دارند تا نسبت به خرید کتاب اقدام کنند.براساس این گزارش معاونت حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با حضور در نمایشگاه‌های بین‌المللی از قبیل Gamescom، Casual Connect و Gamesconnection و نیز بررسی سایت‌های ناشران برتر بازی‌های رایانه‌ای در دنیا، کتابی را با عنوان Publisher's book تهیه کرده است. این کتاب دارای اطلاعات ۲۷۰ ناشر بین المللی است که اطلاعات هر ناشر به ترتیب شامل: نام ناشر، کشور، تاریخ تاسیس، درآمد سالانه، پلت فرم مورد علاقه، نوع مخاطب، بازی‌های معروف منتشر شده، ایمیل مستقیم ارتباطی و سایت شرکت است.

منبع:فناوران

در نمایشگاه مطبوعات؛

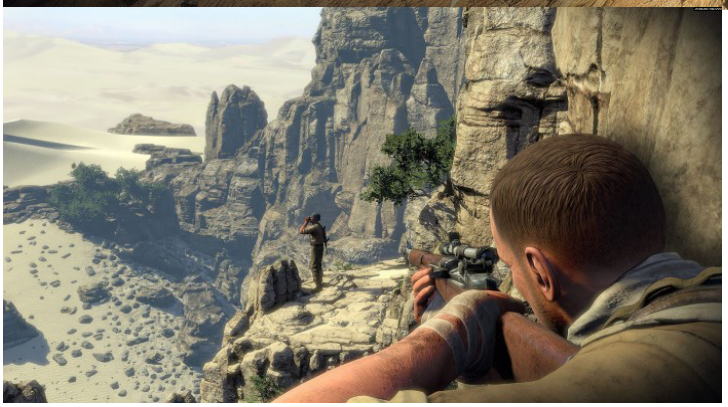
هشت بازی جدید ایرانی برای موبایل رونمایی شد

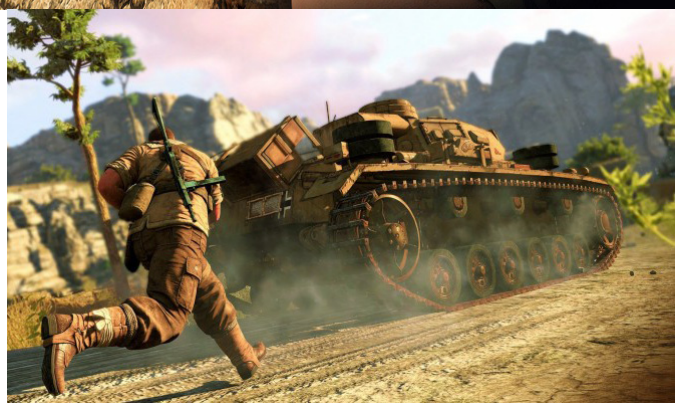
به گزارش پاندا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراسم رونمایی از هشت بازی جدید ایرانی برای موبایل با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد.
به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، هشت بازی جدید ایرانی به نام‌های «۱۰۰ درصد»، «فلاپی آرما»، «مگنیس»، «هشتمین حمله»، «سبقت»، «تخت گاز»، «ملودیا» و «فارمولر» در این مراسم رونمایی شد.در طی مراسم از هر بازی ویدیوی کوتاهی به نمایش درآمده و سپس نماینده‌ای از تیم تولیدکننده بازی به توضیح درباره آن می‌پرداخت.
حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به وضعیت نسبتا مناسب بازی‌های موبایلی گفت: خوشبختانه به دلیل رعایت نسبی قیمت به کیفیت در بازی‌های موبایلی و این که تا حدود نسبتا مناسبی کپی‌رایت در این بازار رعایت می‌شود، وضعیت فعلی این بازار خوب است.
وی گفت: این در حالی است که به دلیل نبود قانون کپی‌رایت در کشور و عدم رعایت نسبت قیمت به کیفیت در بازی‌های رایانه‌های شخصی، این بازار وضعیت مناسبی در کشور ندارد.
کریمی قدوسی ادامه داد: پیش‌تر رونمایی از هشت بازی ایرانی به صورت همزمان دور از ذهن بود، اما امروزه با همت بازی‌سازان جوان ایرانی شاهد پیشرفت بازی‌سازی در کشور هستیم.
مدیر عامل بنیاد به آمار روبه رشد فروش بازی‌های موبایلی اشاره کرد و گفت: پیش‌بینی می‌شود در آینده نزدیک فروش کلی بازی‌های موبایل به بیش از ۳۵ میلیارد دلار برسد که رقم قابل توجهی است.
مراسم رونمایی از این هشت بازی سه‌شنبه ۱۹ آبان در سالن اصلی نشست‌های نمایشگاه مطبوعات برگزار شد.



www.takbook.com

تصاویری از بازی Sniper Elite III





www.takbook.com

آموزش های منتشر شده ی لرنینگ تی وی در آبان ماه

www.takbook.com

تحلیل گرافیکی : Rise of the Tomb Raider

سبک: Action/Adventure/Fantasy
سازنده: Crystal Dynamics
ناشر: Square Enix
ESRB: Not Yet Rated
تاریخ انتشار: ۱۰ Nov ۲۰۱۵
سه شنبه ۱۹ آبان ۹۴

بازی در چه زمینه هایی موفق بوده است ؟

TressFX : عنوان Rise of the Tomb Raider از آخرین نسل TressFX بهره می گیرد . بواسطه TressFX ، امکان طراحی رشته موهای منحصربفرد ایجاد می شود . در بازی علاوه بر طراحی بسیار خوب موهای لارا ، الگوهای مناسبی نیز برای تعیین رفتار و کنش موها در مواجهه با حالات مختلف نیز طراحی شده است . این بدین معنی است که موهای لارا ، در زمان بادهای شدید ، در زمان خیس شدن و ... بافت و شرایط مختلفی دارد و مثلا در زمان خیس شدن ، کاملا حس چسبیدن موها به هم و مرطوب بودن احساس می شود .

Character rendering: علاوه بر طراحی زیبا مو ، مدل های هر شخصیت به همراه بافت لباس شخصیت ها نیز پیشرفت بسیار خوبی را در قیاس با نسخه پیشین داشته است . از سوی دیگر طراحی چهره و خروجی و نوع رندر در زمان اضافه شدن منبع نور ، سبب شده که بافت صورت بسیار واقع گرایانه نشان داده شود . به طور کلی مکانیزم جدید رندرینگ بازی ، تاثیر قابل توجهی در بازی داشته است .

Material effects : مدل شخصیت لارا ، در زمان برخورد با هر یک از مواد با خصوصیات منحصربفرد ، بخوبی واکنشی منحصربفرد را نیز دارد . لارا در زمان تماس با خون ، آب ، خاک ، برف و .... کاملا تاثیرپذیر بوده و نمایی از این مواد را می توانیم بر روی پوست و لباس های لارا به شکل زیبایی مشاهده کنیم . این اثرات یک لایه جدید را بر روی پوست یا لباس لارا ایجاد می کنند . اضافه شدن این لایه جدید ، کاملا حس و حال واقعی حضور در یک محیط وحشی را بوجود آورده است .

تغییر شکل برف : بازی در برخی از مناطق خود ، از سیستم جالبی برای اثر پذیری و تغییر شکل و بافت برف استفاده می کند . در درجه اول براساس زاویه و نزدیکی دوربین به بافت برف ، ما شاهد یک لایه و بافت جالب و متفاوت از برف مطابق واقعیت هستیم و مثلا هر میزان به برف نزدیک تر می شویم کاملا احساس نرم بودن آنرا درک می کنیم . از سوی دیگر سیستم بسیار جالب بکار گرفته شده ، اثر پذیری میزان و عمق برف ، بر نوع حرکت لارا در بازی است . به طور مثال در بخش هایی که عمق برف بیشتر است ، حرکت لارا نیز با سنگینی بیشتری همراه میشه . البته متاسفانه این قابلیت جالب در تمامی مناطق بازی وجود ندارد . به طور مثال در منطقه روسیه ، این قابلیت غیر فعال می شود . در مجموع می توانیم از تغییر پذیری برف Rise of the Tomb Raider ، به عنوان بهترین و قوی ترین اثر پذیری برفی که تا به امروز مشاهده کرده ایم نام ببریم .

Pre-rendered effects (افکت های از پیش رندر شده) : در بازی ما شاهد افکت های از پیش رندر شده بسیار خوبی هستیم که تجربه ماجراجویی در محیط را بهتر کرده است و بدلیل زمان بندی وقوع این افکت ها ، حس ایجابی نبودن و یا از پیش تعیین شده بودن آنها به ما القا نمی شود . به طور مثال صحنه های مربوط به بهمن یا ترکیدن یک منبع آب شامل این افکت ها بحساب می آید .

کات سین های Real-time :

کات سین ها و میان پرده های Real Time پخش شده در بازی ، یکی دیگر از خروجی های موفق گرافیک بحساب می آید . به لطف سیستم کپچر و ضبط «Mova» ، حرکات بازیگران و صداپیشه ها ، در ابتدا یک خروجی مناسبی از حرکات بدست آمده است . سپس این اطلاعات به داخل موتورگرافیکی بازی رفته است و به جای ساختار استخوان بندی سنتی ، از blendshapes برای طراحی جزئیات استفاده شده است . بواسطه blendshapes ، ما شاهد اشکال مختلف و گاها منحصربفردی از حرکات بدن و صورت شخصیت ها در زمان کات سین های ریل تایم هستیم .

حجم منابع نور : Rise of the Tomb Raider از چند منبع نور محیطی در زمان واحد استفاده می کند . با استفاده از روش نورپردازی voxel که پیش از این در Killzone: Shadow Fall استفاده شده

www.takbook.com

بود ، منابع نور و انعکاس نور به صورت ناهمزمان و واقع گرایانه در امتداد مسیر طراحی شده منابع نور ایجاد می شود . از سوی دیگر بین این منابع ما قائدتا مشاهده می کنیم که مثلا منبع قرارداده شده به عنوان خورشید بیشترین تاثیر را در بر روند و نظم نورپردازی محیط دارد . این سیستم پویا نورپردازی ، خروجی بسیار خوب و مناظر چشمگیری را خلق کرده است .

موشِن بلور : افکت موشن بلور یکی از محبوبترین چیزهایی است که ما انتظار داریم در بازی ها مشاهده کنیم و Tomb Raider نیز بخوبی از آن بهره برده است . نوع حرکت و زاویه دوربین باعث شده که این افکت به زیبایی حرکت در محیط های بازی اضافه کنه . این افکت هم بر روی اشیا ، و هم بر روی زیباتر شدن محیط بازی تاثیر گذاشته است و به مانند Tomb Raider ۲۰۱۳ کمک می کند که یک تجربه سینمایی جالب را مشاهده کنیم .

لایه های انیمیشن : طراحی حرکات و انیمیشن شخصیت لارا ، بر مبنای چندین لایه طراحی شده انیمیشن از حالات مختلف لارا بدست آمده است . اما در کنار طبیعی بودن انیمیشن های گرفته شده از شخصیت ، یکی از چالش های مهم قراردادن این انیمیشن ها در کنار هم و اصطلاحا ، یکپارچگی انیمیشن ها است که این روان بودن و یکپارچگی انیمیشن های شخصیت لارا ، یکی از نکات قوت اصلی گرافیک محسوب می شود .

روند موسیقی ! : Rise of the Tomb Raider یک سیستم بسیار قوی و جالب را برای ارائه موسیقی در بازی بکار گرفته است که فوق العاده به نظر می رسد . به جای افکت های صوتی از پیش تعیین شده و آهنگ های مشخص و ثابت ، در بازی به شکل پویا برای هر کنش و برخورد با ابعاد فیزیکی درون بازی ، یک خروجی صوتی مشخص در نظر گرفته شده است . خروجی این سیستم بسیار جالب را مثلا ما می توانیم در مواجهه با یک گرگ وحشی تجربه کنیم که از راه دور ، براساس سرعت قدم های ما و سرعت پیشروی گرگ و البته تراکم نور و مه محیط ، یک نوع صدای خاص به سمت ما می آید و با تغییر این الگو نیز افکت های صورتی به همان میزان به شکل واقعی تغییر می کند . این موضوع راه حل بسیار جالبی برای ارائه یک تم و زمینه واقعی به محیط بازی است .

پردیس گیم

pardisgame.net/storyتحلیل-گرافیکی-۱۱۳۴۰---Rise-of-the-Tomb-Raider.html

بازی در چه زمینه هایی موفق نبوده است ؟

کیفیت تصویر (IQ) : بازی عمدتا با رزولوشن ۱۹۲۰x۱۰۸۰ اجرا می شود و این رزولوشن در جریان کات سین ها به ۱۴۴۰x۱۰۸۰ کاهش پیدا می کند . متاسفانه راه حل anti-aliasing در بازی چندان کاربرد نداشته و لبه ها پوشش داده نمیشه و این موضوع سبب گشته که با وجود مناسب بودن عناصر مختلف گرافیکی ، کیفیت کلی تصویر چندان بی نقص نباشه . نکته جالب این است که در کات سین های Real Time که رزولوشن کاهش پیدا می کند تا حد زیادی این مشکل برطرف می شود . در این بین سوالی که مطرح می شود این است که آیا بهتر نبود رزولوشن گیم پلی نیز به ۱۴۴۰x۱۰۸۰ کاهش پیدا می کرد اما خروجی تصویر مطابق کات سین ها می شد ؟

نرخ فریم بازی : Rise of the Tomb Raider نرخ فریم ۳۰ را هدف قرار داده و سعی داشته که این نرخ فریم با فعال بودن کامل v-sync بر روی Xbox One ارائه بدهد اما ما در صحنه های نسبتا زیادی شاهد افت فریم در بازی هستیم . آنطور که ما متوجه شدیم عمده ترین مشکل در بخش های شلوغ و مبارزه با دشمنان مشاهده می شود .

تاخیر در ورودی فرامین : یکی از مشکلات جزئی که ما در بازی مشاهده کردیم تاخیر در ورود فرامین در بازی است . به طوری که در زمان انجام دادن یک کنش بر روی دسته کنسول ، نتیجه آن با تاخیر کمی بر روی بازی انجام می شود . این مشکل البته بسیار جزئی و کمرنگ است و به آن حد نرسیده که در مبارزات یا حل پازل های سرعتی ، ازادهنده شود .

فیزیک مواد و اشیا : بازی از یک سیستم رندرینگ بر پایه فیزیک استفاده می کند اما خروجی کار «در برخی موارد»از آن چیزی که انتظار می رود ضعیفتر عمل کرده است . به جز فیزیک لباس ها ، برف ، یخ و موادی نزدیک به این موارد ، در سایر اشیا و مواد ما شاهد یک فیزیک ساده و معمولی هستیم . واکنش سنگ ها و چوب ها در مقابل کنش هایی مثل ضربه یا نورپردازی چندان جالب نیست و سیستم نورپردازی بازی در تقابل با این اشیا ، چندان طبیعی عمل نمی کند .

کیفیت سایه ها : بازی از یک نوع سیستم طراحی و توزیع سایه استفاده می کنه که باعث می شود شاهد سایه های یکپارچه و نرم و ممتد باشیم . این رویکرد مشکل خاصی ندارد اما بدلیل رزولوشن پایین سایه ها ، خروجی کیفی آن چندان موفق نبوده است .

غیرفعال شدن موشن بلور در برخی از مواقع : یکی از عجیبترین نکات گرافیکی بازی این است که در برخی مواقع به طور خودکار ، موشن بلور غیرفعال می شود و تاثیر منفی زیادی بر گرافیک گذاشته می شود . به نظر می رسد تیم سازنده در زمان هایی که اجرای بازی سنگین می شود ، برای کاهش فشار ، غیرفعال کرده موشن بلور را انتخاب کرده است . اما شاید این موضوع انتخاب آگاهانه و درستی نبوده است زیرا در بسیاری از مواقع ما شاهد فریم ریت ۲۵ هستیم اما موشن بلور نیز غیر فعال است و این نشان می دهد غیرفعال کردن موشن بلور به تنهایی باعث ثبات اجرای بازی نمی شود .

www.takbook.com

انعکاس نور محیط : در این زمینه بازی الگوی موفق نسخه قبل را تکرار کرده است اما ما متوجه دو نکته منفی شدیم . اول برخی از اشیای اضافی باعث می شوند که سایه یک شی ، به طور درست در منطقه مناسب با زاویه منطقی قرار نگیرد . در درجه دوم نیز فاصله انعکاس اشیا با هم ، منطقی به نظر نمی رسد . البته در مجموع خوشبختانه این موضوع نمود زیادی در بازی ندارد .

سیستم طراحی انیمیشن و جزئیات حرکت صورت لارا بسیار خوب طراحی شده است و این موضوع سبب گشته دست سازندگان برای انتقال احساسات به چهره باز باشد ؛ نمایی از تعجب لارا

زمانی که در بازی شما کنترل لارا را در اختیار می گیرد ، گاها با مناظر خیره کننده ای طرف می شوید که حاصل نورپردازی پویا ، کیفیت مطلوب بافت و Draw Distance قوی است .

سیستم نورپردازی بازی طوری است که کاملا به محیط عمق می دهد ؛ نمایی زیبا از اثار معبدی در سوریه

افکت های از پیش رندر شده و تلاقی همزمان آن با گیم پلی ، عمق بسیار خوبی را به تجربه گرافیک داده است .

طراحی و تغییر و اثرپذیری برف در بازی یکی از مهمترین دستاوردهای گرافیکی محسوب می شود که به بازی تم و حس واقع گرایانه خوبی داده است .

عمق جزئیات چهره در زمان کات سین ها ، جلوه بسیار زیبایی را ارائه داده است .

نتیجه گیری :

در نهایت با توجه به ارتقا مناسب موتورگرافیکی ، Rise of the Tomb Raider توانسته است یک گام رو به جلو و پیشرفتی قابل توجه را در زمینه تکنولوژی «رندرینگ (Rendering)» رقم بزند . بازی کاملا توانسته است حس ماجراجویی و گشت و گذار در یک محیط جنگلی و خشن را القا کند. این موفقیت ناشی از دو مسئله است . مسئله اول ، رندرینگ بسیار خوب شخصیت اصلی بازی یعنی لارا که سبب گشته است انیمیشن و حرکات او در تلاقی با فیزیک قوی محیط بسیار لذتبخش باشد و مسئله دوم خلق جهانی بزرگ با جزئیات بالا است و این دو در کنار هم ، برگ برنده Rise of the Tomb Raider محسوب می شوند .

www.takbook.com

http://learningtv.ir/?p=12299

http://learningtv.ir/?p=11799

www.takbook.com

– بازی عصاره

www.takbook.com

بهینه سازی صفحات وب در موتور های جستجو

با همکاری سایت تخصصی سئو روز (www.seoroozz.net)

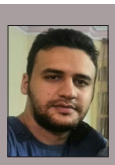
- Link Bulding چیست؟
- لینک های نوفالو و فالو
- تگ های Heading در سئو
- هوش مصنوعی گوگل به زبان ساده
- nofollow کردن لینک های داخلی – اشتباهی بزرگ!

سئو روز

آموزش و خدمات تخصصی سئو و بهینه سازی

www.takbook.com

Link Bulding چیست؟



نویسنده: محسن طاوسی

https://seorooz.net/what-is-link-building/

link building یکی از مهمترین فرایند های بهینه سازی یک سایت است.لینک سازی توسط سئوکاران غیر حرفه ای فراموش می شود و اصلا انجام نمی شود و یا ممکن است آنها طوری لینک سازی انجام دهند که اثر بد یا خنثی داشته باشد.

اما Link Building به چه معناست؟

همانطور که از نامش مشخص است، به هر گونه فعالیتی که موجب ایجاد لینک برای سایت شما می شود، لینک سازی گفته می شود.لینک سازی خیلی اوقات در حالت عادی بدون اینکه شما بدانید اتفاق می افتد. برای مثال، وقتی سایت خود را در سایت های نیازمندی تبلیغ می کنید و لینک آن را قرار می دهید، این خود یک لینک سازی محسوب می شود.

لینک سازی یعنی ساخت لینک هایی که به سایت شما اشاره دارند.سایت شما به لینک سازی نیاز دارد.بدون لینک سازی هر چه در محتوا و ساختار سایت خود از نظر سئو انجام داده اید، بی فایده خواهد بود(به جز موارد کم یا بی رقابت). وقتی لینک شما در سایت های تالار گفتگو (forum) قرار می گیرد، وقتی لینک شما در وبلاگی در قسمت پیوند ها قرار میگیرد ، وقتی برای سایت خود تبلیغ بنری می کنید (لینک بنر) ، وقتی لینک شما در کامنتی ثبت می شود، زمانی که سایتی شما را در قسمت مورد علاقه خود به عنوان لینک مفید قرار می دهد و یا در موضوع خاصی به صفحه ای از سایت شما ارجاع می دهد، وقتی لینک شما در شبکه های اجتماعی به اشتراک گذاشته می شود، همه اینها لینک سازی محسوب می شود.

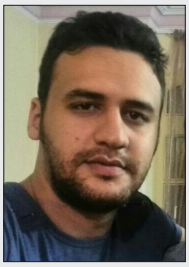
هر لینکی در سطح اینترنت که به سایت شما اشاره داشته باشد بک لینک نامیده می شود.

حال، وقتی لینک سازی را خودتان انجام دهید، معنی آن کامل می شود. زیرا در حالت عادی بسیار دشوار است که شما را به صورت طبیعی لینک کنند.لذا خود شما برای لینک سازی دست به کار می شوید.لازم به ذکر است گوگل هیچ وقت توصیه نکرده است که شما Link Building انجام دهید.گوگل توصیه کرده است که با ارئه خدمات و مطالب مفید و دست اول، لینک جمع کنید.یعنی دیگران خود به خود شما را به خاطر کیفیت خدمات و محتوایتان لینک کنند.از طرفی منابع غیر رسمی و گاها مدیر بخش اسپم گوگل(مت کاتز) ، Link Building را نفی نکرده است و بر تأثیر گذار بودن و مهم بودن آن اشاره کرده است.

یک سایت بدون اینکه کسی او را لینک کرده باشد، محبوبیتی در موتور های جستجو نخواهد داشت.لذا اگر فکر می کنید با بهینه سازی داخلی سایت (on page seo)، سایت شما سئو شده است سخت در اشتباهید. بهینه سازی داخلی سایت مانند چرخ اتومبیل می ماند.یک اتومبیل، برای حرکت، نیاز به چرخ دارد.هر چقدر هم که موتور و بدنه قوی داشته باشد، بدون چرخ هیچ خاصیتی ندارد.بهینه سازی داخلی مانند چرخ، تنها پایه حرکت است.اگر سایتی لینک سازی نداشته باشد، مانند یک اتومبیل بدون موتور و با بدنه ضعیف است. اما Link Building در دنیای سئو دارای پیچیدگی و تغییرات زیادی است و به این سادگی که گفته شد هم نیست! Link Building اگر به درستی انجام نشود می تواند سایت را برای همیشه از موتور های جستجو به خصوص گوگل حذف کند.

از نظر من Link Building بیش از ۷۰ درصد سئو را شامل می شود. ولی شاید برای موضوعات بی رقابت یا خیلی کم رقابت، بتوان از Link Building صرف نظر کرد.اما در هر موضوعی با هر رقابتی Link Building خوب تأثیر بسیار زیادی دارد.(در عین حال اگر درست انجام نشود خطرناک است)

www.takbook.com



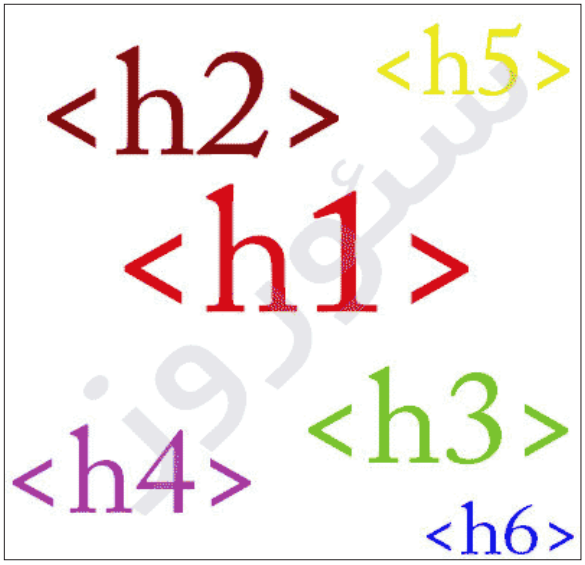
تگ های heading ، تگ هایی در html هستند که برای فهماندن قسمت های مهم سایت به موتورهای جستجو استفاده می شوند.پیش نیاز این آموزش، آموزش پایه html و آموزش بهنیه سازی داخلی سایت on page seo می باشد.تگ های heading با h مشخص می شوند و از h۱ تا h۶ هستند.

تگ h۱ به ازای هر صفحه فقط یک بار باید وجود داشته باشد.برای صفحه نخست وب سایت، نام برند آن سایت و یا موضوعات اصلی آن سایت می تواند گزینه مناسبی باشد.برای صفحات داخلی نیز عنوان هر صفحه بهترین گزینه برای قرار گرفتن در تگ h۱ می باشد.یکی از اشتباهات رایجی که در طراحی قالب ها وجود دارد، استفاده بیش از یک بار در هر صفحه از تگ h۱ است.

تگ h۲ می تواند برای موارد مرتبط در آن صفحه (مثلا زیر مجموعه آن پست یا آن گروه، یا صفحه هایی مشابه و کاملا مرتبط با همان صفحه) به کار گرفته شود.تگ h۳ هم می تواند برای لینک های مرتبط هر صفحه یا صفحات مهم کل وب سایت به کار رود (مثلا لینک آخرین پست ها که در فوتر یا نوار کناری نمایش داده می شوند).

تگ های h۴ تا h۶ هم به ترتیب برای اجزا کم اهمیت تر.

در کل تگ های h اکنون خاصیت خود را به شکل قبل ندارند و مانند meta description کم اهمیت تر شده اند.می توانید از h۴ تا h۶ کلا در صفحات خود استفاده نکنید. اما تگ h۱ از همه مهم تر است(نسبت به بقیه h۲ تا h۶) .لذا سعی کنید در صفحات خود حتما از h۱ و فقط یک بار در هر صفحه برای مهمترین بخش آن صفحه(عنوان آن صفحه) استفاده کنید.از های h۲ و h۳ هم می توانید به تشخیص خود برای اجزای هر صفحه که کم اهمیت تر از عنوان اصلی آن صفحه هستند استفاده کنید. محتوای این تگ های می تواند شامل متن و لینک باشد.



نویسنده: مهندس محسن طاوسی
https://seorooz.net/heading-tag/

نویسنده: مهندس محسن طاوسی
https://seorooz.net/nofollow-backlink/

لینک های نوفالو و فالو
(Follow – Nofollow)

لینک فالو یعنی یک لینک عادی

یعنی پیوند از یک سایت به سایت دیگر.لینک فالو در ساختار html مانند زیر است (معمولا به شکل اول.اما گاها از شکل های دوم و سوم هم استفاده می شود)

```
<a href="https://example.com" >عنوان لینک</a>
<a href="http://example.com" rel="dofollow" >عنوان لینک</a>
<a href="http://example.com" rel="follow" >عنوان لینک</a>
```

لینک نوفالو در ساختار html مانند زیر است:

```
<a href="http://example.com" rel="nofollow" >عنوان لینک</a>
```

حالا تفاوت این دو لینک در سئو چیست؟

نظرات مختلف زیادی در این باره وجود دارد.درباره این لینک ها بدون شک با نظرات زیادی روبرو شده اید که به صورت کلی و عمومی می توان به این شکل تعریف کرد:

لینک های فالو اعتبار را منتقل می کنند.وقتی سایت یک به سایت دو لینک فالو می دهد به این معنی است که سایت یک سایت دو را تایید کرده است.اما لینک نوفالو به این معنی است، که سایت یک ، سایت دو را مفید دانسته یا بهر دلیلی لینک داده است، اما آن را تایید نمی کند، و واگذاری اعتبار را به موتورهای جستجو واگذار می کند.از طرفی لینک های نوفالو از نظر گوگل قانونی و مجاز است و هیچ مشکلی برای رتبه سایت شما بوجود نمی آورد.زیرا گوگل صراحتا اشاره کرده است که لینک های nofollow ، پیج رنک گوگل را منتقل نمی کنند.توجه داشته باشید، نوفالو بودن لینکی، به معنی این نیست، که ربات ها اجازه بررسی آن را نداشته باشند.اما کار به همینجا هم ختم نمی شود.لینک های فالو و نوفالو بحثی داغ در سئو است که اختلاف نظر های زیادی در این باره وجود دارد.در صورتی که فکر می کنید آمادگی دارید می توانید آموزش تاثیر گذاری های لینک های نوفالو را مطالعه نمایید.

www.takbook.com

متاسفانه بارها دیده ام که کاربران و وب مستران، به خاطر نوفالو کردن لینک های خروجی، لینک های داخلی هم nofollow می کنند (به صورت سراسری کل لینک های سایتشان را nofollow می کنند). همانطور که در پست لینک نوفالو چیست گفتم، لینک های نوفالو، اعتبار را منتقل نمی کنند.

اگر شما لینک های داخلی را nofollow کنید، اعتبار صفحات داخلی شما به یکدیگر منتقل نمی شود.وب سایت خود شما و صفحات آن، بهترین و لایق ترین جا برای لینک های follow است. وقتی به خاطر نوفالو کردن لینک های خروجی(مثل لینک های کامنت یا صفحاتی غیر از سایت خودتان)، لینک های داخلی خود را هم نوفالو می کنید، دقیقا همین ضرب المثل است که : (اومدی ابروشو درست کنی زدی چشمشم کور کردی).

لازم به ذکر است، گوگل هوشمند تر از آن است که صرف اشتباه شما، (نوفالو کردن لینک های داخلی) ، از انتقال اعتبار لینک های شما به صفحات دیگر خودتان خودداری کند.

موتور های جستجو و گوگل به خوبی می دانند که ممکن است صاحب یک وب سایت، بدون آنکه بداند لینک نوفالو چیست، لینک های داخلی سایتش را نوفالو کرده باشد و یا طراح به طور پیشفرض چنین سایتی تحویل او داده باشد.برعکس آن نیز صادق است.گوگل به خوبی می داند که بسیاری از صاحبان وب سایت ها اصلا نمی دانند لینک نوفالو چیست و تمام لینک های

خروجی آنها هم نوفالو است!

مت کاتز (Matt Cutts) مدیر بخش وب اسپم گوگل، نیز با همین استدلال توصیه کرده است که لینک های داخلی nofollow نباشند و کاربرد لینک های nofollow را تنها در لینک های خروجی دانسته است.

طبق تجربه ما این فرضیه غیر مطلق، هم با وجود احتمالات و شرایطی خاصی وجود دارد که موتور های جستجو به خصوص گوگل، برخورد متفاوتی با لینک های داخلی سایت و لینک های خروجی(لینک به دامنه های دیگر) داشته باشند.برای مثال ممکن است گوگل برای لینک های داخلی اصلا توجهی به nofollow بودن یا نبودن آن نکند.اما چه بهتر که درگیر احتمالات نباشید و لینک های داخلی سایت خود را به صورت عادی (follow – بدون "rel="nofollow) قرار دهید.

نویسنده: مهندس محسن طاوسی
https://seorooz.net/avoid-nofollow-internal-links/

هوش مصنوعی گوگل به زبان ساده

نویسنده: مهندس محسن طاوسی
https://seorooz.net/google-artificial-intelligence/

هوش مصنوعی موضوع خیلی پیشرفته و امتیاز بزرگی نیست.همه موتور های جستجوی دیگر دارای هوش مصنوعی هستند.هوش مصنوعی در کل به سیستمی اطلاق می شود که بتواند یاد بگیرد، بررسی کند، تصمیم بگیرد، انجام دهد و پیشرفت کند.هوش مصنوعی گوگل نیز به همین شکل است. ربات های گوگل در سطح وب می خزند و اطلاعات جمع آوری می کنند.گوگل ، کل اطلاعات وب را دسته بندی می کند و با فاکتور هایی که توسط انسان ها به آن داده شده است، تصمیم می گیرد که به چه صفحه ای چه رتبه ای دهد. برای مثال توسط انسان ها این برنامه داده شده است که اگر صفحه ای را دیدی که کلمه جستجو شده در آن بیشتر است، آن نتیجه را بالاتر قرار بده.این برنامه هم داده شده که اگر کاربران با وجود صفحه ای در نتایج اول گوگل خیلی کم روی آن کلیک کردند، دفعات بعدی رتبه آن را کمتر کن..سپس ربات ها مجدد می خزند و اطلاعات جدید تری می آورند.مجددا رتبه بندی ها انجام می شود و ادامه پیدا می کند.بعد از مدتی، گوگل متوجه می شود، که سایت هایی که لزوما به خاطر تعدد وجود عبارت جستجو شده رتبه خوبی پیدا کرده بودند، بیشتر مورد دفع کاربران انجام می شود.اینجا گوگل تصمیم می گیرد که فاکتور تعداد کلمات کلیدی را کم کند و به موضوعات دیگر بهای بیشتر بدهد. (این فقط یک مثال بود)

همین فرایند تصمیم گیری و تغییر گوگل، هوش مصنوعی گوگل است که حاصل آن الگوریتم هایی است که بهترین نتایج را به کاربر نشان میدهد و حتی روزانه بارها تغییر می کند.این فرایند اکنون به سطح پیشرفته ای رسیده است و به صورت پویا، با توجه به وضعیت وب جهان، انواع محتوای وب سایت ها، تاریخ و مناسبت ها، موقعیت جستجو کننده و محل خدمات رسانی وب سایت ها،لینک های ورودی به سایت ها ، روش های جدید دور زدن موتور جستجو و اسپمرها و بسیاری از موارد دیگر ، به صورت خودکار و البته در کنار هوش نیروی انسانی برای رشد سریعتر، تغییر می کند.به همین دلیل است که گوگل با گذشت زمان هوشمند تر می شود.زیرا مانند یک انسان تجربه کسب می کند.می آموزد و آزمایش و نتیجه گیری می کند.

www.takbook.com

www.takbook.com

رزم رستم و قطعات کامپیوتری

گردآوری شده از اینترنت توسط سید حامد محمودزاده

کنون رزم virus و رستم شنو
دگرها شنیدستی این هم شنو

که اسفندیارش یکی disk داد
بگفتا به رستم که ای نیکزاد

در این disk باشد یکی file ناب
که بگرفتم از site افراسیاب

برو حال می کن بدین disk هان!
که هم نون و هم آب باشد در آن

تهمتن روان شد سوی خانه اش
شتابان به دیدار رایانه اش

چو آمد به نزد mini tower اش
بزد ضربه بر دکمه power اش

دگر صبر و آرام و طاقت نداشت
مران disk را در drive اش گذاشت

نکرد هیچ صبر و نداد هیچ لفت
یکی list از root دیسکت گرفت

در ان disk دیدش یکی file بود
بزد enter آنجا و اجرا نمود

کز ان یک demo گشت زان پس عیان
به فیلم و به موزیک و شرح و بیان

به ناگه چنان سیستمش کرد hang
که رستم در آن ماند مبهوت و منگ

چو رستم دگر باره reset نمود
همی کرد هنگ و همان شد که بود

تهمتن کلافه شد و داد زد
ز بخت بد خویش فریاد زد

چو تهمینه فریاد رستم شنود
بیامد که لیسانس رایانه بود

بدو گفت رستم همه مشکلش
وز ان disk و برنامه خوشگلش

چو رستم بدو داد قیچی و ریش
یکی bootable دیسک آورد پیش

یکی toolkit اندر آن disk بود
بر آورد آن را و اجرا نمود

همی گشت toolkit هارد اندرش
چو کودک که گردد پی مادرش

به ناگه یکی رمز virus یافت
پی حذف امضای ایشان شتافت

چو virus را نیک بشناختش
مر از boot sector بر انداختش

یکی ضربه زد بر سرش toolkit
که هر بایت ان گشت هشتاد bit

به خاک اندر افکند virus را
تهمتن به رایانه زد بوس را

چنین گفت تهمینه با شوهرش
که این بار بگذشت از پل خرش

قسم خورد رستم به پروردگار
نگیرد دگر disk از اسفندیار

جدول سودوکو:

6	8	7	2				1	
3	2				9			
	1							2
			9		7			1
		3				6		
7			5		1			
8							6	
			3				8	9
	6				5	1	3	4

www.takbook.com

مصاحبه ای خواندنی از جیمز گاسلینگ پدر برنامه نویسی جاوا

گردآورنده از سطح اینترنت:صدیقه محمودزاده
به نقل از روزنامه بایت

جیمز گاسلینگ پدربرنامه نویسی جاوا و موسس این زبان در۱۹ مه ۱۹۵۵در کالاگرای کانادا متولد شد.گاسلینگ دارای مدرک کارشناسی علوم کامپیوتر از دانشگاه کالاگرای درسال ۱۹۷۷است اوهم چنین مدرک Ph.D علوم کامپیوتر خودرا درسال ۱۹۸۳ازدانشگاه کارنیگی ملون دریافت کرده است.
گاسلینگ همزمان با کاربروری تز دکترای خود با عنوان محدودیت دستکاری جبری نسخه Emacs (gosmacs) را هم پیش میبرد.
وقبل از پیوستن به شرکت Sun Microsystems یک نسخه چندپردازنده ای Unixرا ساخت.
او سرنجام در سال ۲۰۱۰ با جدا شدن از شرکت Microsystems درخواست شرکت اوراکل را پذیرفت وکارخودرا با همکاری با اوراکل ادامه داد.وبالاخره کاربه جایی رسید که درسال ۲۰۱۱ گاسلینگ اعلام کرد که توسط گوگل استخدام شده بود.
این ها همه بیشتر از همه به دلیل اعتبار بسیار زیاد گاسلینک به واسطه ی کاری که درسال ۱۹۹۴ انجام داد است یعنی ساخت اولین نسخه زبان برنامه نیسی جذابی با نام جاوا.او طرح اصلی زبان جاوا را ایجاد کرد وسپس کامپایلر وماشین مجازی جاوا را پیاده سازی نمود.
زبان جاوا درابتدا به صورت پروژه ای باعنوان گرین در شرکت Sun Microsystem به وجود امد ونام Oakرا درابتدای کاربه خود گرفت که به معنای بلوط بود ولیل این نام گذاری به خاطر وجود درختان بلوط درمحوطه مرکز تحقیقاتی گاسلینگ بود!!اما نکته قابل توجه این است که وقتی این پروژه نرم افزاری آغاز شد هدف گروه وشرکت Microsystem Sun چیز دیگری بود وآن امکانی بود برای اجرای برنامه ها تحت محیط اینترنت .وسرنجام درسال ۱۹۹۴ تیم گاسلینگ موفق به ساخت مرورگر وب با نام هات جاوا شدند.وهمان زمان هم نام Oak به جاوا تغییر پیداکرد.لگو وآرم زبان برنامه نویسی جاوا شبیه یک فنجان قهوه است وگفته می شود علت انتخاب این لگو علاقه شدید گاسلینگ وهمکارانش به قهوه بوده است!
ازدیگر موفقیت ها و کارهای دیگر جیمز گاسلینگ می توان به ساخت چندین سیستم نرم افزاری برای شرکت های بزرگی مانند NeWS و Gosling Emacs نام برد.
سایت news.cnet.com مصاحبه ای را با او انجام داده است که در ادامه می خوانیم .

•از همان ابتدا افراد مختلف عقیده داشتند که جاوا زبان پیچیده ای است و برنامه نویسی با آن مشکل است یا این که افراد به سختی آن را یاد می گیرند . نظر شما در این مورد چگونه است؟

من معتقدم در جایی که تنوع زیاد باشد،پیچیدگی هم زیاد خواهد شد . به نظر من جاوا متنوع ترین زبان برنامه نویسی است و به همین خاطر هم شاید پیچیده تر به نظر می رسد اما هر کس که دوست دارد امکانات بیشتری را در اختیار داشته باشد به طور حتم سختی آن را هم تحمل خواهد کرد .

•فکر می کنید مهم ترین ویژگی جاوا به نسبت دیگرزبان های برنامه نویسی چیست ؟

به نظر من زبان های برنامه نویسی دیگر مانند زبان های دات نت هر چقدر هم که قوی باشد چون فقط روی سیستم عامل خاصی قابل اجراست و این ضعف بزرگی برای آن ها به شمار می آید . جاوا برای هر منظوری مناسب است . به طور مثال برنامه هایی که با استفاده از

این زبان نوشته می شود روی هر ماشینی قابل اجرا خواهد بود . از ماشین ATM و رایانه ها با سیستم عامل های مختلف گرفته تا ماشین های دیگری مانند ماشین لباسشویی برنامه های زبان جاوا را اجرا خواهد کرد . من فکر می کنم این ویژگی از همه مهم تر است .

•رقابت از نظر شما خوب است یا بد ؟ تا به حال از رقابتی لذت برده اید؟

به نظر من رقابت، عاملی برای پیشرفت در کار است . رقابت سالم در کار به من انگیزه و انرژی مضاعف می دهد . من دررقابت با شرکت مایکرو سافت، نوع رقابت بسیار متفاوتی را تجربه کردم که به نظر جدا از این که رقابتی سالم بود برای من بیشتر به مبارزه ای برای زندگی و مرگ شباهت داشت.

•چرا مرگ و زندگی ؟

مایکروسافت به طور واضحی ویندوز محور است و هر چه جایگاه ویندوز در میان کاربران مستحکم تر شود، دیگر محصولات مایکروسافت هم جا افتاده تر خواهد شد . من اگر در هر شرایطی از مایکرسافت شکست بخورم برایم به این معناس است که دیگر کار کردن روی زبانی مانند جاوا، حد اقل تا مدتی بی فایده خواهد بود .

•به جز کار فعلی تان به چه کاردیگری علاقه دارید ؟

من همیشه دوست داشته ام که در یک آزمایشگاه خورشیدی کار کنم و شاید برای یک روز هم که شده این کار را انجام دادم .

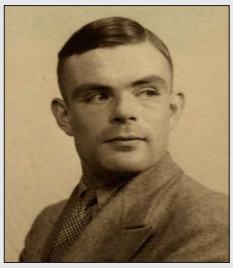
منبع :روزنامه بایت

www.takbook.com

مشاهیر برنامه نویسی جهان

گردآورنده از سطح اینترنت:سید عبدالله محمودزاده

آدا لاولیس (دختر پاول لرد ببایرون) در ۱۰ دسامبر ۱۸۱۵ در لندن بدنیا آمد. او توضیحاتی در خصوص ماشین محاسباتی مکانیکی چارلز بابیج ارائه نمود و توانست الگوریتمی کاربردی برای آن پیاده سازی کند، بدین دلیل نخستین برنامه نویس جهان لقب گرفت و زبان آدا را ابداع نمود .



آقای آلان تورینگ، روال و پروسه قابل توجه ای را توسط ماشین تورینگ برای خلق کامپیوترهای مدرن بدوی خلق نمود. او به مفهوم الگوریتم و محاسبات با ماشین تورینگ که ماشین اتوماتیک نیز نامیده میشد رسمیت بخشید. یک ماشین تورینگ می تواند اقتباس منطقی از هر الگوریتم کامپیوتری را شبیه سازی کرده و ویژگی مفیدی را برای تشریح توابع درونی پردازشگر (CPU) ارائه نماید .

جان فون نویمن خالق معماری Von Neumann بوده و در طراحی و ساخت اولین کامپیوتر بنام ایناک سهم مهمی داشته است. این معماری باعث ذخیره سازی برنامه ها در حافظه کامپیوتر می شود. این نوع معماری نحوه استفاده یک پردازشگر (CPU) از حافظه (Memory) کامپیوتر برای دریافت و پردازش ساختارها و داده ها را پیاده سازی می کند .

قبل از ابداع زبان برنامه نویسی فورترن، برنامه نویسی بسیار مشکل و طاقت فرسا بود. **جان وارنر بکوس** دانشمندی آمریکایی بود و رهبری گروهی را برعهده داشت که اولین زبان برنامه نویسی سطح بالا (high-level programming language) را ایجاد کردند. همچنین مخترع فرم بکوس-نائو (BNF) نیز بود که تقریباً پر استفاده ترین نمادگر برای تعریف نحو (Syntax) زبانهای صوری است .

پروفسور جان مک کارتی در سال ۱۹۱۷ در بوستون متولد شد. و در زمینه هوش مصنوعی فعالیت کرد و در سال ۱۹۵۸ زبان برنامه نویسی لیپس را ابداع نمود. این زبان مانند زبان پرولوگ بیشتر برای برنامه نویسی در زمینه هوش مصنوعی بکار گرفته شد. این زبان از نحو ساده ای برخوردار است و تجزیه و پیاده سازی نسبتاً آسانی دارد که از اولین زبانهای سطح بالا محسوب می شود .

دونالد کنوت دانشمند کالیفرنیایی و عملاً پایه گذار و پدر آنالیز الگوریتمهاست و سهم فراوانی در گسترش مبانی نظری شاخه های مختلف علوم کامپیوتری دارد. همچنین طراح سیستم حروفچین Tex و سامانه حروف فراقلم (MetaFont) و مطرح کننده برنامه نویسی ادبیاتانه است .

کن تامسون و دنیس مک آلیستر ریچی دو دانشمند آمریکایی هستند که سیستم عامل یونیکس را طراحی نمودند.
ریچی به همراه فردی دیگر بنام برایان کرنیگان زبان برنامه نویسی C را طراحی کردند. تامسون هم زبان B را نوشت که سیستم عامل هایی بر اساس این زبانهای برنامه نویسی طراحی و پیاده سازی گردید .

ریچارد برودیه دانشمندی آمریکایی و هفتادوهفتمین نفر استخدام شده در شرکت غول مایکروسافت بود که نرم افزار Word را برای آن شرکت با استفاده از زبان برنامه نویسی C++ نوشت. وی چندین تالیف برجسته در زمینه برنامه نویسی دارد .

بی یارنه استراس تروپ دانشمندی دانمارکی است که خالق و توسعه دهنده زبان برنامه نویسی همه منظوره C++ است که بواسطه همین زبان دنیای برنامه نویسی را با بکارگیری مفاهیم شی گرایی در زبان C متحول ساخت. او قابلیت های فراوانی بمانند کلاس، شی، ساختارها، توابع مجازی، سربارگذاری عملگرها و ... را به زبان C اضافه نمود تا دنیای مجازی برنامه نویسی را کاملاً منطبق بر دنیای واقعی پیرامون ما بسازد .

www.takbook.com

مشاهیر برنامه نویسی جهان

گردآورنده از سطح اینترنت:سید عبدالله محمودزاده

ریچارد استالمن یک آمریکایی طرفدار نرم افزارهای آزاد open Source و برنامه نویسی تواناست. او پروژه GNU را برای ساخت سیستم عاملی کاملاً آزاد شبیه به یونیکس آغاز نمود و مدیریت و معماری این پروژه را برعهده گرفت. با آغاز بکار این پروژه او نخستین قدم را در جنبش نرم افزارهای آزاد برداشت و در اکتبر ۱۹۸۵ بنیاد نرم افزارهای آزاد را بنا نهاد .

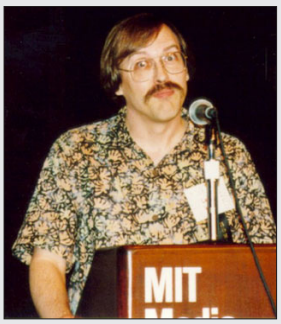
گیدو ون روسوم برنامه نویسی هلندی است و شهرت وی بخاطر ابداع زبان برنامه نویسی پایتون است. پایتون زبان برنامه نویسی همه منظوره، سطح بالا، شی گرا، و مفسر است .

لینوس توروالدز مهندس نرم افزار فنلادی است که با آغاز و توسعه هسته لینوکس و همچنین ساخت نرم افزار گیت شناخته شده است. وی در حدود ۲درصد از هسته لینوکس را شخصاً نوشته که یکی از زبانهای آزاد برنامه نویسی مهم در سیستم عامل بشمار می رود .

IT Software یک کمپانی بزرگ تولید بازی در جهان است که **جان دی کارمک** توانست در آنجا گرافیک و ابعاد را بطور محشری وارد برنامه نویسی نماید و بازی های ۳D را پایه ریزی نماید .

جیمز گاسلینگ را پدر برنامه نویسی جاوا JAVA نامند. او جاوا را زمانی که در شرکت Sun Microsystems کار می کرد ابداع نمود. جاوا از زبانهای برنامه نویسی سطح بالا و بسیار قدرتمندی است که ساختار خود را از C و C++ گرفته است اما با امکاناتی کمتر و توابعی ساده تر. این زبان از امنیت بسیار بالایی برخوردار می باشد و در آمریکا طرفداران زیادی دارد. او ماشین جاوا را نیز خود نوشت JRM .

دیوید هانمیر هانسون سازنده و ابداع کننده زبان رابی آن ریلز (Ruby on Rails(ROR می باشد که شرکت اپل در برخی از محصولاتش از این تکنولوژی بهره می برد. این زبانی است تحت وب و آزاد که بطوری ساده بهره بری وب را افزایش می بخشد .



لری وال سازنده و ابداع کننده زبان برنامه نویسی پرل در سال ۱۹۸۷ است. پرل زبان برنامه نویسی است که امروزه بیشتر در زمینه های هوش مصنوعی، ژنتیک، نظامی، تحقیقاتی و صنعتی بطور گسترده ای کاربرد دارد. ساختار این زبان برگرفته از زبان برنامه نویسی C++ است .

سر تیموتی جان برنز-لی دانشمند انگلیسی کامپیوتر و استاد دانشگاه IT و ریاست کنسرسیوم وب جهان گستر است (www) و تکامل وب را تحت نظر دارد. او مخترع WWW است که همه به بزرگی و عظمت آن واقفیم. او به کمک **رابرت کی لیو** ارتباط موفقیت آمیزی بین یک میزبان و کاربر HTTP را از طریق اینترنت برقرار نمودند .

تیم سوینی توانست در رقابتی در زمینه برنامه نویسی گرافیکی بر کارمک پیروز گردد و مؤسس شرکتی در زمینه موتور طراحی بازی های گرافیکی است.او نویسنده مقاله موتورهای غیر واقعی در برنامه نویسی میباشد. او با موفقیت توانست پردازش تصویر،رنگ بندی پویا و اندازه شناسی واقعی را پیاده سازی نماید .

اندرس هگلسبرگ معمار تمامی نسخه های کامپایلر توربو پاسکال و همچنین سه نسخه اولیه بورلند دلفی است و در حال حاضر در شرکت غول مایکرو سافت رهبر و مدیر گروه برنامه نویسی سی شارپ C# می باشد .

راسماس لردوف دانمارکی بوجود آورنده زبان برنامه نویسی همه منظوره PHP است که تحت وب است و زبانی است آزاد و بیشتر برای برنامه نویسی سمت سرور در وب گاههای پویا استفاده می شود .

www.takbook.com

از آنجا که یکی از بخش های پرطرفدار برای علاقه مندان به عرصه فناوری اطلاعات قیمت قطعات و لوازم جانبی کامپیوتر می باشد لذا ما به عنوان مدیران لرنینگ تی وی برآن شدیم که این فاکتور مهم را هم در مجله پاندا قرار دهیم.به دنبال یک سایت مطمئن و خوب گشتیم که به سایت آسارایان رسیدیم و این همکاری را آغاز کردیم.لرنینگ تی وی در قبال قیمت ها و کیفیت و شرایط محصولات مندرج در مجله پاندا هیچ گونه مسئولیتی ندارد و صرفا از منابع وب سایت آسا رایان با ذکر منبع استفاده می کند.توجه هم داشته باشید قیمت های مذکور وابسته به پارامتر های مختلفی چون قیمت ارز،بازار فصلی و مناسبت ها،جغرافیای کشور و... می باشد.

قیمت انواع قطعات سخت افزاری و لوازم جانبی

با همکاری سایت http://asarayan.com

آسا رایان

www.takbook.com

۱,۴۰۰,۰۰۰ ریال

RAM Kingston ۸ GB DDR۳

فرکانس حافظه : ۱۶۰۰ مگاهرتز
گارانتی:سازگار

۴۸۰,۰۰۰ ریال

RAM Kingston ۲GB DDR۳

فرکانس حافظه : ۱۶۰۰ مگاهرتز
گارانتی : دارای ضمانت اصلی

۷۸۰,۰۰۰ ریال

RAM Kingston ۴GB DDR۳

Model: KVR۱۶LS۴/۱۱
فرکانس حافظه : ۱۶۰۰ مگاهرتز
ولتاژ: ۱,۵ ولت
گارانتی : دارای ضمانت اصلی

۴,۹۰۰,۰۰۰ ریال

Ram Kingston HyperX Beast ۱۶GB DDR۳

Model: KHX۱۶C۹K۱۶/۲
فرکانس حافظه : ۱۶۰۰ مگاهرتز
ولتاژ: ۱,۵ ولت
گارانتی : ضمانت مادام العمر سریر

۱,۶۰۰,۰۰۰ ریال

Ram Kingston HyperX ۸GB DDR۳

Model: HyperX Fury
فرکانس حافظه : ۱۸۶۶ مگاهرتز
ولتاژ: ۱,۵ ولت

قابلیت اورکلاکینگ خودکار با توجه به چیپست مادربرد و پردازنده
پوشک خنک کننده دارد

گارانتی : ضمانت مادام العمر سازگار

SATISFACTION GUARANTEED
۷ روز
اعتبار تضمین تعویض

آسارایان

www.takbook.com

۷۸۰,۰۰۰ ریال

Kingston ۲GB DDR۲

فرکانس حافظه : ۸۰۰ مگاهرتز
ولتاژ: ۱,۸ ولت
گارانتی : شرکتی

۲۴۰,۰۰۰ ریال

Kingston ۱GB DDR۲

فرکانس حافظه : ۸۰۰ مگاهرتز
ولتاژ: ۱,۸ ولت
گارانتی : شرکتی

۴۰۰,۰۰۰ ریال

RAM Kingston ۱GB DDR۱

---

model: KVR۴۰۰X۶۴C۳A
فرکانس حافظه : ۴۰۰ مگاهرتز
گارانتی : یکسال ضمانت تعویض

www.takbook.com

ماهنامه PANDA نشریه الکترونیکی
پاندا ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات
آسارایان
سال اول | شماره اول|۶۸ صفحه| آبان ۱۳۹۴

HDD Seagate Barracuda ۱TB

استفاده از رابط ارتباطی پرسرعت SATA ۳ با سرعت ۶ گیگابیت بر ثانیه
ذخیره سازی اطلاعات به صورت عمودی و بیت به بیت برای ذخیره سازی هر چه بیشتر
مجهز به تکنولوژی AcuTrac برای افزایش چگالی ذخیره سازی در هارد دیسک

گارانتی :ضمانت اصلی

۱,۷۰۰,۰۰۰ ریال

Western Digital ۱TB ۷۲۰۰ RPM

- ابزار Cool and quiet در جهت کم سروصداتر شدن و خنک کنندگی بیشتر در هارد
- استفاده از رابط ارتباطی پرسرعت SATA ۳ با سرعت ۶ گیگابیت بر ثانیه
- تکنولوژی IntelliPower برای کاهش توان مصرفی و در کل افزایش کارایی و پایداری هارد
- تکنولوژی Intelliseek برای ردیابی سریع اطلاعات توسط هدها
- تکنولوژی No Touch برای جلوگیری از تماس هد با صفحات ضبط کننده اطلاعات
- تکنولوژی قالب بندی پیشرفته یا Advanced Format برای افزایش چگالی ذخیره سازی

گارانتی سازگار

۱,۷۸۰,۰۰۰ ریال

آسارایان

۱,۷۰۰,۰۰۰ ریال

گارانتی :ضمانت اصلی

استفاده از رابط ارتباطی پر سرعت SATA ۳ با سرعت ۶ گیگابیت بر ثانیه
تکنولوژی No Touch برای جلوگیری از تماس هد با صفحات ضبط کننده اطلاعات
تکنولوژی IntelliPower برای کاهش توان مصرفی و در کل افزایش کارایی و پایداری هارد
دارای ۶۴ مگابایت حافظه نهان (cash) و سرعت چرخش ۷۲۰۰ دور در دقیقه
ابزار Cool and quiet در جهت کم سروصداتر شدن و خنک کنندگی بیشتر در هارد
تکنولوژی Intelliseek برای ردیابی سریع اطلاعات توسط هدها
تکنولوژی قالب بندی پیشرفته یا Advanced Format برای افزایش چگالی ذخیره سازی

www.takbook.com

ASUS Radeon R7 240 4GB - 128-Bit DDR3

۳,۸۰۰,۰۰۰ ریال

- گیگابایت ۱۲۸ بیت DDR۳ با فرکانس موثر ۱۸۰۰ مگاهرتزی
- پشتیبانی از رابط برنامه نویسی DirectX ۱۲,۰
- پشتیبانی از رابط برنامه نویسی Mantle برای دستیابی به جزئیات بیشتر و واقعی تر
- پشتیبانی از فناوری CrossFireX ای ام دی برای به اشتراک گذاری کارت گرافیک
- مجهز به نسل سوم درگاه ارتباطی PCI-Express
- یک درگاه HDMI، یک درگاه DVI، یک درگاه D-Sub
- بهره گیری از فناوری AMD HD۳D برای تماشای عکس ها و ویدیوها به صورت سه بعدی

فناوری AMD PowerTune برای دستیابی به قدرت پردازشی بالاتر

- پخش صدای از کانال های مجزا با فناوری DDMA
- بهره گیری از تکنولوژی پردازش شتاب یافته موازی AMD
- سیستم تامین توان دیجیتال با فناوری Super Alloy
- ابزار اختصاصی GPU Tweak برای اورکلاکینگ بهتر و راحت تر

- Radeon R۷ ۲۴۰ جزء کارت های گرافیک موسوم به سری R می باشند که در سال ۲۰۱۳ توسط شرکت ای ام دی ساخته شدند. این تراشه که از عملکردی متوسط در پردازش های گرافیکی برخوردار است در دسته بندی Radeon R۷ قرار می گیرد و این کارت گرافیک در بسیاری موارد نزدیک به کارت گرافیک Radeon HD ۷۷۵۰ و یا Nvidia GT۶۴۰ عمل می کند. کارت گرافیک اورکلاک L-۴GD۳-OC-R۷۲۴۰ ایسوس، از معماری ۲۸ نانومتری توسعه یافته GCN برخوردار است و پردازش های گرافیکی را با استفاده از ۳۲۰ پردازنده جریانی با فرکانس ۷۷۰ مگاهرتز انجام می دهد که در خالت بوست این فرکانس به ۸۲۰ مگاهرتز هم می رسد که از مدل مرجع خود که ۷۸۰ مگاهرتز است دارای فرکانس به مراتب بالاتری است.

این کارت گرافیک که در تاریخ ۸ اکتبر ۲۰۱۳ تولید و روانه بازار گشته از رابط های جدید برنامه نویسی مانند DirectX ۱۲,۰ و OpenGL ۴,۳ پشتیبانی می کند و بواسطه سازگاری با رابط جدید و انحصاری ای ام دی، یعنی Mantle بازیها و پردازش های گرافیکی را بهتر و سریعتر انجام خواهد داد. رابط اتصال R۷ ۲۴۰ با مادربرد، نسل سوم PCI Epxress ۳,۰ است و حافظه آن نیز از نوع DDR۳ و یا GDDR۵ می باشد. این کارت گرافیک بصورت معمول از خروجی های تصویر DVI (دیجیتال)، D-Sub (آنالوگ) و HDMI برخوردار است که بوسیله رابط HDMI توانایی پخش تصاویر ۴k با کیفیتی ۴ برابر تصاویر Full HD را نیز دارد.

CrossFireX یکی از تکولوژی های محبوب و مورد پسند گیمرها می باشد که در این مدل نیزوجود دارد و خاصیت برجسته آن، اشتراک گذاری با کارت دیگر بدون نیاز به پل کراس فایر می باشد. به این معنا که تنها کافی است دو کارت گرافیک R۷ ۲۴۰ را در اسلات های PCI Express قرار دهید تا از قدرت و توانایی دوچندان برخوردار شوید. دیگر قابلیت ها و تکنولوژی های این مدل عبارتند از: تکنولوژی صدای DDMA، توانایی پخش تصاویر ۳ بعدی، صرفه جویی در مصرف انرژی بواسطه فناوری ZeroCore، نمایش همزمان تصویر بر روی ۲ نمایشگر و ...

ASUS GeForce 210 1GB 64-bit DDR3

۱,۲۰۰,۰۰۰ ریال

از ویژگیهای کارت گرافیک ۱ گیگابایت ۲۱۰ ایسوس - ASUS GeForce ۲۱۰ ۱GB bit DDR۳-۶۴ می توان به موارد زیر اشاره کرد :

- رابط : PCI Express ۲
- تولید کننده چیپ ست : NVIDIA
- کلاک هسته : ۵۸۹ مگاهرتز
- حجم حافظه : ۱ گیگابایت
- رابط حافظه : ۶۴ بیتی
- نوع حافظه : DDR۳
- دایرکت ایکس : ورژن ۱۰,۱
- دارای ۱ پورت HDMI
- دارای ۱ پورت D-SUB
- دارای ۱ پورت DVI
- حداکثر رزولیشن : ۱۶۰۰×۲۵۶۰
- پشتیبانی از فناوری SLI : خیر
- طراحی حرارتی اختصاصی ۰dB
- ایده آل برای رایانه های شخصی تماشای فیلم در خانه و مراکز چند رسانه ای
- بهینه سازی بازی های ۳D
- راندمان بالا، طراحی کم مصرف
- صفحه نمایش شفاف تر و امن تر

www.takbook.com

ASUS Strix GeForce GTX 960 2GB 128-Bit GDDR5

۹,۷۰۰,۰۰۰ ریال

- ۲ گیگابایت حافظه GDDR۵ با رابط ۱۲۸ بیتی با فرکانس موثر ۷۰۱۰ مگاهرتزی
- پشتیبانی از رابط برنامه نویسی DirectX ۱۲
- فناوری NVIDIA PhysX برای ایجاد محیط واقع گرایانه تر در بازی ها
- فناوری ۳D Vision Surround برای نمایش ترکیبی (گسترش تصویر) بر روی چند نمایشگر
- مجهز به نسل سوم درگاه ارتباطی PCI-Express
- سیستم خنک کننده اختصاصی DirectCU II با طراحی الهام گرفته از چشمان جغد
- فناوری ۳D Vision برای پخش تصاویر سه بعدی با کیفیت بالا
- مجهز به خازن‌های حالت جامد برای طول عمر بیشتر کارت گرافیک
- مجهز به تکنولوژی Super Alloy Power در ساخت قطعات
- یک خروجی تصویر DVI، سه خروجی تصویر DisplayPort و یک درگاه مولتی مدیای HDMI
- بهره مندی از معماری Maxwell انویدیا با مصرف انرژی کمتر و کارایی بالاتر از نسل های قبلی کارت گرافیک
- دارای فناوری ۰dB برای خاموش بودن فن ها تا دمای ۶۵ درجه
- هماهنگی بهتر تراشه گرافیک با نمایشگر با تکنولوژی V-Sync
- پشتیبانی از تکنولوژی NVIDIA GPU Boost ۲,۰ جهت اورکلاک خودکار کارت گرافیک
- تا ۳۰ درصد دفع حرارت بیشتر نسبت به کارت مرجع و تا ۳ برابر کم سروصداتر
- دارای ابزار انحصاری GPU Tweak جهت مانیتورینگ و اورکلاکینگ
- سازگاری با مانیتورهای مجهز به G-SYNC برای هماهنگ سازی نرخ بازسازی بین کارت گرافیک و مانیتور
- تکنولوژی CUDA برای اجرا شدن روان تر و سریع تر برنامه ها و بازی ها

GIGABYTE G1 Gaming GTX 970 4GB 256-Bit GDDR5 1178MHz

۱۵,۸۰۰,۰۰۰ ریال

- ۴ گیگابایت حافظه GDDR۵ با رابط ۲۵۶ بیتی با فرکانس موثر ۷۰۱۰ مگاهرتزی
- پشتیبانی از رابط برنامه نویسی DirectX ۱۲
- فناوری NVIDIA PhysX برای ایجاد محیط واقع گرایانه تر در بازی ها
- فناوری ۳D Vision Surround برای نمایش ترکیبی (گسترش تصویر) بر روی چند نمایشگر
- مجهز به نسل سوم درگاه ارتباطی PCI-Express
- استفاده از سیستم خنک کننده اختصاصی ۳X WINDFORCE با توان دفع حرارت ۶۰۰ واتی
- فناوری ۳D Vision برای پخش تصاویر سه بعدی با کیفیت بالا
- سیستم تامین توان ۶ فاز و هسته اورکلاک شده برای افزایش کارایی گرافیکی
- فناوری انحصاری Flex گیگابایت با قابلیت پخش همزمان تصویر بر روی ۴ نمایشگر با چینش های متنوع پورت ها در رزولوشن ۴K
- دو خروجی تصویر DVI، سه خروجی تصویر DisplayPort و یک درگاه مولتی مدیای HDMI
- بهره مندی از معماری Maxwell انویدیا با مصرف انرژی کمتر و کارایی بالاتر از نسل های قبلی کارت گرافیک
- به کارگیری قطعات با طول عمر بالا با فناوری Ultra Durable VGA
- هماهنگی بهتر تراشه گرافیک با نمایشگر با تکنولوژی V-Sync
- پشتیبانی از تکنولوژی NVIDIA GPU Boost ۲,۰ جهت اورکلاک خودکار کارت گرافیک
- مجهز به مجموعه از LED درخشان قابل تنظیم برای زیبایی هرچه بیشتر
- سازگاری با مانیتورهای مجهز به G-SYNC برای هماهنگ سازی نرخ بازسازی بین کارت گرافیک و مانیتور
- تکنولوژی CUDA برای اجرا شدن روان تر و سریع تر برنامه ها و بازی ها
- مجهز به خازن‌های حالت جامد برای طول عمر بیشتر کارت گرافیک
- ابزار انحصاری GPU Gauntlet جهت اورکلاکینگ

asarayan.com

آسارایان

www.takbook.com

سیستم مخصوص بازی

تمام قطعات دارای ضمانتنامه اصلی شرکت های تولید کننده مثل سازگار . ویستا . الماس . سریر و ... می باشد

قطعات داخل کیس :

- مادربرد: ASUS B۸۵ PLUS Motherboard-LGA-۱۱۵۰
- پردازنده : Intel® Core™ i۵-۴۴۴۰ Processor (۳,۳۰ to GHz ۶M Cache, up)
- هارد دیسک : ۱TB SATA Seagate
- حافظه رم : ۴GB DDR۳ ۱۶۰۰ KINGSTON
- اپتیکال درایو : Pioneer
- کارت گرافیک: ۲GB ASUS GTX۷۵۰ ۱۲۸-bit DDR۳
- منبع تغذیه / پاور : Power Green GP۵۳۰
- کیس : Case Green Magnume۲

۲۴,۵۰۰,۰۰۰ ریال

سیستم اداری (اسمبل شده)

تمام قطعات دارای ضمانتنامه اصلی شرکت های تولید کننده مثل سازگار . ویستا . الماس . سریر و ... می باشد

قطعات داخل کیس :

- مادربرد : ASUS H۸۱M-C
- پردازنده : Intel Pentium Processor G۳۲۴۰
- هارد دیسک : ۱TB WD / Seagate
- حافظه رم : ۴GB DDR۳ KINGSTON
- اپتیکال درایو : Pioneer
- منبع تغذیه / پاور : Power Green GP۳۳۰
- کیس : Case Green

۹,۴۰۰,۰۰۰ ریال

سیستم ارزان و کارآمد

تمام قطعات دارای ضمانتنامه اصلی شرکت های تولید کننده مثل سازگار . ویستا . الماس . سریر و ... می باشد

قطعات داخل کیس :

- مادربرد : Asrock H۶۱
- پردازنده : Intel Celeron Processor G۱۶۱۰ (۲M Cache, ۲,۶۰ GHz)
- هارد دیسک : ۵۰۰GB SATA
- حافظه رم : ۲GB DDR۳
- اپتیکال درایو : Pioneer
- منبع تغذیه / پاور : Tsco TP۶۵۰
- کیس : تسکو

۶,۵۰۰,۰۰۰ ریال

asarayan.com

آسارایان

www.takbook.com

DVD/RW Pioneer DVR-S۲۱L

۶۸۰,۰۰۰ ریال

Samsung SE۲۰۸-AB DVD/RW

۱,۰۰۰,۰۰۰ ریال

DVD RW ASUS DRW۲۴-D۳ST

۶۶۰,۰۰۰ ریال

ASUS USB ۳,۰ External Blu-Ray Burner BW۱۲-D۱S-U

۴,۴۰۰,۰۰۰ ریال

Pioneer DVR-S۲۱FXV

۷۶۰,۰۰۰ ریال

Transcend USB ۲,۰ External DVD Burner TS۸XDVDS-K

۱,۰۰۰,۰۰۰ ریال

www.takbook.com

آشنایی با خدمات و سامانه های بنیاد آموزشی لرنینگ تی وی

سایت لرنینگ تی وی از اسفندماه ۱۳۹۱ فعالیت خود را در زمینه ی تهیه ی ویدئوهای آموزشی فارسی آغاز نمود و بعد از گذشت تقریبا دو سال و نیم توانسته است به مرجعی برای دانشجویان و علاقه مندان به مباحث مختلف کامپیوتری شود. و از این به بعد سامانه های جدیدی راه اندازی خواهد شد که به اطلاع شما عزیزان خواهد رسید.

سامانه هایی که تاکنون راه اندازی شده اند:

- سایت آموزشی learningtv.ir (حاوی فیلم های زبان فارسی در موضوعات گرافیک،بازی سازی، انواع زبان های برنامه نویسی)
- سایت Unitypakage.ir(بزرگترین سایت و دایره المعارف پکیج ها و پلاگین های کاربردی رایگان و غیر رایگان موتور بازی یونیتی)
- سامانه hamyar.learningtv.ir که از این سامانه برای پرسش و پاسخ کاربران در زمینه های آموزشی استفاده می شود.
- سامانه: learningtv.ir/shop که فروشگاه محصولات و پک های برنامه نویسی و بازی سازی در آن قرار دارد و این فروشگاه دارای نماد اعتماد الکترونیکی معتبر می باشد.در این فروشگاه فقط محصولات فارسی زبان تولید شده توسط لرنینگ تی وی قرار می گیرد.
- سامانه learningtv.ir/product-category/زبان-اصلی : این سامانه مخصوص علاقه مندان به فیلم ها و آموزش های خارجی به زبان اصلی می باشد.
-

www.takbook.com

آشنایی با فروشگاه محصولات آموزشی لرنینگ تی وی

یکی از قسمت‌های پرطرفدار لرنینگ تی وی بخش فروشگاهی آن می‌باشد که جدای از قالب طراحی بسیار ساده و قابل فهم برای کاربران، محصولات بسیار کمیاب و در مواردی حتی نایاب را در خود جای داده است.

در فروشگاه محصولات لرنینگ تی وی شما می توانید انواع آموزش‌های فارسی و البته پروژه محور نرم افزارهای مختلف را مشاهده نمایید.

از آموزش های پروژه محور موتورهای بازی سازی گرفته تا زبان های برنامه نویسی تحت وب و تحت ویندوز

برخی نکات بارز این فروشگاه عبارتند از:

- امکان پیش نمایش محصول
- قیمت های مناسب با توجه به محتوا
- طراحی بسیار شیک و البته ساده
- امکان افزودن محصولات به سبد خرید با استفاده از تکنولوژی ایجکس
- امکان اعمال کدهای تخفیف
- محصولات بسیار کمیاب و در بعضی موارد حتی نایاب
- قابلیت واکنشگرا بودن قالب

و ...

در فروشگاه لرنینگ تی وی هر هفته می توانید از کدهای تخفیفی آخر هفته ی لرنینگ تی وی استفاده نمایید.علاوه بر این به مناسب های مختلف، کدهای تخفیفی برای شما عزیزان در نظر گرفته شده است.

[خبرهای جدید]

بخش دیگری جهت خرید محصولات زبان اصلی به فروشگاه لرنینگ تی وی افزوده شد (البته به صورت جداگانه). در این بخش می توانید محصولات شرکت های مختلف در مباحث آموزشی بازی سازی،گرافیک،برنامه نویسی و... را به صورت پستی خریداری نمایید.

http://learningtv.ir/shop

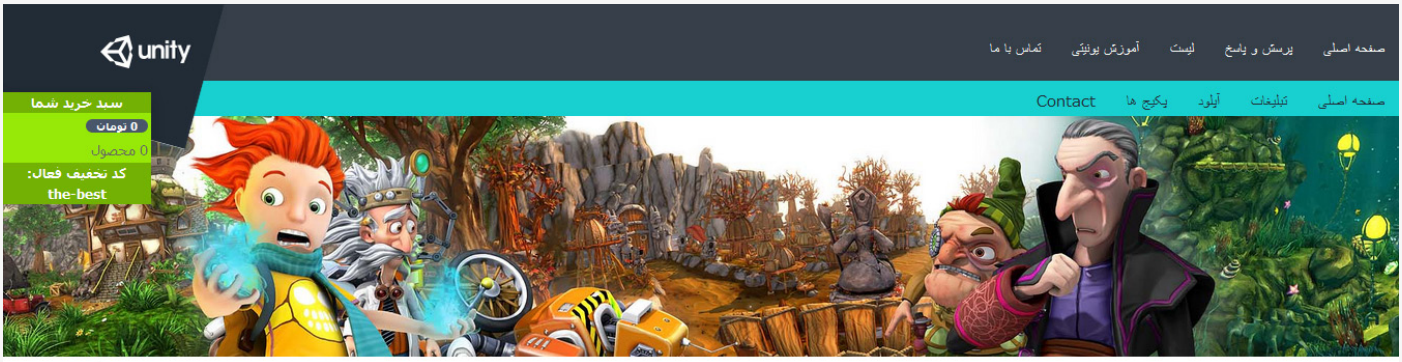
سامانه پرسش و پاسخ «همیار لرنینگ تی وی»

یکی از امکاناتی که لرنینگ تی وی در اختیار کاربران خود قرار داده است بخشی با نام **«همیار لرنینگ تی وی»** می باشد.

در همیار لرنینگ تی وی، کاربران می توانند هر سوالی که دارند مطرح نموده و در اسرع وقت به جواب خود برسند.مدرسین سایت در این بخش نیز حضور داشته و به کاربران در مشکلاتی که دارند کمک خواهند نمود.از آن جایی که در همیار لرنینگ تی وی فقط و فقط پرسش و پاسخ انجام می شود، لذا نسبت با تالارهای گفتگو شاید کمی بهتر به نظر برسد.البته این نکته هم ذکر شود که در آینده ای نزدیک تالار گفتگوی سایت نیز راه اندازی خواهد شد.

http://hamyar.learningtv.ir/

www.takbook.com



آشنایی با سایت پکیج های یونیتی

از زمانی که سایت لرنینگ تی وی را راه اندازی نمودیم، هر از چند گاهی امکاناتی به این سایت اضافه می شد. یکی از این امکانات بحث پکیج ها و پروژه های آماده ی یونیتی بود که در ابتدای کار به عنوان یک مطلب مثل سایت مطالب در سایت لرنینگ تی وی منتشر می شدند.

اما رفته رفته که لرنینگ تی وی پر و بال گرفت و حجم مطالب سایت افزایش پیدا کرد، تصمیم گرفتیم مطالب مربوط به پکیج های یونیتی را جدا نموده و در سایتی دیگر با نام سایت پکیج های یونیتی منتشر نماییم تا هم لرنینگ تی وی کمی منظم تر شود و هم این که به صورت تخصصی روی پکیج های یونیتی کار شود.در سایت پکیج های یونیتی انواع مختلف پکیج های یونیتی چه رایگان و چه پولی قرار داده شده است.برخی از پکیج های موجود در این سایت توسط کاربران طراحی شده است، برخی از این پکیج ها دارای آموزش فارسی هستند و ... البته در زمینه ی پکیج های یونیتی سایت های دیگری نیز هستند که این خدمات را ارائه می دهند اما سایت پکیج های یونیتی نسبت به همه ی آن ها دارا مزایای زیر می باشد:

- **امکان خرید و فروش پکیج**
- **امکان ارسال پکیج در سایت یونیتی و کسب درآمد دلاری**
- **آموزش های فارسی برخی از پکیج ها**
- **پشتیبانی کامل**
- **قرارگیری انواع آپدیت ها**
- **وجود پکیج هایی که بسیار کمیاب و حتی نایاب هستند**

و ...

شما عزیزان می توانید پکیج های طراحی شده ی خود را برای ما ارسال نمایید و ما با انتشار این پکیج ها در سایت یونیتی برای شما کسب درآمد می نماییم.

از هر فروش ۵۰ درصد سهم شما، ۲۰ درصد سهم سایت پکیج های یونیتی و ۳۰ درصد سهم شرکت یونیتی خواهد بود.فرضا اگر پکیجی طراحی نموده ای که ما آن را با مبلغ ۱۰ دلار در یونیتی منتشر کنیم، به ازا هر فروش تقریبا ۱۵۰۰۰ تومان سهم شما خواهد بود.

www.takbook.com

پاندا

ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات

کاری از گروه آموزشی لرنینگ تی وی

سال اول | شماره اول | ۶۸ صفحه | آبان ۱۳۹۴

Learningtv.ir