

دانش‌حوار

سال چهارم - شماره نوزدهم - خرداد ماه ۱۳۹۶
ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات



وردپرس 4.8 در راه است! ➡

چه زبان برنامه نویسی را ➡

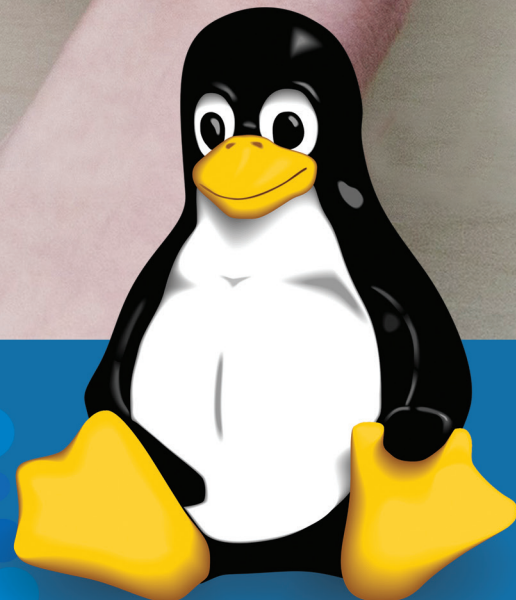
در سال 2017 یاد بگیریم؟

10 نکته مهم و کاربردی برای برنامه نویسان اندروید ➡

آموزش ساخت شارژر فندکی لپ تاپ ➡

ساختار فایل در لینوکس ➡

آموزش برنامه نویسی زامارین اندروید ➡



حامیان انتشار ماهنامه تخصصی دانشجویار متشکریم!



اولین و بروز ترین مرجع تخصصی دانلود مجله



@daneshjooyar

به نام خداوند جاکه و خرد

ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات

سال چهارم - شماره نوزدهم - خردادماه ۱۳۹۶

صاحب امتیاز

وب سایت دانشجو یار | daneshjooyar.com

مدیر مسئول و سردبیر

صادق پاسبان | Sadegh.info@gmail.com

مدیر هنری، تبلیغات و بازاریابی

زهرا نصری | Mag@daneshjooyar.com

سرپرست نویسندگان

علی اصغر تقی زاده | Golshan.info@gmail.com

نویسندگان این شماره

حامدمودی، مختار سهولی، پوریا انجمنی، حسن رجبیان، رسول
وظیفه دان، محمد قاسمی، محمدجواد صالحی، مهدی تاجیک
اسما رادفر، فائزه فریدونیان، سهیلا هادی نیا، زهرا نصری

نشانی :

استان خراسان جنوبی، شهرستان بیرجند، بلوار آیت ا... مدرس
کوچه ۴، پلاک ۸، بنیاد علمی آموزشی دانشجو یار

تلفن تماس و پست الکترونیک ماهنامه

Mag@daneshjooyar.com - ۰۵۶۳۲۲۳۴۶۶۷

دانشجو یار آماده دریافت مقالات و مطالب شما می باشد.

مطالب و مقالات خود را برای ما ارسال کنید تا پس از بررسی در
ماهنامه با نام خودتان چاپ شود.

با عضویت در کانال دانشجو یار
از تخفیف های ویژه اعضا
بهره مند شوید

ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات

خواندنی های این شماره

- ۵ سرآغاز سخن
- ۷ همکاری گوگل و Wonder Woman برای آموزش کدنویسی به دختران
- ۸ هکرها می توانند با استفاده از سیگنال وای فای شما را ببینند
- ۹ با واقعیت افزوده تبدیل به یک نقاش حرفه ای شوید
- ۱۱ هوش مصنوعی می تواند زمان مرگ افراد را تشخیص دهد
- ۱۲ چه زبان برنامه نویسی را در سال ۲۰۱۷ یاد بگیریم؟
- ۱۶ ۱۰ نکته مهم و کاربردی برای برنامه نویسان اندروید
- ۱۹ آموزش ساخت شارژر فندکی لب تاپ
- ۲۲ آموزش برنامه نویسی زامارین اندروید
- ۲۶ دستورات لینوکس
- ۲۹ وردپرس ۴.۸ در راه است
- ۳۳ زبان برنامه نویسی F# چیست؟
- ۳۶ معرفی سایت های کاربردی و نرم افزار
- ۳۷ پیرس بدون
- ۳۹ چالش برنامه نویسی

سرآغاز سخن

عرض سلام و ادب خدمت شما دوست عزیز که وقت گرانبهایه و ارزشمندتون رو برای مطالعه مجله دانشجویار اختصاص دادین ، بسیار خرسندیم از اینکه امروز نوزدهمین شماره از مجله رو در حالی منتشر میکنیم که جامعه دنبال کنندگان مجله دارای رشد بسیار خوبی از نظر کمی و کیفی می باشند.

با توجه به تجربه ای که از خوانندگان مجله در شماره های گذشته به دست آمده ، در تیم تحریریه مجله به این نتیجه رسیدیم که به صورت تخصصی مطالب متناسب با بازار کار برنامه نویسی و زبان های بیشمار مورد تقاضای بازار بررسی و عرضه شوند. این موضوع مهم با مشاهده فهرست مطالب و ورق زدن همین شماره از مجله کاملاً مشهود است.

امیدواریم بتوانیم قدمی در حد توان و پتانسیل بنیاد علمی آموزشی دانشجویار در زمینه معرفی دانشجویان و علاقه مندان به برنامه نویسی به صنعت نرم افزار برداریم. در پایان آرزوی قبولی عبادات شما عزیزان در ماه مبارک رمضان و آرزوی موفقیت در امتحانات پایان ترم تحصیلی و ورود به تابستانی ارزشمند رو برای تک تک شما عزیزان دارم.

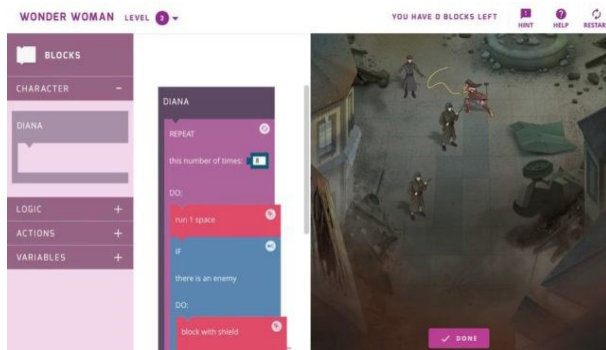
سربلند باشید – علی اصغر تقی زاده



تازه‌ها

همکاری گوگل و Wonder Woman برای آموزش کدنویسی به دختران

پروژه‌ها و اقدامات زیادی وجود دارند که هدف آنها آموزش کدنویسی به کودکان است و گاهی اوقات نیز هدف اصلی این برنامه‌ها آموزش کدنویسی به دختران است تا آنها تشویث شوند که وارد شغل‌های نسبتاً مرد محور شوند. به گفته گوگل در حال حاضر حدود ۲۲ درصد از توسعه دهندگان بازی‌ها را خانم‌ها تشکیل می‌دهند. به همین دلیل گوگل اکنون با فیلم Wonder Woman همکاری شده است تا پروژه کدنویسی جدیدی را مبتنی بر



این فیلم و به عنوان بخشی از برنامه Made with Code خود آغاز کند. در این پروژه جدید کودکان باید سه صحنه منحصر به فرد از این فیلم را با استفاده از اصول کدنویسی مقدماتی بنویسند تا به Wonder Woman کمک کنند تا مسیر خود را از بین موانع مختلف شناسایی کرده و به هدفش برسد.

به گفته گوگل پروژه Made with Code از تربیت نسل بعدی رهبران زن پشتیبانی خواهد کرد و به آنها انگیزه می‌دهد تا از کدنویسی به عنوان ابزاری برای دنبال کردن رویاهای خود استفاده کنند.

این پروژه اکنون به تمامی زنان اعجاب انگیز نسل آینده در سراسر جهان کمک خواهد کرد تا کدنویسی را به مجموعه ابرقدرت‌های خود اضافه کنند.

در هر حال اگرچه این پروژه مخصوص دختران است، پسرها نیز می‌توانند از بخش‌های جالب آن لذت ببرند.

منبع: techshot.ir

این سیستم هوش مصنوعی می‌تواند بر مبنای اسکرین شات‌های مختلف نرم افزار بنویسد.



اغلب گفته می‌شود که در آینده فعالیت‌ها و شغل‌های مختلفی که توسط انسان‌ها انجام می‌شدند به ربات‌ها واگذار خواهند شد، زیرا ربات‌ها بازدهی بسیار بالایی در کار دارند و در عین حال به خواب، استراحت میان روز و غذا نیازی ندارند. واضح است که ربات‌های می‌توانند برخی از وظایف را بسیار بهتر از انسان‌ها انجام دهند اما هم چنان این باور وجود دارد که انسان‌ها در انجام اموری مانند برنامه نویسی عملکرد بهتری نسبت به ربات‌ها دارند.

اما اکنون یک شرکت نوپای دانمارکی خلاف این باور را ثابت کرده است، این شرکت که Ulzard Technologies نام دارد به تازگی موفق به طراحی یک سیستم هوش مصنوعی شده به نام pix2code شده که می‌تواند بر مبنای اسکرین شات‌های مختلف، اپلیکیشن طراحی کند.

به این ترتیب کاربران می‌توانند اسکرین شات‌هایی از ظاهر اپلیکیشن مورد نظر خود در اختیار این هوش مصنوعی قرار دهند تا pix2code کد برنامه آنها را تولید کند. این روش در مقایسه با برنامه نویسی‌های انسانی بازدهی بیشتری دارد زیرا می‌تواند برای پلتفرم‌های مختلف شامل اندروید، iOS و فناوری‌های مبتنی بر وب کد بنویسد. در حالی که برنامه نویسی‌ها اغلب تنها به یک زبان برنامه نویسی و یک پلتفرم خاص مسلط هستند و به این ترتیب برای انجام یک کار مشخص اغلب به چند برنامه نویسی مختلف نیاز است.

منبع: techshot.ir

کیبورد مکانیکی لاجیتک K840 ابزار حرفه ای ها



میان بر، از این ها نیز به سرعت استفاده کنید. تمامی کلید ها از تکنولوژی ژاپنی در ساخت خود بهره مند هستند و استحکام بالایی در برابر هرگونه ضربه خواهند داشت. صفحه کلید مجهز به یک کابل ۱.۸ متری است که با برخورداری از ویژگی مقاومت در برابر فشار، دوام و ماندگاری بالا تری را در اختیار کاربر قرار داده است در نتیجه دیگر نیازی به نگرانی در مورد قطع شدن سیم کیبورد خود نخواهید داشت. پایه های در نظر گرفته شده برای لاجیتک K840 نیز زاویه مناسب برای کار کردن با کیبورد را فراهم کرده اند و می توانید منطبق با میل خود این زاویه را تغییر دهید. کیبورد مکانیکی لاجیتک با گارانتی یک ساله کمپانی را می توانید به صورت پیش فروش به قیمت ۷۹.۹۹ دلار سفارش دهید و با خستگی انگشتان خود حین تایپ های طولانی مدت خداحافظی کنید.

منبع: mobna.com

هکرها می توانند با استفاده از سیگنال وای فای شما را ببینند.



محققان دریافته اند که هکرها می توانند از سیگنال های با طول موج کم برای ساخت تصاویر سه بعدی از یک مکان و افراد داخل آن استفاده کنند. این تیم تحقیقاتی اعلام کرده است که این روش هک قادر به تولید نقشه از ساختمان ها و رهگیری افراد داخل آن ها است؛ ولی از آن برای یافتن افرادی که در اثر بهمن یا زمین لرزه مدفون شده اند نیز می توان استفاده کرد.

محققان دانشگاه فنی مونیخ موفق شدند روش تصویربرداری

استفاده از کیبوردی مناسب و راحت برای همه کسانی که با کار تایپ سر و کار دارند، از هر چیزی ضروری تر است. در واقع اگر حین تایپ احساس راحتی نکنید، نه تنها زمان خود را از دست خواهید داد، بلکه نتیجه ی کار نیز چندان دلچسب واقع نخواهد شد. اینجاست که کیبورد های مکانیکی به دادمان می رسند!

به کمک این کیبورد ها می توانید با سرعت بیشتری نسبت به کیبورد های معمولی تایپ کنید. اگرچه هنوز هم مدل های معمولی قدیمی طرفداران خاص خود را دارند، اما اگر به دنبال ابزاری حرفه ای هستید، قطعاً به یکی از این کیبورد های مکانیکی نیاز خواهید داشت. در این میان لاجیتک K840 یکی از بهترین انتخاب های ممکن به شمار می رود. کیبورد مکانیکی لاجیتک K840، محصولی با کیفیت و خوش ساخت است که ۹۱۰ گرم وزن دارد. این صفحه کلید در عین سادگی در طراحی، بسیار مدرن و زیبا به نظر می رسد. کیس از جنس آلومینیوم بوده و استحکام مناسبی به آن بخشیده است. لازم به ذکر است که بافت شن مانند کیبورد، نقش مهمی در مدرنیته ظاهری آن داشته است.

از نظر اندازه لاجیتک K840 ابزاری تمام و کمال و مجهز به کلید های مکانیکی رومر- جی است که احساس متفاوتی را در طول استفاده به کاربر منتقل می کند. علاوه بر این کلید های اف ۱ و اف ۴ به منظور بهره برداری و دسترسی آسان تر قابل برنامه ریزی بوده و می توانید در کنار سایر کلید های

این شرکت اعلام کرده حتی یک مورد تخلف از استانداردهای فوق منجر به عدم نمایش تمام تبلیغات موجود در یک وبسایت خواهد شد. گوگل این ویژگی را نوع تکامل یافته‌ی Pop-up Blocker ها قلمداد می‌کند و هدف آن جلوگیری از کسب درآمد وبسایت‌هایی است که تبلیغات بی‌کیفیت ارائه می‌دهند. گوگل امیدوار است اعمال این استانداردها موجب کاهش استفاده از افزونه‌هایی شود که تمامی تبلیغات موجود در وبسایت‌ها را فیلتر می‌کنند. بسیاری از وبسایت‌های ارائه دهنده‌ی محتوای مجانی از تبلیغات کسب درآمد می‌کنند و چنین افزونه‌هایی حیات این وبسایت‌ها را به خطر می‌اندازند.

به‌همراه ویژگی فوق، گوگل ابزاری را جهت گزارش محتوای تبلیغاتی آزار دهنده در اختیار کاربران قرار خواهد داد. این ابزار به کاربران اجازه می‌دهد تصاویر یا ویدئوهایی از محتوای تبلیغاتی آزار دهنده تهیه کنند. این تصاویر و ویدئوها به وبسایت‌ها کمک می‌کنند تا محتوای تبلیغاتی آزار دهنده را پیدا کرده و آنها را اصلاح کنند. توسعه دهندگان وبسایت‌ها پس از حذف یا اصلاح محتوای آزار دهنده می‌توانند از گوگل تقاضای بررسی مجدد کنند.

منبع : زومیت

با واقعیت افزوده تبدیل به یک نقاش حرفه‌ای شوید



SketchAR اپلیکیشنی بسیار جالب برای iOS و برخی گوشی‌های اندروید است که به کمک آن می‌توانید یک‌شبه به یک نقاش حرفه‌ای تبدیل شوید و هر آنچه دوست

هولوگرافیک بسازند که با به تصویر کشیدن تشعشعات حاصل از فرستنده‌ی وای‌فای، تصویری سه‌بعدی از محیط پیرامون تولید می‌کند.

روش مورد استفاده‌ی این تیم به آن‌ها امکان می‌دهد تصاویر هولوگرافیک تولید کنند که یک تصویر سه‌بعدی را تداعی می‌کند؛ مانند این‌که از پنجره‌ی خانه‌ای به داخل آن نگاه کنید.

گوگل از نمایش تبلیغات آزار دهنده در مرورگر کروم جلوگیری می‌کند.



در شش هفته‌ی گذشته گزارش‌های غیر رسمی مختلفی در مورد افزوده‌شدن ویژگی حذف تبلیغات یا همان Ad Blocker به مرورگر کروم منتشر شده بود. امروز گوگل با انتشار مطلبی در وبلاگ کروم جزئیات مربوط به این ویژگی را شرح داد.

گوگل اعلام کرده که به ائتلافی بنام ائتلاف تبلیغات بهتر پیوسته است. هدف این ائتلاف تعریف استانداردهایی برای بهبود کیفیت تبلیغات است. طبق این استانداردها، استفاده از تبلیغات تمام‌صفحه، تبلیغاتی که بطور ناخواسته شروع به پخش صدا می‌کنند و تبلیغاتی که به‌طور ناگهانی روی صفحه ظاهر می‌شوند ممنوع است.

از ابتدای سال آینده‌ی میلادی گوگل کروم از نمایش چنین تبلیغاتی جلوگیری خواهد کرد و حتی تبلیغاتی که بواسطه‌ی سرویس تبلیغاتی گوگل ارائه شوند نیز از این مساله مستثنی نخواهند بود.

و آن را به شکل واقعیت افزوده روی کاغذ پیاده کنید. بعد از انتخاب طرح مورد نظر، در صورتی که از سطوح کوچک استفاده کنید SketchAR شما را راهنمایی خواهد کرد تا با کشیدن چند دایره‌ی کوچک در دور کاغذ، طرح واقعیت افزوده را به بهترین شکل روی سطح مورد نظر پیاده کنید.

بعد از آن لازم است اندازه طرح را انتخاب کنید و در قدم آخر، با کشیدن انگشت خود به سمت راست یا چپ، کمرنگی یا پررنگی آن را بنا بر نیاز یا سلیقه‌ی خود تنظیم کنید. بعد از این مرحله، تنظیمات خود را تأیید کنید تا طرح مورد نظر به شکل ثابت روی کاغذ ثبت شود و بتوانید به دور از مشکلاتی مانند جابه‌جا شدن طرح و موارد مشابه، طرح خود را از هر زاویه و فاصله‌ای که دوست داشتید، مشاهده کنید و آن را روی کاغذ بکشید.

منبع: زومیت

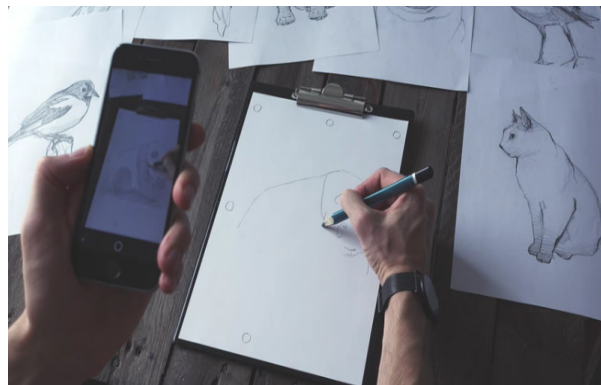
گوگل از راهکارهایی تازه برای ارتقای امنیت Gmail خبرداد.



همه ما به طور روزانه ایمیل‌های متعددی ارسال و دریافت می‌کنیم که در برخی موارد، حاوی اطلاعات حساس و مهمی هستند. این اطلاعات می‌تواند شامل تصاویر و نامه‌های خصوصی، امور کاری و غیره شود که بنابر دلایل مختلف نمی‌خواهیم به دست کسی بیافتند. به همین دلیل است که هر بار خبری درباره نفوذ هکرها به ایمیل‌ها منتشر می‌شود، تعداد زیادی از کاربران

دارید، روی کاغذ پیاده کنید. این امر به کمک واقعیت افزوده صورت می‌گیرد و می‌تواند حتی کاربرانی را که هیچ استعدادی در نقاشی ندارند، به هنرمندانی حرفه‌ای تبدیل کند.

طرز کار SketchAR به این شکل است که ابتدا طرح

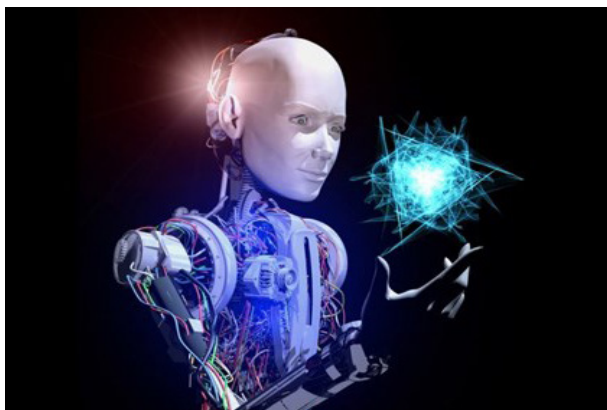


یا عکسی که قصد نقاشی آن را دارید انتخاب می‌کنید. در مرحله بعدی، SketchAR دوربین داخلی خود را اجرا می‌کند و طرح انتخابی شما را به شکل واقعیت افزوده روی کاغذ نقاشی (یا دیوار یا هر سطح دیگری) انعکاس می‌دهد.

کافی است موقعیت و سایز طرح را روی سطح مورد نظر تنظیم و سپس گزینه تأیید را لمس کنید.

کار تمام است و طرح مورد نظر شما به صورت کاملاً ثابت و استاندارد، روی سطح مورد نظر ساکن می‌شود؛ به طوری که حتی با تکان خوردن گوشی نیز طرح ساکن می‌ماند. حال کافی است هم‌زمان با آنکه از صفحه‌ی گوشی به کاغذ نقاشی نگاه می‌کنید، مانند روش‌های قدیمی (کشیدن از روی کاغذهای پوستی دوران کودکی) مداد خود را روی خطوطی که مشاهده می‌کنید حرکت دهید. در نهایت، شما می‌مانید و یک نقاشی حرفه‌ای در SketchAR چندین طرح آماده از سطح ساده تا حرفه‌ای در دسترس کاربران قرار گرفته است تا بتوانید با اجرای آن‌ها، طرح مورد نظر را روی کاغذ بکشید.

علاوه بر این شما می‌توانید هر عکسی که در گالری گوشی دارید توسط SketchAR به نقاشی تبدیل کنید



نگران می شوند.

خبر خوب در این زمینه این است که اگر شما هم جزو کاربران سرویس ایمیل گوگل، یعنی جیمیل هستید، این شرکت در وبلاگ خود اعلام کرده که قصد دارد بروزرسانی های امنیتی را برای حفاظت از اطلاعات کاربران انجام دهد. به نظر می رسد این اقدام گوگل شامل استفاده از فناوری یادگیری ماشینی برای مقابله با حملات فیشینگ باشد. البته جیمیل از چندی پیش مجهز به فناوری مقابله با فیشینگ بوده، اما آنچه گوگل قصد انجامش را دارد، ارتقای این فناوری است.

گوگل با این اقدام خود، توجه ویژه ای به کاربران تجاری و سازمانی خود نیز دارد. به موجب این بروزرسانی، کاربرانی تجاری و سازمانی جیمیل هرگاه که ایمیلی به کاربری در خارج از سازمان خود ارسال کنند، پیام هشدار دریافت می کنند. علت این کار این است که گاهی اوقات در درج نشانی دقیق گیرنده دچار اشتباه می شویم و به همین علت ممکن است با ارسال ایمیل به شخصی غیر از شخص موردنظر، اطلاعات مهم مان را افشا کنیم. بر همین اساس، با دریافت این پیام های هشدار، این فرصت را داریم تا یک بار دیگر و پیش از ارسال ایمیل، از درستی نشانی گیرنده اطمینان حاصل کنیم.

گوگل اقدامات امنیتی دیگری را نیز انجام داده که از جمله آنها می توان به استفاده از فناوری S/MIME برای رمزنگاری ایمیل ها به هنگام ارسال، فناوری پیشگیری از از بین رفتن اطلاعات و هشدارهایی در زمینه عدم سازگاری بین رمزنگاری TLS بین گیرنده و فرستنده اشاره کرد.

منبع: techshot.ir

یک سیستم مبتنی بر هوش مصنوعی می تواند زمان مرگ افراد را تشخیص دهد.

بر هیچ کس پنهان نیست که هوش مصنوعی، در حال حاضر تبدیل به موضوعی فراگیر شده و خیلی از محصولات امروزی از جمله اسمارت فون ها، دستیارهای صوتی و فناوری های

دیگر با استفاده از آن به کاربران خود خدمات متنوعی را ارائه می دهند.

در خبرها خوانده بودیم که هوش مصنوعی قادر است حملات قلبی را با دقت بیشتری از دکترا پیش بینی کند. اکنون دانشمندان استرالیایی موفق به تولید سیستمی مبتنی بر هوش مصنوعی شده اند که می تواند با نگاه انداختن به تصاویر اندام های بدن افراد پیش بینی کند که آیا زمان مرگ شخص نزدیک است یا خیر.

محققان دانشگاه Adelaide استرالیا در واقع به کمک هوش مصنوعی توانستند تصویر برداری پزشکی از قفسه سینه ۴۸ بیمار مختلف را تحلیل و بررسی کنند. این سیستم که دقت تشخیص آن ۶۹ درصد است، پیش بینی می کند که کدام بیماران احتمالاً تا ۵ سال آینده جان خود را از دست خواهند داد. با تکیه بر تکنولوژی یادگیری عمیق، این سیستم هوش مصنوعی نتایج را بر اساس با داده های عظیمی که پیش تر به آن داده شده، ارائه می دهد.

اگرچه در این پژوهش تعداد بیماران زیاد نبوده است، اما به گفته محققان مشخص شده که کامپیوتر قادر است ظاهر پیچیده بیماری ها را به خوبی تشخیص بدهد و بر اساس آن ها زمان مرگ افراد را پیش بینی کند.

قطعاً تکنولوژی هوش مصنوعی در حوزه های مختلف از جمله پزشکی می تواند نقش حیاتی ایفا کند. در حال حاضر بیشتر سیستم ها می توانند تنها نوع بیماری را در افراد تشخیص دهند و حدس زدن زمان مرگ بیماران از توان آن ها خارج است.

منبع: techshot.ir



آموزش

چه زبان برنامه نویسی را در سال ۲۰۱۷ یاد بگیریم؟

نویسنده: محمد قاسمی



ارائه کنیم. تشخیص محبوبیت یک زبان برنامه نویسی آسان نیست و پس از تحقیق و تحلیل و تجزیه سایت های معتبر ما یک لیست جمع آوری کردیم:

- JavaScript •
- java •
- Python •
- Elixir •
- Rust •
- Go •
- TypeScript •
- PHP •
- Ruby on Rails •
- C# •
- Swift •

اگر شما میخواهید به یک توسعه دهنده وب تبدیل شوید (HTML

این یکی از محبوب ترین سوال هایی هست که همه می پرسند. پاسخ بستگی به بسیاری از مسائل دارد. آیا شما میخواهید به زبان جدید را یاد بگیرید؟ این زبان چه ویژگی های باید داشته باشد؟ در چه زمینه ای می خواهید کار کنید؟ آیا شما میخواهید برای خودتان کار کنید یا برای شرکتی؟ چقدر شما حاضرید به سرمایه گذاری برای یادگیری زبان مورد نظرتون؟ چه مدت برای یادگیری وقت دارید؟ دانش توسعه وب فعلی شما چیست؟ هدف شما از یادگیری برنامه نویسی چیست؟

خب دوستان برویم سراغ آشنایی با زبان های برنامه نویسی محبوب: یک نکته را خدمت شما عرض کنم که این لیست فقط یک لیست مرتب برای سال ۲۰۱۷ هست و صرفا همه زبان های برنامه نویسی نیست.

ما سعی می کنیم که بهترین جواب را برای پاسخ به سوالات شما

باشد. TypeScript از شی گرای نیز پشتیبانی می کند و خروجی آن در نهایت به JavaScript کامپایل می شود. خیلی ها عقیده دارند که هدف اصلی میکروسافت از تولید و توسعه این زبان رقابت با CoffeeScript است. CoffeeScript یک زبان متن باز است که در سال ۲۰۰۹ توسط Jeremy Ashkenas ایجاد شده است و سورس آن در GitHub موجود می باشد.

JAVA

یک زبان برنامه نویسی است که در سال ۱۹۹۴ توسط یکی از مهندسين شرکت سان (sun) به نام جیمز گوسلینگ نوشته شد، جیمز از نوشتن برنامه با C++ خسته شده بود و جاوا را برای رفع نیازهای خود طراحی کرد. مثل لینوکس ترودلز که لینوکس (Linux) را برای استفاده خود پدید آورد.



Python

پایتون یک زبان برنامه نویسی تفسیری، داینامیک و شی گرا است که می توان از آن در نرم افزار ها و تکنولوژی های متنوع بهره برد این زبان برنامه نویسی (در ایران پیتون هم تلفظ می شود) با داشتن کتابخانه های گسترده (library) روشهای بسیار قدرتمند و حرفه ای را برای کار با زبانها و ابزار های مختلف به آسانی فراهم می کند.



PHP

یکی از پر طرفدارترین زبان های اسکریپت نویسی متن باز (Open Source) است، که بیشتر برای طراحی برنامه های سمت سرور در وبگاه های پویا (Dynamic) مورد استفاده قرار می گیرد. PHP مخفف PHP: Hypertext Preprocessor (پیش پردازنده فرامتن) می باشد. پی اچ پی در سال ۱۹۹۴ ایجاد شد. رموس لردورف (Rasmus Lerdorf) ایجاد کننده اولیه آن بوده است ولی در طی زمان این زبان برنامه سازی، توسط سایر کارشناسان و برنامه نویسان تکمیل گردیده و به شکل کنونی آن درآمده است.



و CSS هستند زبان های برنامه نویسی نیست اما من اینها را برای مبتدیان قرار دادم)

HTML

طرح و پوسته خام از یک وب سایت است. HTML5 آخرین نسخه از HTML هستندش و خیلی پویا به معنی اینکه شما میتوانید یک سایت زیبا با کد کمتر ایجاد کنید.



Css

به عبارت ساده سی اس اس (CSS) زبانی است که با استفاده از آن می توان ظاهر کدهای زبان های Markup یی همچون اچ تی ام ال را تغییر داد. در واقع اچ تی ام ال (HTML) ساختار یک صفحه از وب سایت را ایجاد می کند و این در حالی است که سی اس اس (CSS) نحوه به نمایش در آمدن عناصر مختلف زبان اچ تی ام ال (HTML) را مشخص می سازد.



JavaScript

جاوا اسکریپت یک زبان اسکریپت نویسی است که بیشتر با کدهای HTML در ارتباط است و دقیقا همانند کدهای HTML روی پلتفرم های مختلف اجرا می شود اگرچه نت اسکریپت سازنده جاوا اسکریپت است اما در واقع جاوا اسکریپت به سیستم عامل یا Platform خاصی وابسته نیست و با اکثر مرورگر های پیشرفته از جمله Internet Explorer4 و نسخه های بعدی میکروسافت کار می کند. البته مرورگر IE مستقیما جاوا اسکریپت را پشتیبانی نمی کند و دارای زبان اسکریپت نویسی مخصوص به خود "Jscript" است که اکثر ویژگی های جاوا اسکریپت را پشتیبانی می کند.



TypeScript

به کمک TypeScript می توان برنامه تحت JavaScript در مقیاس بزرگ تولید کرد به طوری با هر مرورگر و سیستم عاملی سازگار



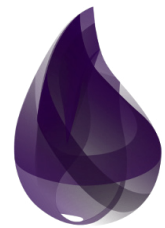
شیء گرا است که توسط شرکت مایکروسافت ساخته شده و ترکیبی از قابلیت‌های خوب C++ و JAVA است. اگر با این دو زبان آشنایی دارید این شانس را دارید زبان سی شارپ را راحت یاد بگیرید. این زبان به قدری راحت است که هم کسانی که قبلاً برنامه نویسی نکرده اند و هم دانش آموزان می توانند راحت آن را یاد بگیرند. از سی شارپ می توان برای ساخت برنامه های تحت ویندوز، تحت وب، وب سرویس ها، برنامه های موبایل و بازی ها استفاده کرد. می توان به جای واژه ویژوال سی شارپ از کلمه سی شارپ استفاده کرد.

Swift



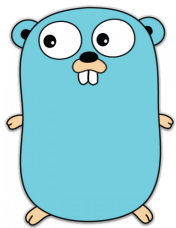
یکی از بزرگترین اتفاقاتی چندساله کنفرانس توسعه دهندگان اپل در سال ۲۰۱۴ را می توان معرفی زبان برنامه نویسی تازه SWIFT دانست. زبانی که در کنار امکانات تازه سیستم عامل IOS، دست برنامه نویسان و توسعه دهندگان بزرگ و کوچک را در خلق اپلیکیشن‌هایی متفاوت و کاربردی تر باز می گذارد. با ما برای آشنایی بیشتر با این زبان برنامه نویسی و امکاناتی که برای توسعه دهندگان همراه می آورد، همراه شوید. حالا با داشتن این اطلاعات میتونید به زبان برنامه نویسی رو انتخاب کنید و شروع به یادگیری کنید.

Elxir



اکسیر کاربردی، زبان پویا ایجاد شده برای ساخت برنامه های کاربردی مقیاس پذیر و قابل نگهداری است. همزمانی یکی از مزایای اصلی آن است این فوق العاده است.

Go



زبان برنامه نویسی منبع باز است که برای طراحی انواع نرم افزار ها قابل اعتماد و کارآمد است این زبان در سال ۲۰۰۹ توسط رابرت گریسمر، راب پایک، کن تامپسون وارد عرصه برنامه نویسی گردیده و در حال حاضر توسط

شرکت گوگل در حال توسعه می باشد.

Ruby



روبی یک زبان با میزان دقت است. روبی داینامیک، شی گرا، کدباز است. روبی برای ساختن برنامه های کاربردی وب، شبیه سازی، مدلسازی سه بعدی، کاربردها، رباتیک، شبکه بندی، علم تلفن، سیستمهای مدیریت سیستم در بین همه کاربردها استفاده میشود.

C#



سی شارپ (C#) یک زبان برنامه نویسی





✍ نویسنده: پوریا انجمنی

۱۰ نکته مهم و کاربردی برای برنامه نویسان اندروید

کاهش سرعت اجرا برنامه میشود. همچنین در مواردی که متغیر شما قرار است یک مقدار ثابت را نگهداری نمایید از خاصیت final برای متغیر خود استفاده کنید. این خاصیت نیز در افزایش بهره وری برنامه شما تاثیر دارد.

۲- یک استاندارد در id گذاری برای خود در نظر بگیرید. مرتب نویسی از مهمترین مسائلی است که کمتر برنامه نویسی به آن توجه دارد. یکی از مهمترین قسمتهای برنامه نویسی اندروید اتصال xml به java میباشد که این کار به کمک پارامتر id انجام میپذیرد. این پارامتر در تمام برنامه uniq بوده و در صورت تکرار باعث بروز مشکل میشود. بهترین راه دادن نظم و استاندارد خاص به id ها میباشد. به طور مثال فرمول سخت id را به صورت: (اسم آبجکت_ نوع آبجکت_ نام لایه) در نظر میگیریم:

نمونه: Main_btn_submit

۳- از نوشتن کدهای تکراری بپرهیزید.

یکی از بهترین مزیت های زبان جاوا پشتیبانی قدرتمند از خاصیت شی گرایی میباشد. تا سرحد امکان کدهای

همونطور که همه ما برای یادگیری برنامه نویسی به هر زبانی باید سراغ منابع آموزشی مختلف بریم و بر اساس سرفصل های استاندارد که ارائه میشه اقدام به یادگیری کنیم. اما دقت کنید همیشه همه موارد و نکات مهم رو همیشه در آموزش ها و سرفصل ها پیدا کرد. خیلی از موارد هستن که به صورت آموزشها نانوشته دراومدن و اکثرا یا با کسب تجربه پی به این موارد میبرن و یا هم با جستجو در اینترنت.

ما در این قسمت ۱۰ نکته مهم و کاربردی رو مطرح کرده ایم که دونستن این موارد میتونه در ساخت برنامه های اندرویدی به شما کمک کنه.

۱- متغیر های public باعث کاهش سرعت اجرای برنامه میشوند.

استفاده از متغیر های public شاید به نظر باعث راحتی کار در انتقال اطلاعات به بخش های مختلف برنامه بشود ولی در نظر بگیرید که برنامه در طول مدت اجرا یک متغیر public را از حافظه رم حذف نکرده و به مرور باعث

پردازش سمت سرور انجام شده است و کلاینت فقط دریافت کننده و نمایش دهنده است. دوم اینکه زمانی که پردازش سمت سرور باشد به راحتی و بدون نیاز به تغییر برنامه و اراده آپدیت جدید میتواند روند پردازش اطلاعات را تغییر دهید یا اصطلاحا برنامه شما قابلیت انعطاف بیشتری خواهد داشت.

۷- قبل از ساخت امکاني خاص در برنامه مطمئن شوید که کتابخانه آماده آن موجود نباشد.

بسیاری از امکاناتی که ما در برنامه خود استفاده میکنیم قبلا توسط برنامه نویسیان دیگر نوشته شده است و به صورت کتابخانه در اینترنت موجود است.

مزیت اول این کار صرفه جویی در زمان برنامه نویسی و رفع مشکل برنامه است و مزیت دوم استفاده از کدهای بهینه شده و استاندارد است. به عنوان مثال برای دانلود تصویر به جای نوشتن تابع و استفاده از ابزار Urlconnection بهتر است از کتابخانه picaso استفاده نماید.

۸- برنامه خود را قبل از انتشار حداقل روی چندین دستگاه مختلف تست کنیم.

سیستم عامل اندروید به دلیل تفاوت های بسیار زیادی که روی دستگاه مختلف با یکدیگر دارد واکنش های مختلفی را به برنامه شما نشان میدهد. پس حتما قبل از

تکراری را در قالب یک تابع در یک کلاس منحصر به فرد تعریف و در مواقع لازم از آن استفاده نمایید.

۴- بیشتر از نیاز برنامه تقاضای مجوز در برنامه را نداشته باشید.

به عنوان مثال در صورتی که یک کتاب آموزشی ساخته اید و مایلید کاربر بتواند برای شما به صورت متنی پیام ارسال کند. لازم نیست دسترسی ارسال sms را برای برنامه بگیرید. این کار باعث کاهش اعتماد به برنامه شما میشود. تنها کافیست به کمک اینترنت های ساده عملیات ارسال sms را به کمک سیستم عامل و بدون داشتن مجوز انجام دهید.

۵- در استفاده از دیتابیس sqlite استفاده از index را فراموش نکنید.

تعریف یک فیلد به عنوان index در جدول مخصوصا جداول با محتوای بسیار زیاد باعث افزایش چشمگیر سرعت اجرای کوئری ها میشود.

۶- در ساخت برنامه هایی که با سرور در ارتباط هستند تا حد امکان پردازش ها را به سرور منتقل نمایید.

پردازش اطلاعات در سمت سرور دو مزیت مهم را برای شما دارد اول اینکه کاربرانی با دستگاه های ضعیف تر با کند بودن روند برنامه روبه رو نخواهند شد چرا که بیشتر



انتشار، برنامه خود را روی هر تعداد دستگاه اندرویدی که می‌توانید تست کنید.

۹- برای امنیت برنامه خود از progurd استفاده نمایید. استفاده از progurd باعث کد شدن کلاس‌های شما خواهد شد و امکان هک برنامه شما و تغییر در آن به حداقل ممکن خواهد رسید

۱۰- برای انجام هر کاری به سراغ قویترین منبع و ابزار بروید.

هر کاری اصولی داره و ساخت هر چیزی محیط مخصوص به خودش رو. برنامه نویسی اندروید هم در حال حاضر به روش‌های مختلفی انجام میشه و یک نفر برای ساخت یک برنامه اندرویدی به چندین روش میتونه اقدام کنه. اما باید این رو در نظر بگیرد که ملاک هر محیط چیه؟

بسیاری از محیط‌های جدید که به ساخت برنامه‌های اندرویدی اقدام میکنند فقط یک شعار دارن و اونم اینه که برنامه نویسی باید راحت باشه. ولی آیا راحتی برنامه نویسی مهم‌ترین ملاک؟ مهمترین ملاک قدرتمندیه یک محیط برنامه نویسی و اصالت اون محیطه. زمانی که از یک محیط قدرتمند استفاده میکنید مطمئنید که هیچوقت به بن بست نمی‌خورید. Android studio و java در حال حاضر تنها محیط قدرتمند و زبان اصلی برای برنامه نویسی اندرویده. پس دقت کنید راحت بودن و یا استفاده کردن از یک زبان دیگه برای برنامه نویسی اندروید گولتون نزنه و از محور اصلی داستان دور نباشید تا در آینده به مشکل برخورد نکنید.

پکیج کامل آموزش ساخت فروشگاه اینترنتی مشابه دیجی کالا با PHP

دیجی کالا مرجع تخصصی نقد و بررسی و فروش اینترنتی کالا در ایران است و با گذراندن این آموزش شما توانایی‌های بسیاری در

- یادگیری زبان برنامه‌نویسی PHP و تحت وب
- طراحی یک فروشگاه اینترنتی از صفر تا صد
- طراحی یک فروشگاه اینترنتی با امکانات بسیار زیاد
- ورود به بازار کار حرفه‌ای و کاربردی
- کسب درآمد از طریق اینترنت و فروشگاه‌های اینترنتی

و بسیاری موارد دیگر را کسب خواهید کرد.





آموزش ساخت شارژر فندکی لپ تاپ

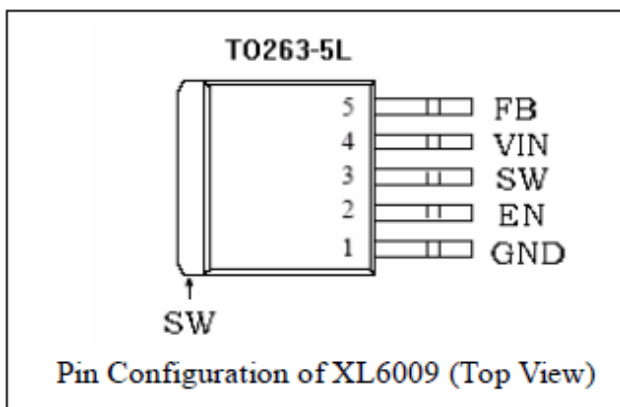
✍ نویسنده: رسول وظیفه دان

آن دسته از کاربرانی هستند که مدام در طول روز به لپ تاپ خود احتیاج پیدا میکنند و همیشه با مشکل خالی بود یا زود تمام شدن شارژ لپ تابشان روبه رو میشوند معمولا کسانی که در استفاده روزمره از تنها به استفاده از تلفن همراهشان قانع هستند میتوانند مشکل خود را تنها یک پاوربانک ارزان قیمت یا شارژر اتومبیل ارزان قیمت برطرف کنند اما کسانی که از لپ تاپ استفاده میکنند معمولا همچنان این مشکل را دارند اولین مشکل آنها نبود پاوربانک ارزان قیمت برای شارژ لپ تاپ شان و یا پیدا شدن پریز برق در اطرافشان است کسانی که مدام مجبور به حمل دستگاه خود می شوند معمولا با این مشکل دست و پنجه نرم میکنند اما اگر در حوزه الکترونیک کمی وارد باشند میتوانند برای لپ تابشان یک شارژر فندکی ساده طراحی کنند که این مشکل و معضل را کاملا کنار بزنند برای این کار

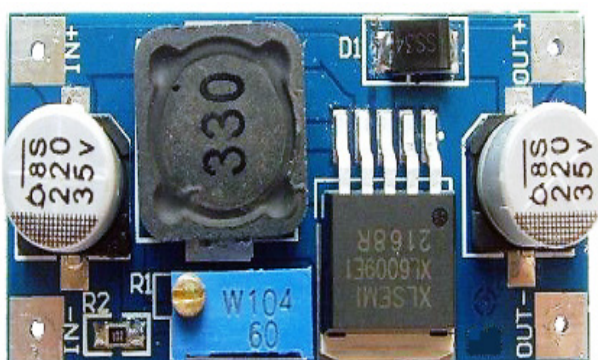
با پیشرفت تکنولوژی و در عصر انفجار اطلاعات، زندگی روزمره افراد پر است از گجت های الکترونیکی که اکثرا با باتری های قابل شارژ کار می کنند.

در این میان هستند افرادی که مدام در حال سفر اند و مشکلات زیاده برای تامین انرژی گجت های خود دارند معمولا افرادی که مدام با این مشکل دست و پنجه نرم میکنند همیشه برای حل مشکلات خود به دنبال ایده های نوین هستند این ایده های نوین مانند استفاده از پاور بانک میتواند بخشی از مشکلات آن ها برای تامین انرژی دستگاه هایشان در طول روزمره را تنها برای ۱ تا ۲ بار رفع کنند اما یا معمولا این دستگاه های ذخیره کننده انرژی انقدر گران هستند که برای خرید آن باید حساب بانکی خود را خالی کنید یا قابلیت های کمی دارند و تمام مشکلات شما را برطرف نمیکنند یکی از همین مشکلات برای

پس بنابراین ما احتیاج به یک مبدل افزایشده ولتاژ داریم که بتواند ولتاژ ۱۲ ولت را به ۱۹ ولت تبدیل کند که مناسب دستگاه باشد اما یکی از خصوصیات همین مبدل ها ایجاد جریان امن و با ثابت است مثلاً مبدل میتواند مقدار ۳ آمپر در خروجی داشته باشد که این مقدار قابل تغییر نیست و همیشه ثابت است یکی از همین مبدل هایی که میتواند همچین کاری را برای ما انجام دهد مبدل xl6009 است این مبدل یک مبدل افزایشده با جریان ثابت ۳ آمپری است که میتوان به وسیله مقاومت متغییر موجود بر روی آن مقدار ولتاژ خروجی را تغییر داد و روی یک مقدار خاص ثابت نگه داشت.



این آی سی معمولاً راه اندازی دشواری دارد و لی شرکت آردینو یک برد راه انداز کامل ارائه کرده که میتوان از آن به عنوان یک مبدل کامل و جامع استفاده کرد این ماژول ۴ پایه دارد که دوتا از آن ها برای ولتاژ ورودی است که آن را با (in) نمایش داده شده است (out) و برای خروجی اما برای اینکه بتوان شارژر خود را درست کنید باید مراحل زیر را طی کنید.



تنها کافیست که چند کار معمولی را انجام بدهند و به چند تا دستگاه کوچک احتیاج پیدا میکنند تا بتوانند با استفاده از آن ها یک شارژر فندکی مختص لپ تاپ درست کنند در ادامه همراه ما باشید تا آموزش ساخت یا شارژر ساده فندکی را برای شما بیان کنیم.

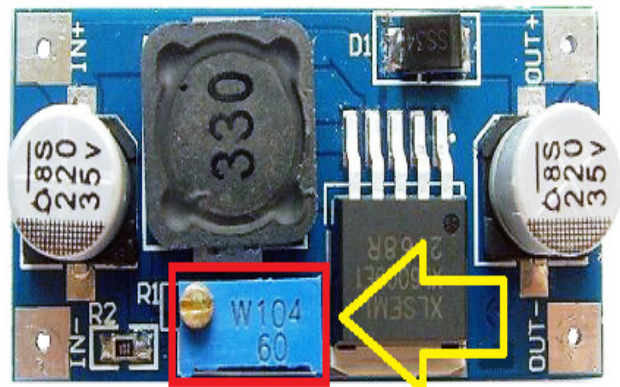
برای اینکه شما بتوانید یک لپ تاپ را شارژ کنید حتماً باید ولتاژ لازم برای آن را تامین کنید معمولاً لپ تاپ های یونیورسال استاندارد با ولتاژ ۱۹ ولت شارژ میشوند (برای بدست آوردن ولتاژ شارژ لپ تاپ خود به برگه مختصات شارژر لپ تاپ خود مراجعه کنید و در قسمت output مقدار آن را پیدا کنید).

معمولاً بدست آوردن همچنین ولتاژی در ماشین کار سختی است چون تامین کننده و باتری اتومبیل ها میتوانند تنها ۱۲ ولت برق تولید و ارائه دهند که این مقدار برای شارژر یک لپ تاپ بسیار ناچیز است و مشکل دوم هم این است که لپ تاپ ها معمولاً ۳ یا ۴ آمپر بسته به نیاز خود از سیستم برق رسان جریان کشی میکنند که این مقدار باید ثابت باشد و تغییر نکند اما ما در اتومبیل شاهد این هستیم که از باتری هایی با جریان دهی ۵۰ تا ۶۰ آمپر استفاده میکنند که این مقدار برای یک لپ تاپ خیلی زیاد است و ممکن است به مدار صدمه وارد کند برای حل این مشکلات ما باید در ابتدا مشکل ولتاژ و جریان را حل کنیم تا دستگاه ما بتواند با امنیت کامل شارژر شود و به دستگاه صدمه نرسد برای حل این مشکل ولتاژ ما باید از مبدل های ولتاژ استفاده کنیم مبدل های ولتاژ معمولاً در دو نوع هستند مبدل هایی که ولتاژ بالایی را دریافت و در خروجی ولتاژ کوچک تری را میدهند مثلاً در ورودی ۱۲ ولت میگیرند و در خروجی ۶ ولت به ما تحویل میدهند و نوع دوم مبدل هایی هستند که ولتاژ پایین را دریافت و آن را تقویت میکنند و در خروجی ولتاژ بالایی را به ما تحویل میدهند مثلاً ۶ ولت دریافت میکند و ۹ ولت در خروجی به ما میدهد

گام اول: شما در این مدار احتیاج به یک قاب شارژر فندکی دارید که میتوانید آن را از بازار و یا از یک شارژر سوخته استفاده کنید.



گام دوم: ماژول xl6009 را تهیه و آن را برای خروجی ۱۹ ولت تنظیم کنید در انجام این کار بسیار دقت کنید حتما باید ولتاژ خروجی این دستگاه روی ۱۹ ولت ثابت تنظیم باشد نه یک صدم کم و زیاد برای این کار شما میتوانید از ولت متر برای اندازه گیری ولتاژ خروجی استفاده کنید دقت کنید که حتما به ورودی ماژول ۱۲ ولت بدهید و خروجی را روی ۱۹ ولت تنظیم کنید.



کنید حالا که این مورد تامین شد کافی است شما سیم قرمز رنگ پورت نری را مطابق تصویر به پایه +out روی ماژول و سیم مشکی را به -out متصل کنید.

شارژر شما آماده است میتوانید از آن استفاده کنید.

نکته: با استفاده از پتانسیومتر روی بورد تغییر آن توسط



#daneshjooyar

ما را در اینستاگرام دنبال کنید



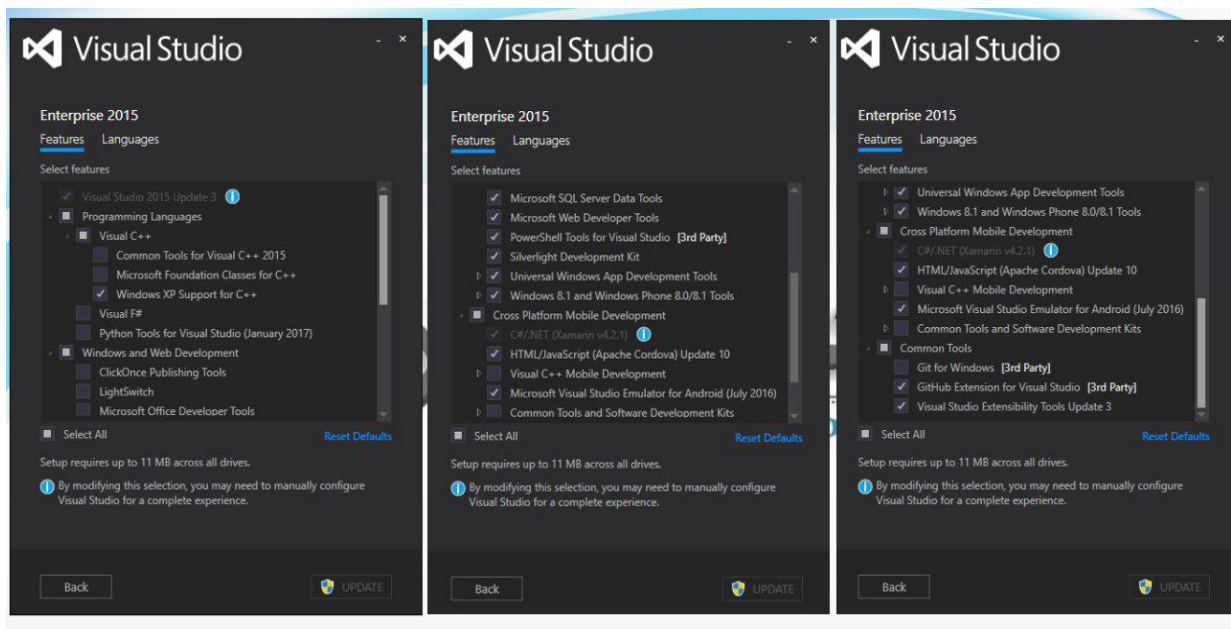
جلسه اول

آموزش برنامه نویسی زامارین اندروید

✍ نویسنده: مختار سهولی

سلام خدمت بازدیدکنندگان مجله تخصصی برنامه نویسی های موبایل (اندروید - iOS - ویندوز فون) بپردازید. امروز دانشجویر در نسخه های قبلی ما از تکنولوژی بسیار جذاب میکروسافت صحبت کردیم و گفتیم که شما با استفاده از زامارین قادر خواهید بود با ساختار کدنویسی سی شارپ به تولید برنامه

های موبایل (اندروید - iOS - ویندوز فون) بپردازید. امروز قصد داریم که آموزش کار با این تکنولوژی را برای شما آموزش دهیم. خوب برای شروع باید نرم افزار ویژوال استودیو را با feature هایی که در تصویر زیر موجود هست نصب کنید.



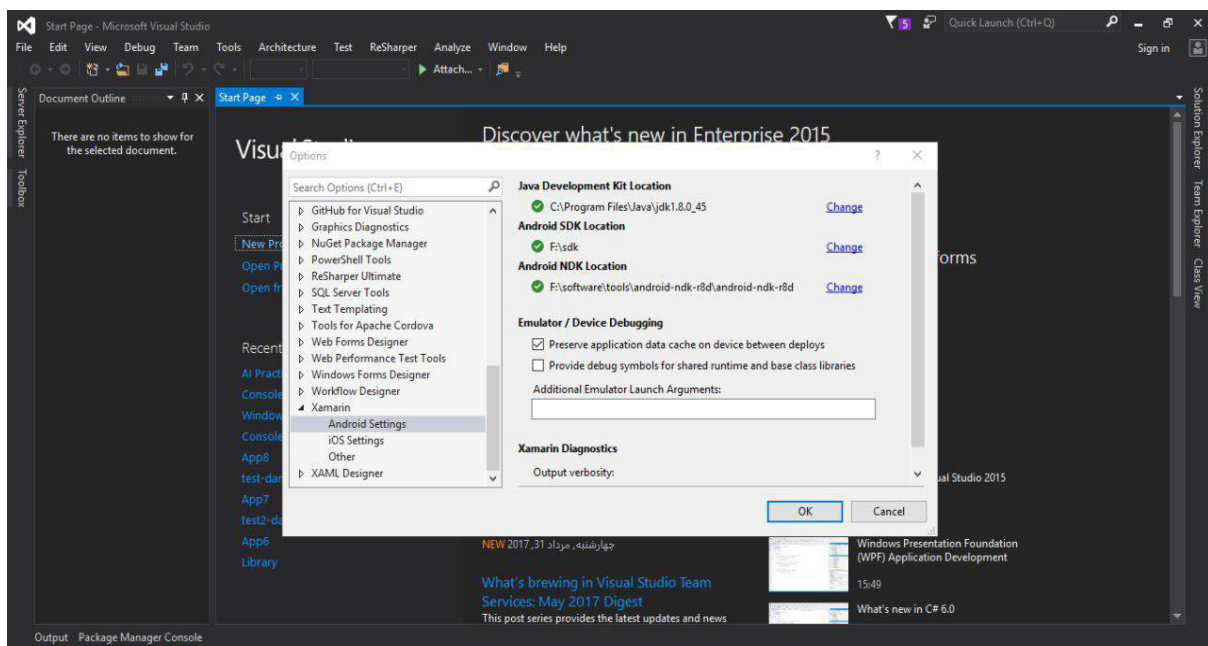
android sdk-2

android ndk-3

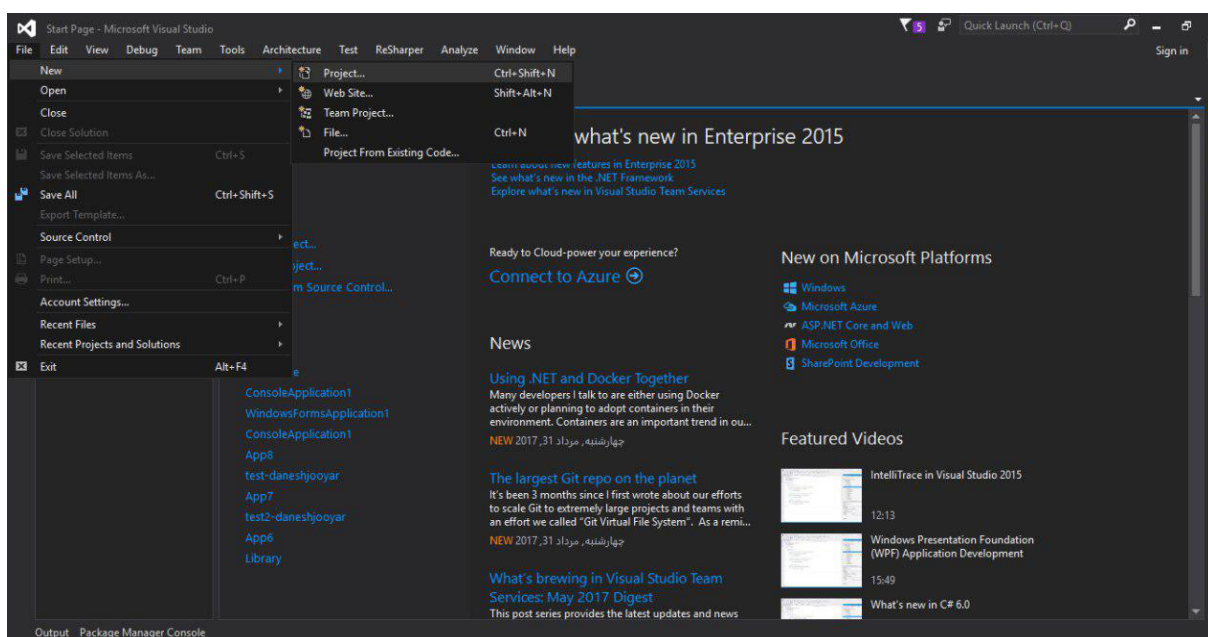
که می توانید این موارد را در سایت دانشجوایر دانلود نمایید. خوب بعد از دانلود و نصب موارد فوق الذکر باید این موارد را به ویژوال استودیو معرفی کنیم و مسیر نصب آنها را در ویژوال استودیو ست کنیم. برای این کار از تصویر زیر می توانید کمک بگیرید.

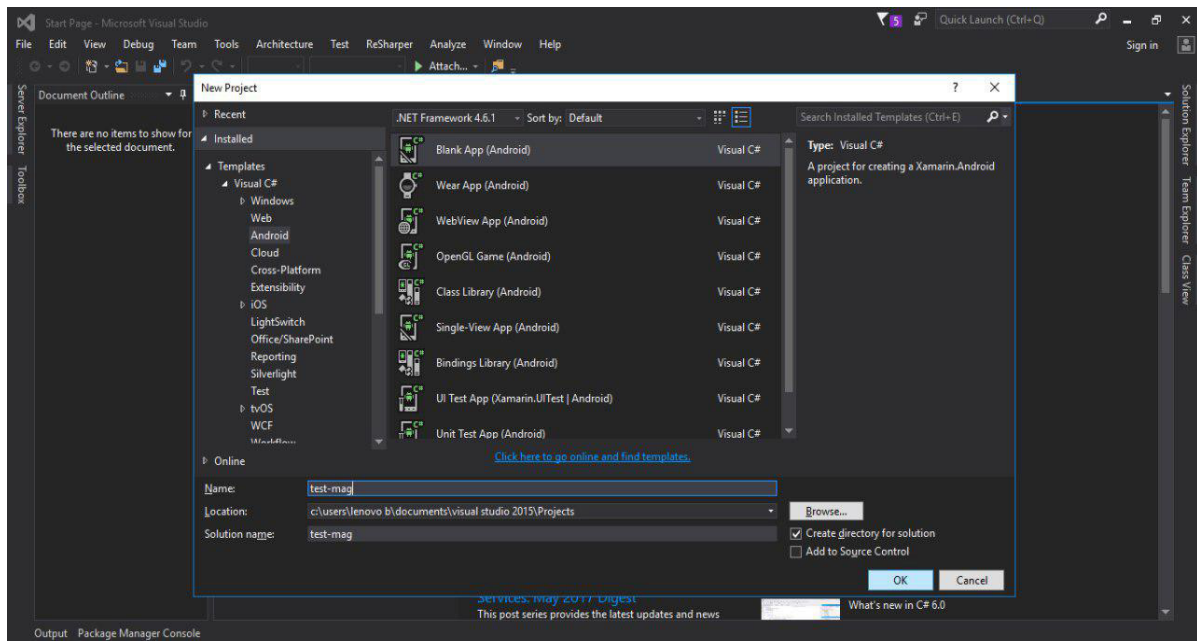
بعد از نصب برای اینکه مطمئن شوید که زامارین بر روی ویژوال شما نصب شده است می توانید از مسیر زیر به دنبال زامارین اکانت بگردید. Tools/XamarinAccount. خوب حالا زمان آن رسیده است که پیش نیازهای زامارین را نیز نصب کنیم و آنها را به زامارین متصل کنیم. اما پیش نیازهای زامارین چیست؟

1- jdk1.7 or higher



خوب تا اینجا ما توانستیم زامارین را نصب کنیم اکنون باید شرح زیر است. یک پروژه جدید از نوع اندروید ایجاد کنیم که مراحل آن به





```
{
Content = sr.ReadToEnd ();
}
```

تا به اینجا ما توانستیم زامارین را نصب کنیم و یک پروژه جدید ایجاد کنیم برای آخرین مبحث قصد داریم ساختار فایل های اندروید را برای شما توضیح دهیم.

پوشه Resources

در این پوشه تمام منابع اندروید قرار خواهد گرفت اگر با اندوید در محیط های دیگر کار کرده باشید اندروید این منابع را با نام res خواهد شناخت. ولی در Xamiran این منابع با اسم Resources شناخته خواهد شد که این پوشه نیز خود به سه زیر پوشه تقسیم می شود.

Drawable
Layout
Values

پوشه Drawable

این پوشه شامل تصاویر مانند فایل های با پسوند PNG، JPG می باشد که خود این پوشه چند نوع ویژه نیز دارد و این پوشه جزء پیشفرض ها است .

پوشه های دیگر جهت رزولوشن های مختلف کاربرد خواهد داشت. پوشه های با نام های Drawable-ldpi،

پوشه Components

این پوشه یکی از پوشه های ویژه برای زامارین است زیرا تمام کامپوننت های که شما از فروشگاه زامارین دانلود میکنید در پوشه قرار خواهد گرفت. این فروشگاه شامل تعداد بسیاری از کتابخانه های مفید، ویدجت رابط کاربر، پلاگین، و تم هاست برای مشاهده فروشگاه زامارین به اینجا مراجعه فرمایید اگر شما با سرویس Nuget در دات نت کار کرده باشد این سرویس هم مانند این است که شامل برنامه های اندروید ، ios و ویندورفون است.

پوشه Assets

این پوشه شامل فایل های متنی ، فونتها ، فایل های صوتی و تصویر است که شما در برنامه به آن نیاز دارید و میتوانید با ارجاع به آن از فایل مورد نظر در برنامه خود استفاده نمایید. طریقه خوانده از پوشه Assets به صورت زیر است:

```
Using (StreamReader sr = new StreamReader
(Assets.Open ("samplefile.mp3")))
```


پوشه Drawable میتواند بر اساس دستگاه های مختلف به چند گروه طبقه بندی شوند ، بر اساس dp.

پوشه Values

این پوشه هم جزء منابع رشته ای اندروید محسوب می شوند شامل متن ها مثلاً نام برنامه و یا متن های لیبل های برنامه و یا هر چیز دیگر را می توانید در آن ذخیره و در برنامه خود از آن استفاده نمایید. تصویر زیر نشان دهنده چگونگی ذخیره مقادیر در فایل String.xml هست و بعد در طراحی های خود میتوانید از این فایل استفاده نمایید همانند تصویر زیر

شما برای دسترسی باید از سینتکس زیر استفاده نمایید و اندروید بطور خودکار بجای نام آن مقدار آن را نمایش خواهد داد .

Drawable-mdpi, Drawable-hdpi, Drawable-xhdpi, Drawable-xxhdpi drawables تمام این

پوشه ها با dpi به پایان می رسند و بسته به dpi دستگاه که متوسط یا بالا یا خیلی بالا مورد استفاده قرار خواهد گرفت و زامارین بطور هوشمند از این پوشه ها در برنامه در حال اجرا استفاده می کند مثلاً اگر دستگاه شما XHDPI باشد پوشه drawable-XHDPI بجای drawable در نظر گرفته می شود.

پوشه Layout

این پوشه شامل تمام طراحی های است که شما برای برنامه خود انجام دادید و با پسوند AXML هستند و توسط Android XML کنترل می شوند این پوشه هم همانند

آموزش ساخت نرم افزار حسابداری و انبارداری با سی شارپ

- اگر به دنبال یادگیری زبان برنامه نویسی سی شارپ بطور کامل هستید...
- اگر برای کسب و کار خود نیاز به نرم افزار جامع حسابداری و انبارداری دارید...
- اگر می خواهید نرم افزار حسابداری را خودتان و با توجه به نیاز خودتان طراحی کنید...
- اگر مشتاق هستید هر گونه نرم افزار مالی و اداری را تحلیل و پیاده سازی کنید و از همه جهات حرفه ای شده و وارد بازار کار شوید...
- اگر شما هم علاقه مند به کسب درصدی از بازار جامعه برنامه نویسی هستید...

ما این اطمینان را به شما می دهیم که بعد از گذراندن این دوره آموزشی کلیه نیاز های شما در : تحلیل ، ارتباط با بانک اطلاعاتی ، گزارش گیری و دریافت خروجی نهایی از پروژه ها بر طرف شود و به سطح انجام پروژه برسید.





✍ نویسنده: مهدی تاجیک

دستورات لینوکس (قسمت دوم)

همانطور که به یاد دارید در قسمت اول این آموزش مبحث ساختار فایل در لینوکس رو مطرح کردیم و قسمت اول از دستورات لینوکس را مورد بررسی قرار دادیم در این مطلب مابقی دستورات در لینوکس را برای شما معرفی می کنیم. با ما همراه شوید.

۱- mkdir
برای ساختن دایرکتوری از این دستور استفاده کنید . با

استفاده از سوئیچ -p می توانید چند دایرکتوری تو در تو ایجاد کنید .

۲- tree
از این دستور برای نمایش فایل ها و دایرکتوری ها به صورت درختی استفاده می شود

که با سوئیچ -L می توانید فایل های درون دایرکتوری خود را تا لایه ای که میخواهید نمایش دهد .

```

root@nightailer: ~
File Edit View Search Terminal Help
root@nightailer:~# ls
Desktop Documents Downloads Music Pictures Public Templates test Videos
root@nightailer:~# mkdir daneshjooyar
root@nightailer:~# mkdir -p learn/linux/kali/2
root@nightailer:~# ls
daneshjooyar Documents learn Pictures Templates Videos
Desktop Downloads Music Public test
root@nightailer:~# tree learn
learn
├── linux
│   └── kali
│       └── 2
3 directories, 0 files
root@nightailer:~# tree learn -L 1
learn
├── linux
1 directory, 0 files
root@nightailer:~#

```


۳- rmdir

استفاده کنید .

برای پاک کردن دایرکتوری ها از این دستور استفاده می شود . با استفاده از سوئیچ -p می توانید دایرکتوری های تو در تو را پاک کنید .

۴- rm

کامل حذف می کند .

برای پاک کردن دایرکتوری و فایل از این دستور نیز می توانید همانطور که در تصویر می بینید برای حذف دایرکتوری learn

```

root@nightailer: ~
File Edit View Search Terminal Help
root@nightailer:~# ls
daneshjooyar Desktop Documents Downloads learn Music Pictures Public Templates test Videos
root@nightailer:~# rmdir daneshjooyar/
root@nightailer:~# ls
Desktop Documents Downloads learn Music Pictures Public Templates test Videos
root@nightailer:~# rmdir learn
rmdir: failed to remove 'learn': Directory not empty
root@nightailer:~# tree learn
learn
├── linux
│   └── kali
│       └── 2
3 directories, 0 files
root@nightailer:~# rm -r learn
root@nightailer:~# ls
Desktop Documents Downloads Music Pictures Public Templates test Videos
root@nightailer:~#

```

که درون آن فایل و دایرکتوری می باشد باید از دستور rm و از این دستور برای تغییر زمان modified فایل ساخته شده سوئیچ -r استفاده کرد تا تمام محتویات درون پوشه learn استفاده می شود .

۶- echo

پاک شود .

هر ورودی که به این دستور بدهید در خروجی چاپ می

۵- touch

از این دستور برای ساختن فایل استفاده می شود . هم چنین شود .

```

root@nightailer: ~
File Edit View Search Terminal Help
root@nightailer:~# ls
Desktop Documents Downloads Music Pictures Public Templates test Videos
root@nightailer:~# touch daneshjooyar.txt
root@nightailer:~# ls
daneshjooyar.txt Desktop Documents Downloads Music Pictures Public Templates test Videos
root@nightailer:~# ls -l daneshjooyar.txt
-rw-r--r-- 1 root root 0 May 31 10:04 daneshjooyar.txt
root@nightailer:~# touch daneshjooyar.txt
root@nightailer:~# ls -l daneshjooyar.txt
-rw-r--r-- 1 root root 0 May 31 10:05 daneshjooyar.txt
root@nightailer:~#

```

کاربرد این دستور زمانی است که شما بخواهید محتویات یک `cat -v` فایل را تغییر دهید، برای این کار باید از عملگر `>` استفاده برای مشاهده محتویات درون یک فایل از این دستور می کنید.

```
root@nightailer: ~
File Edit View Search Terminal Help
root@nightailer:~# ls
Desktop Documents Downloads Music Pictures Public Templates test Videos
root@nightailer:~# touch daneshjooyar.txt
root@nightailer:~# ls
daneshjooyar.txt Documents Music Public test
Desktop Downloads Pictures Templates Videos
root@nightailer:~# ls -l daneshjooyar.txt
-rw-r--r-- 1 root root 0 May 31 10:04 daneshjooyar.txt
root@nightailer:~# touch daneshjooyar.txt
root@nightailer:~# ls -l daneshjooyar.txt
-rw-r--r-- 1 root root 0 May 31 10:05 daneshjooyar.txt
root@nightailer:~#
```

ادامه مطلب در شماره های آینده ماهنامه ...

شما هم می توانید از نویسندگان دانشجویار باشید



خوانندگان عزیز سلام؛

ماهنامه دانشجویار، به عنوان یکی از گسترده ترین و پایدارترین ماهنامه های تخصصی حوزه کامپیوتر و برنامه نویسی با هدف اطلاع رسانی و نشر دانش از شما دعوت به همکاری میکند. شما می توانید هر گونه مطالب مرتبط با این حوزه را که حاصل تلاش خودتان بوده، برای ما ارسال کنید تا پس از بررسی و گزینش در ماهنامه منتشر کنیم.

مزایای ارسال مطلب برای ماهنامه دانشجویار:

- در ازای هر مطلب که ارسال می کنید به کارت اعتباری شما مبلغی افزوده می شود که از این طریق می توانید آموزش های موردنظر خود را به آسانی خریداری نمایید.
- مطالب با نام خودتان به چاپ می رسد که این فرصتی است برای شناساندن دانش و تخصص تان به مخاطبین و به دنبال آن پیدا کردن بازار کار مناسب برای فعالیت
- پیوستن به جمع نویسندگان دائمی ماهنامه تخصصی دانشجویار

کاربر عزیز شما می توانید مطالب خود را به نشانی پست الکترونیک

mag@daneshjooyar.com یا به آی دی تلگرام [@mag_daneshjooyar](https://t.me/mag_daneshjooyar) ارسال نمایید.



ویژگی های نسخه جدید وردپرس

وردپرس 4.8 در راه است

✍ نویسنده: حامد مودی

انجام شده لذا هنوز متن های بخش های جدید ترجمه نشده و بصورت انگلیسی در تصاویر می بینید.»

ویرایشگر دیداری در ابزارک متن وردپرس

بطور پیشفرض وردپرس تنها دارای یک ابزارک متن خام است. این ابزارک شامل یک چک باکس هست که نهایتاً میتوان داخل آن از کد html استفاده کنید.

اما افراد مبتدی که با کدنویسی html آشنا نیستند چه؟ اگر قرار باشد در ابزارک سایدبار خود از لینک، عکس و لینک استفاده کنند چه؟ یا اگر بخواهند متنی را کج یا ضخیم کند چگونه بدون دانش کدنویسی این کار را انجام دهند؟ خبر خوش برای این دسته از کاربران مبتدی وردپرس اینکه وردپرس در نسخه 4.7 خود این مشکل را رفع کرده است. اما چگونه؟

ابزارک جدیدی که در این نسخه آمده است یک ویرایشگر ساده دیداری بسیار شبیه به ویرایشگر بخش ثبت و ویرایش پست است. در تصویر مربوطه ۵ عدد آیکون مربوطه به نوشته ضخیم، کج، لیست نامرتب، لیست مرتب و لینک می بینید که در ویرایشگر دیداری ابزارک متن قرار دارد.

شمارش معکوس برای انتشار نسخه 4.8 وردپرس آغاز شده است و شاید تا زمان انتشار این نشریه منتشر هم بشود. این نسخه اولین نسخه اصلی سال ۲۰۱۷ است. در معرفی نسخه 4.7 در نسخه شماره ۱۶ ماهنامه اشاره کردیم که وردپرس نسخه های اصلی خود را با نام یک موسیقی دان جاز ارائه می دهد و این بار هم نسخه 4.8 با عنوان Tavern منتشر خواهد کرد. توسعه دهندگان وردپرس هم می توانند خودشان را در توسعه قالب و افزونه های این سیستم مدیریت محتوا خود را بروز کنند.

این نسخه قرار است در ۸ ژوئن ۲۰۱۷ منتشر شود. البته قبل از انشار نسخه اصلی می توانید نسخه بتای آن را دانلود و تست کنید و اگر جزء توسعه دهنده ها هستید افزونه ها و پوسته هایی که خود نوشتید بروز کنید و در صورت بروز هر گونه خطا در وردپرس نسخه جدید برای بهبود و مشارکت خطا را به انجمن وردپرس گزارش دهید تا در نسخه اصلی قابل انتشار رفع گردد. در این مقاله قصد داریم تا به ویژگی های جدید این نسخه بپردازیم. پس با ما همراه باشید.

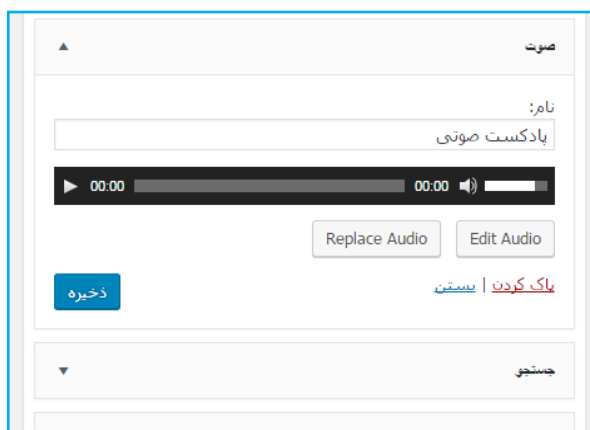
«نکته: بدلیل اینکه تهیه این مقاله قبل از انتشار نسخه اصلی 4.8

یا انتخاب کنند. بعد از وارد کردن تصویر، کاربران قادر خواهد بود پیش نمایش تصویر را در بخش ابزارک ببینند.



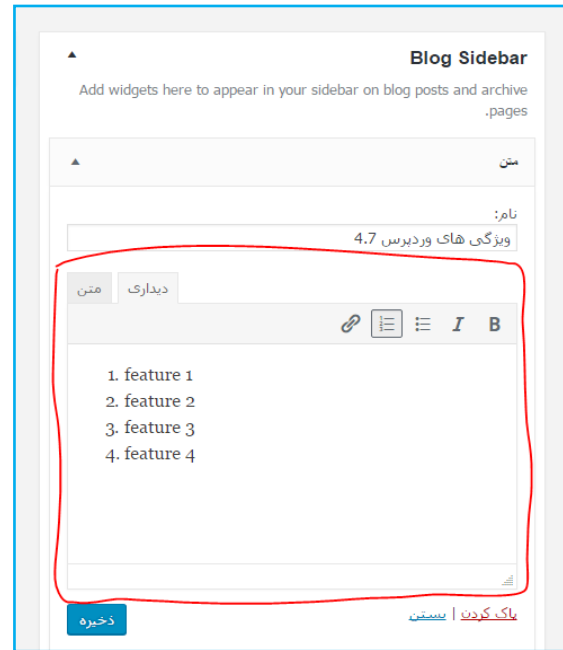
ابزارک جدید «صوت»

مشابه ابزارک تصویر این نسخه ابزارک «صوت» را هم به کاربران معرفی می کند. کاربران با این ابزارک اجازه قرار دادن فایل صوتی را در بخش سایدبار خواهند داشت. همانند ابزارک تصویر کاربر می تواند صوت مورد نظر را آپلود و یا از کتابخانه چند رسانه ای انتخاب نماید.



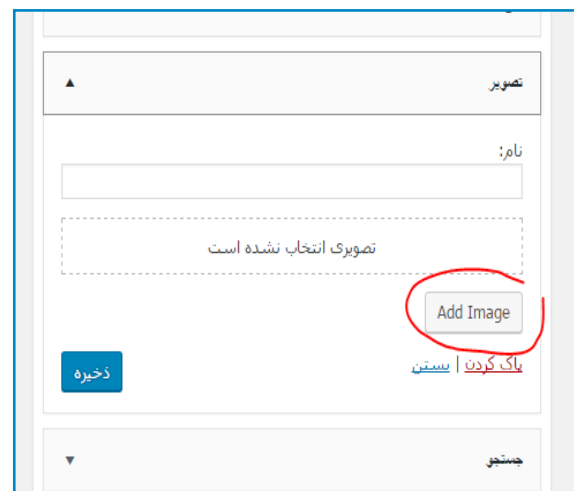
ابزارک جدید ویدئو

اما وردپرس این چنین ویژگی های جذاب کاربری را تنها محدود به تصویر و صدا نکرده و در زمینه آپلود ویدئو هم ابزارک «ویدئو» را به کاربران معرفی می کند. در این ابزارک هم همانند دو ابزارک



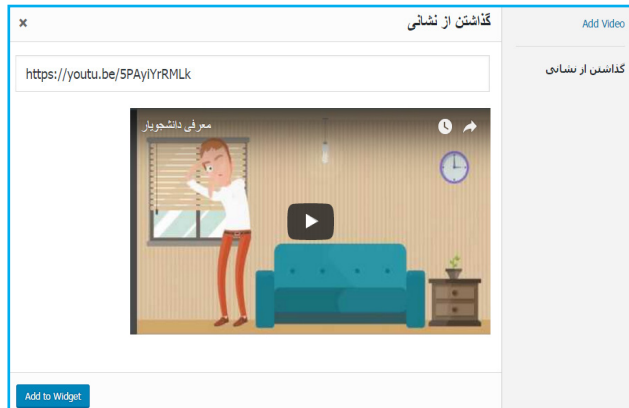
ابزارک جدید «تصویر»

حالا اگر بخواهید یک تصویر را در بخش سایدبار وردپرس نمایش دهید مجبور خواهید بود که کد html بنویسید یا از یک افزونه استفاده کنید که باز هم برای کاربران مبتدی مشکل ساز خواهد بود. وردپرس 4.8 ابزارک «تصویر» را معرفی می کند که به کاربران اجازه می دهد تا تصویری را داخل سایدبار خود قرار دهند. کاربر قادر خواهد بود تا تصویری را که خود می خواهید در سایدبار نشان دهد را دقیقاً در همان بخش ابزارک آپلود کند یا آن را از بخش کتابخانه چندرسانه ای وردپرس انتخاب کند.

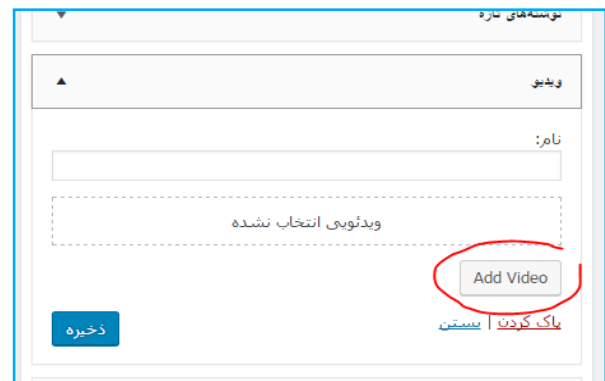


با کلیک روی «افزودن تصویر» یا add Image پنجره پاپ آپ آپلود کننده چند رسانه ظاهر و کاربر می تواند یک تصویر را آپلود

دکمه «افزودن به ابزارک» کلیک کنید. پاپ آپ آپلود کننده رسانه ظاهر خواهد شد و شما می توانید پیش نمایش تصویر بند انگشتی ویدئو را در داخل ابزارک ببینید.



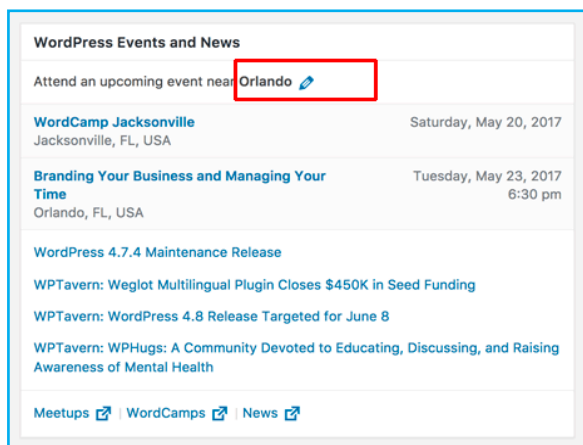
قبل می توانید با کلیک روی «افزودن ویدئو» یا add Video، ویدئوی مورد نظر خود را آپلود کرده یا از بخش کتابخانه چندرسانه یک از ویدئوهای موجود را انتخاب کنید.



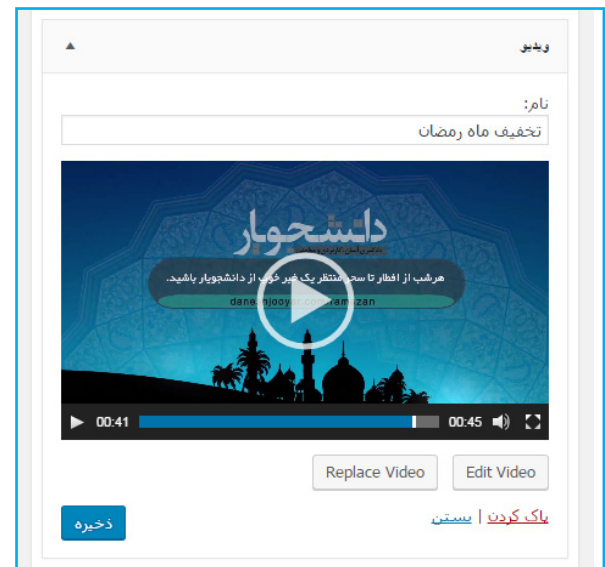
موضوع دیگری که شاید برای شما جالب باشد خبر هایی هست از اینکه در آینده برای گالری و لیست پخش هم این ابزارک ها نوشته و یا توسعه داده شود.

ابزارک پیشخوان حوادث و اخبار وردپرس

وردپرس 4.8 همچنین ابزارک پیشخوان اخبار و رویداد وردپرس را معرفی می کند. این ابزارک در صفحه پیشخوان وردپرس شما ظاهر خواهد شد و شامل اطلاعات در رابطه با اخبار در رابطه با وردپرس که در نزدیکی شما روی خواهد داد می شود. این ابزارک پیشخوان در واقع جایگزین ابزارک پیشخوان قدیمی «اخبار وردپرس» شده است که خبرهای مرتبط با وردپرس را نشان می داد.



پس از آپلود و یا انتخاب ویدئو می توانید پیش نمایش آن را در همان بخش ابزارک ببینید و آن را پخش کنید.



علاوه بر استفاده از ویدئوهای سایت خودتان می توانید با استفاده از لینک یکی از سایت های اشتراک ویدئو مثل یوتیوب و ویمئو هم استفاده کنید.

نکته: توصیه می شود که ویدئوهای خود را در وردپرس آپلود نکنید. به جای آن بهتر است از یک ارائه دهنده هاست یا سرویس اشتراک ویدئو استفاده کنید. برای این کار به آسانی روی دکمه «افزودن ویدئو» یا add Video در این ابزارک و سپس روی «گذاشتن از نشانی» کلیک کنید.

اگر چند کاربر روی سایت خود دارید، این ابزارک رویدادها را بر اساس مکان آنان نشان می دهد. بطور خودکار سعی می کند تا

آدرس url ویدئویی را که می خواهید اضافه کنید و سپس روی

[addition-of-tinymce-to-the-text-widget/](#)

۲. حذف پشتیبانی هسته از جاساز کردن wmv و wma:

بدلیل عدم پشتیبانی MediaElement.js از نسخه ۳ به بعد از فرمت های wmv و wma پشتیبانی نمی شود. توسعه دهنده ها برای رفع این مشکل در افزونه ها و یا پوسته هایی که نوشته اند می توانند از فیلتر استفاده کرده و دوباره این پشتیبانی را به افزونه ها یا پوسته های خود بدهند. اطلاعات بیشتر:

<https://make.wordpress.org/core/22/05/2017/removal-of-core-embedding-support-for-wmv-and-wma-file-formats/>

۳. تمرکز روی چند سایت در وردپرس

در این نسخه وردپرس روی حالت multisite هم تمرکز کرده و ویژگی های جدیدی را از قبیل دسترسی ها، هوک یا قلاب ها و توابع مختلف ارائه داده است. اطلاعات بیشتر:

<https://make.wordpress.org/core/22/05/2017/multisite-focused-changes-in-8-4/>

۴. ابزارک چندرسانه ای

با توجه به اینکه ۳ ابزارک رسانه ای تصویر، صوت و ویدئو به وردپرس اضافه شده برای توسعه این ابزارک ها نیز توسعه دهندگان می توانند در افزونه ها و قالب ها این ویژگی ها را توسعه و استفاده کنند. اطلاعات بیشتر:

<https://make.wordpress.org/core/26/05/2017/media-widgets-for-images-video-and-audio/>

۵. عرض سایدبار بخش سفارشی سازی اکنون متغیر است

درخواست های زیادی مبنی بر اجازه دادن برای ایجاد اندازه جدید مثلا «خیلی بزرگ» وجود داشت که بالاخره وردپرس به این درخواست ها پاسخ داده و این ویژگی را برای توسعه دهنده ها قرار داده است. اطلاعات بیشتر:

<https://make.wordpress.org/core/16/05/2017/customizer-sidebar-width-is-now-variable/>

[customizer-sidebar-width-is-now-variable/](#)

مکان کاربر را با ارسال منطقه زمانی، مکان و آی پی به api.wordpress.org کشف کند. کاربران نیز می توانند با ویرایش دستی مکان بطور دستی، اخبار و رویدادهای مکان خود یا مکانی دیگر را دریافت کنند.

ویژگی های جدید برای توسعه دهندگان:

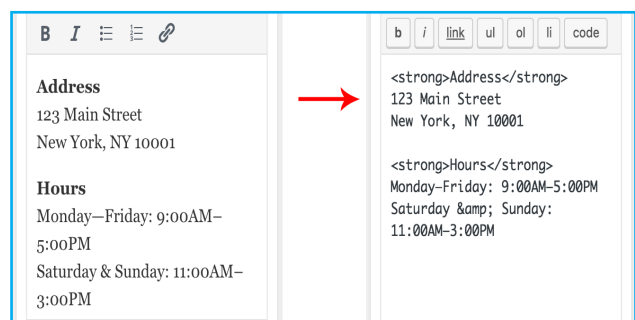
همیشه برای توسعه دهندگان در پشت این ویژگی های آشکار ویژگی ها پنهانی که در کد نویسی و طراحی از آن استفاده می کنند وجود دارد. در اینجا هم ویژگی های جدید را برای این عزیزان بر می شماریم:

نکته: بدلیل اینکه فقط قرار است ویژگی ها مطرح شود و اینجا هم جای آموزش این موارد نیست تنها به دادن لینک به صفحه آموزش برای این ویژگی ها قناعت خواهیم کرد:

۱. افزودن امکانات به ویرایشگر دیداری ابزارک متن:

وردپرس برای ویرایشگر دیداری بخش ابزارک متن خود تنها به گذاشتن و استفاده آن در بخش ابزارک ها اکتفا نکرده است. در تصویر قبل این ابزارک می بینید که ویرایشگر دیداری تنها دارای ۵ دکمه است. این سوال قطعا برای توسعه دهندگان پیش خواهد آمد که این یعنی محدودیت؟

در اینجا خدمت شما عرض می کنم خیر وردپرس شما را محدود نکرده و امکان این را به توسعه دهندگان داده است که بتوان به آن امکاناتی را افزود مثل دکمه های پیشفرض ویرایشگر مثلا strong و یا دکمه جدید برای گذاشتن کد کوتاه و از این قبیل که توسعه دهندگان با آن آشنایی دارند.



اطلاعات بیشتر:

<https://make.wordpress.org/core/23/05/2017/>



✍ نویسنده: محمد جواد صالحی

زبان برنامه نویسی F# چیست؟

زبان برنامه نویسی تابعی بهترین روش حل مسایل کامپیوتریست اما زبان برنامه نویسی تابعی خالص برای برنامه نویسی همه منظوره مناسب نمیباشد بنابراین به تدریج زبانهای برنامه نویسی تابعی در کنار زبانهای شی گرا و دستوری باقی مانده و استفاده عمومی نیافتند. همچنین در این مدل ویژگیهای افزوده شده را به راحتی میتوان در هر برنامه ای نوشت و به راحتی به آن افزود. F# یک زبان طبیعی به وجود آمده بر این مبناست بعلاوه بسیار بیشتر از یک زبان برنامه نویسی تابعی میباشد. برخی از زبانهای برنامه نویسی تابعی معروف بطور کلی (OCAML , Haskell , Lisp) با دستورات زمان اجرای سفارشی کار میکند و این مسئله باعث نبود روش برنامه نویسی چند فعالیته میشود. زبان F# یک زبان همه منظوره برای محیط . Net است که برای حالت اجرا بصورت همه منظوره به کار میرود و به راحتی هر سه مدل برنامه نویسی را شامل میشود. برای حل مسایل مختلف در موثرترین روش میتوانید محیط خاص آنرا در برنامه انتخاب کنید. شما میتوانید از برنامه نویسی توصیفی استفاده کنید و یا توابع را به راحتی با هم ترکیب کنید و یا روشهای شی گرا و دستوری را در همان برنامه استفاده کنید و از قابلیت‌های مختلف هر کدام در برنامه سود ببرید. مثل دیگر برنامه های تابعی F# نوع قوی دارد اما از نوع استنتاجی هم سود میبرد. بنابراین برنامه نویسان نیاز ندارند زمان زیادی برای توضیح انواع توابع هدر دهند مگر اینکه در موارد خاص ابهاماتی در برنامه پیش بیاید که لزوم داشته باشد به وضوح بیان شود. علاوه بر این F# بصورت کاملی با چهارچوب . Net و کتابخانه کلاس اصلی آن یعنی BCL ترکیب شده و به راحتی میتوان از آن در F# استفاده کرد و این مسئله مانند

برای استفاده از تمامی توابع عرضه میکند که در نوع خود بی نظیر است و برنامه نویسان اشاره می کنند که این مسئله بسیار برای شبیه کردن برنامه به زندگی واقعی موثر است. زبان F# توسط دکتر دون سیم ابداع شد. در حال حاضر محصولیست وابسته به تیمی کوچک اما کاملاً پیشرفته واقع در مرکز تحقیقات مایکروسافت - کمبریج - لندن - انگلستان با این حال F# در حد یک زبان آکادمیک یا تحقیقاتی نیست و برای خیلی از برنامه های دنیای واقعی (که تعداد آنها به شدت در حال افزایش است) به کار میرود. با توجه به اینکه زبان تابعی دیگری به ندرت در محیط Net. اجرا میشوند F# بعنوان استاندارد این نوع زبانها در آمده است. زبانهای برنامه نویسی تابعی در این میان از F# تبعیت میکنند زیرا این زبان کیفیت پیاده سازی و اشتراک با Net. و Virtual Studio را بسیار بهتر در خود دارد. هیچ برنامه برنامه نویسی Net. دیگری از لحاظ کارکرد، استفاده و انعطاف پذیری به پای F# نمیرسد.

C# و VB می باشد و حتی در مواردی استفاده از BCL در F# از دیگر زبانهای تحت Net. راحت تر است. زبان F# مدل خود را از روی OCAML انتخاب کد که زبان برنامه نویسی تابعی شی گرای موفقی بود سپس با گسترش قابلیت های خوب این برنامه آنها را از نظر فنی و فلسفه کار داخل غالب Net. گنجاند. این زبان کاملاً از غالب Net. پشتیبانی کرده و به کاربران این امکان را میدهد که هر چیزی که در محیط Net. ارائه شده است با F# استفاده کنند. کامپایلر F# میتواند تمام پیاده سازی های زیر ساختار زبانهای معمول را بپذیرد و از روشهای معمول Net. بدون تغییر کد استفاده کند. همچنین میتواند برای کد نویسی IL به صورت برچسب دار استفاده شود.

زبان F# محدود به محیط ویندوز نبوده و میتوان آنرا در لینوکس، مکینتاش و... استفاده کرد که بخشی از کتاب مورد ترجمه به نحوه عملکرد روی لینوکس میپردازد. کامپایلر F# را میتوان داخل محیط Virtual Studio افزود و با عیب یاب آن به چک کردن دستورات به صورت اتوماتیک پرداخت. همچنین این کامپایلر راهنمایی هایی

**50%
تخفیف**

بسته جامع آموزش طراحی سایت و برنامه نویسی به زبان PHP

آموزش های بی نظیر
مقدماتی تا پیشرفته
کاربردی و پروژه محور

بسته جامع آموزش طراحی سایت و برنامه نویسی با زبان PHP

۳۸۰,۰۰۰ تومان

بسته کامل آموزش برنامه نویسی به زبان سی شارپ C#

آموزش های بی نظیر
مقدماتی تا پیشرفته
کاربردی و پروژه محور

بسته جامع آموزش برنامه نویسی C#

۳۲۹,۰۰۰ تومان

بسته جامع آموزش طراحی سایت و برنامه نویسی با تکنولوژی ASP.NET

آموزش های بی نظیر
مقدماتی تا پیشرفته
کاربردی و پروژه محور

بسته جامع آموزش طراحی سایت و برنامه نویسی با ASP.net

۳۸۹,۰۰۰ تومان



سرگرمی

معرفی نرم افزار

مدیریت پسوردهای اینترنتی



یکی از اصلی ترین بخش هایی که در زندگی دیجیتال امروزه تاثیر به سزایی دارد، پسوردها می باشند. از پسوردها برای حفظ امنیت می توان استفاده کرد. مدیریت پسوردها شاید کار دشواری باشد. اما نرم افزار LastPass Password این کار را تا حد بسیار زیادی ساده کرده است.

LastPass یک نرم افزار مدیریت پسورد برای کاربردهای اینترنتی است که با استفاده از آن دیگر لازم نیست نگران فراموش کردن رمزهای اکانت های مختلفی باشید که در سایت های گوناگون دارید. این نرم افزار از مرورگرهای محبوبی همچون Internet Explorer, Safari, Firefox, Google Chrome, Opera پشتیبانی می کند و امکانی را برای شما فراهم می کند تا در استفاده از هر پسوردی در اینترنت، تنها یک بار مجبور به وارد نمودن آن باشید!

شما می توانید پسورد هایی با ضریب اطمینان بالا انتخاب کنید، LastPass آن ها را در سرور خود ذخیره می کند و در مراجعه های بعدی به سایت های مورد نظر، بخش های مربوط به نام کاربری و کلمه عبور را به صورت خود کار برای شما پر می کند.

معرفی سایت

هزاران قالب آماده پاورپوینت

ساخت فایل پاورپوینت برای کاربردهای مختلف آن چنان که فکر می کنید سخت نیست و تنها به قالبی آماده و اطلاعات لازم نیاز است تا بتوان یک ارائه بسیار عالی تهیه کرد. می توان برای هر اسلاید مورد نظر خود اطلاعاتی مانند، متون، تصاویر، نمودار یا جدول قرار داد و نوشته ها و تصاویری را که در هر اسلاید قرار می گیرند، ویرایش کرد و برای مثال، نوع و اندازه فونت آن ها را به صورت کامل تغییر داد. علاوه بر این می توان برای نمایش هر اسلاید زمان مشخصی تعیین کرد. مثلاً متناسب با محتوا یا متن و نمودار و جدولی که در اسلایدها وجود دارد، برای هر کدام مدت زمان مشخصی را در نظر گرفت تا هر اسلاید متناسب با میزان محتوای خود و در مدت زمان مشخصی نشان داده شود.

www.slidehunter.com

مهارت های ذهن خود را پرورش دهید

بازی های فکری در حالی که نورون های مغز شما را تحریک می کنند، بساط سرگرم شدنتان را هم فراهم می کنند، از سوی دیگر جذاب ترین و البته مفیدترین بازی ها به حساب می آیند. lumosity وبسایتی فوق العاده برای پرورش ذهن و تمرکز با انجام بازی های جذاب فکری است. حتماً به این سایت سر بزنید.

www.lumosity.com

در کمتر از چند ثانیه ایمیل موقت بسازید

از ایمیل های موقت استفاده های زیادی می توان کرد. برای مثال به راحتی و با خیال آسوده می توانید در وبسایت های مختلف بدون ترس از دریافت ایمیل های تبلیغاتی، با ایمیل موقت ثبت نام کنید. سرویس های زیادی ساخته شده اند که امکان ساخت ایمیل های موقت را به شما می دهند. اما سرویس «ایمیل ده دقیقه ای» بسیار سریع یک ایمیل آدرس را در اختیار شما قرار می دهد که به صورت خودکار پس از ۱۰ دقیقه از بین می رود.

این ایمیل درست شبیه به دیگر ایمیل آدرس هایی که می سازید در بازه زمانی خود قابلیت دریافت، پیش نمایش یا ارسال ایمیل را دارند. حتی پس از گذشت ۱۰ دقیقه اگر هنوز به آن ایمیل نیاز داشتید، می توانید باز هم این مدت را تا هر زمان که دوست دارید تمدید کنید.

www.10minutemail.com



بپرس، بدون

بخش بپرس بدون رو در شماره های قبل خدمتتون معرفی کردیم، شما می تونید هر سوالی که در زمینه دانش برنامه نویسی و فناوری اطلاعات داشتن از طریق راههای ارتباطی که داخل ماهنامه و سایت در اختیارتون قرار دادیم، با ما مطرح کنید، تا در این بخش پاسخ داده بشه. در ادامه مطلب تعدادی از سوالاتی که شما برای ما فرستادن رو پاسخ میدیم.

گزینه Folder options را انتخاب نمایید و در تب View تیک گزینه Hide extensions for know file type را بردارید و Ok کنید.

حالا روی سند Word یا Power point مورد نظر راست کلیک کرده و گزینه Rename را انتخاب نمایید. در نهایت پسوند فایل Word یا Power point که در انتهای نام فایل (بعد از دات) قرار دارد را حذف نمایید و به جای آن پسوند Zip را تایپ نمایید و Ok کرده و با پیغام ظاهر شده موافقت نمایید.

کار تمام است! حالا روی فایل مذکور دابل کلیک نمایید و وارد شوید. اگر سند مورد نظر شما Word بود وارد فولدر word شوید و به فولدر Media بروید تا تصاویر موجود در سند را ببینید و اگر سند پاورپوینت باشد، تصاویر مورد نظر در فولدری به نام ppt قرار دارد.

نکته: لازم به ذکر است پس از استخراج تصاویر اگر تغییری در

سوال: چگونه می توانم تصاویر موجود در فایل های Word و Powerpoint را بدون نیاز به نصب آفیس استخراج کنم؟

جواب: هیچ چیز بدتر از این نیست که تصاویر مورد نیاز شما داخل یک سند Word یا Power point باشد در حالی که شما آفیس ۲۰۰۷ یا ۲۰۱۰ را نداشته باشید. یا اگر یک سند Word یا Power point دارید که تعداد زیادی عکس در آن قرار دارد و می خواهید همه آن ها را ذخیره کنید مطمئنا استفاده از روش Copy در محیط های گرافیکی و Save as در هارد برای چند عکس مشکلی ندارد اما اگر تعداد این عکس ها بیش از حد زیاد باشد این کار بسیار طاقت فرسا خواهد بود! با کمک این ترفند می توانید کلیه تصاویر موجود در اسناد Word را به راحتی و با یک کلیک استخراج کنید.

برای این کار ابتدا باید قابلیت نمایش پسوند فایل ها را در ویندوز فعال کنید؛ برای این کار کافی است از طریق نوار ابزار Tools

محاسبه می شود و در گزارشات (JCR) Journal Citation Reports منتشر می شود.

این ضریب برای مجله محاسبه می شود و نه برای مقاله یا نویسنده و میانگین تناوب استناد به مقالات آن را نشان می دهد. به طور مثال اگر در سال ۲۰۰۷، ۴۰ ارجاع به یک مجله صورت گرفته باشد و حال اینکه در سال ۲۰۰۵، ۲۶ مقاله و در سال ۲۰۰۶، ۲۴ مقاله در آن مجله چاپ شده باشد، ضریب تاثیر برابر با ۰.۸ یعنی از تقسیم ۴۰ بر ۵۰ به دست می آید. این بدین معنی است که هر مقاله آن نشریه ۰.۸ مرتبه مورد استناد مقاله های دیگر قرار گرفته اند.

یکی از روش های یافتن IF جستجو در سایت زیر می باشد. برای این کار باید شماره ISSN مربوط به مجله را در قسمت جستجو وارد نماییم تا IF را نمایش دهد.

<http://www.bioxbio.com/if>

سوال : چگونه می توانم پسوندهای ذخیره شده در گوگل کروم و اندروید را ببینم ؟

جواب : یک راه ساده برای دیدن تمام کلمات عبور ذخیره شده توسط گوگل وجود دارد. ضمن اینکه می توانید کلمات عبوری را که فراموش کرده اید، به سرعت بازیابی کنید.

جالب است که این نکته را بدانید که تمام پسوندهای شما در یک URL خاص وبسایت گوگل ثبت شده است و می توانید آن ها را در این آدرس مشاهده کنید:

<https://passwords.google.com>

پس از باز کردن این لینک، از شما خواسته می شود برای وارد شدن به حساب کاربری خود، پسورد گوگل را وارد کنید. به محض ورود به حساب کاربری، فهرستی از تمام کلمات عبور ذخیره شده توسط گوگل به شما نشان داده می شود.

البته رمز عبور تمام حساب ها، در این صفحه به حالت مخفی نمایش نقطه نشان داده می شود؛ اما با کلیک روی گزینه ی «eye» می توانید پسورد خود را مشاهده کنید.

سوال : برای نصب ویندوز نیاز هست که وارد محیط bios شم و عملیات boot را انجام بدهم چگونه باید

محتوای فایل Zip شده بوجود نیاورید می توانید دوباره پسوند فایل مذکور را به پسوندهای قبلی برگردانید و از اسناد همانند قبل استفاده نمایید.

سوال : ISI چیست ؟

جواب : موسسه اطلاعات علمی ISI (Institute for Scientific Information) در سال ۱۹۶۰ توسط یوجین گارفیلد تاسیس و در سال ۱۹۹۲ توسط موسسه علمی تامسون خریداری و اکنون نیز با نام Thomson Scientific شناخته می شود.

ISI یک موسسه خصوصی است که با ارائه لیست موضوعی، امکان دسترسی آسان به مقالات و ژورنال های دارای استاندارد مذکور را برای استفاده کنندگان فراهم می کند.

در واقع نشریه ها و مقالات را بر اساس مراحل ارزیابی خاصی فهرست کرده، همچنین اطلاعاتی از جمله تعداد استنادها، ضریب تاثیر و غیره را در اختیار استفاده کنندگان قرار می دهد. از جمله عوامل مورد ارزیابی هر مجله قبل از انتخاب و فهرست شدن در پایگاه ISI، رعایت استانداردهای بانک اطلاعاتی کمیته منتخب مجله و تنوع بین المللی مقالات چاپ شده، انتشار به موقع و جایگاه نشر می باشد.

ISI یک شاخص بین المللی است و مقالات چاپ شده در نشریات آن از اهمیت و اعتبار بالایی برخوردارند به طوری که یکی از معیارهای رده بندی دانشگاه های جهان، چاپ مقالات اعضای هیئت علمی و دانشجویان دانشگاه در نشریات ISI است.

ممکن است یک مجله مدتی در لیست مجلات ISI باشد ولی به دلایلی از جمله کاهش بار علمی از لیست مجلات ISI خارج شود.

منبع : ویکی پدیا، اصول و مبانی نگارش مقالات ISI به شیوه APA

سوال: شاخص تاثیر یا IF چیست ؟

جواب : از مهم ترین شاخص های کمی ارزیابی نشریات، ضریب تاثیر یا درجه تاثیر یا Impact factor است که هر ساله توسط ISI و بر مبنای تعداد ارجاعات به هر کدام از مجلات علمی

این کار را انجام دهم؟

جواب: Bios مخفف کلمه Base Input Output System

میباشد و شامل امکاناتی جهت تنظیم و پیکربندی تنظیمات و امکانات سیستم می باشد. وقتی سیستم رو Restart کردید، به صورت متوالی کلید Delete رو بزنید تا وارد صفحه تنظیمات BIOS بشید. (برای برخی از سیستم‌ها F12 و F8 و یا F2 مستقیم شما رو به صفحه تنظیمات BOOT منتقل می‌کنه)

سوال: چگونه در ویندوز ۱۰ می‌توانم وارد محیط safe

mode بشوم؟

جواب: Safe Mode همان‌طور که از نامش برمی‌آید حالتی است برای بالا آوردن سیستم عامل به صورتی که آپ‌های Startup و درایورهای غیر ضرور اجرا نشوند. برای دسترسی به این گزینه در ویندوز ۱۰ یا موقع بالا آمدن ویندوز کلید Shift را نگه دارید یا درحالی‌که این کلید را نگه داشته‌اید روی Restart را کلیک کنید.

چالش برنامهنویسی

طراح سوال: حسن رجبیان

عدد حاصل، کد تففیف برای تهیه محصولات آموزشی
سایت دانشجو یار فواید بود.



پیرزنی در طول یک هفته تمام تخم مرغ های خود را جمع آوری می کرد و در آخر هفته آنها را به شهر می برد و می فروخت .

در یک روز آخر هفته که عازم شهر بود تصادف میکند و تمام تخم مرغ هایش می شکند ، فرد مقصر از پیرزن تعداد تخم مرغ ها را می پرسد تا خسارت آنها را بدهد ، پیرزن میگوید : دقیقا نمیدانم چند عدد بودند فقط میدانم که از ۳۰۰۰ عدد بیشتر بودند ، اگر آنها را هفت تا هفت تا جدا میکردم ، ۵ عدد باقی می ماند ، اگر آنها را نه تا نه تا جدا میکردم ۸ عدد باقی می ماند و اگر آنها را یازده تا یازده تا جدا میکردم ۹ عدد باقی می ماند. حالا شما به پیرزن قصه ما کمک کنید تا بفهمد حداقل چند عدد تخم مرغ داشته است؟!

شاید تصور کنید برای رسیدن به جواب باید دنبال یک فرمول پیچیده ریاضی باشید اما با چند خط کد ساده به راحتی به جواب می رسید.

فناوری اطلاعات، کامپیوتر و مخابرات

4th National Conference On Information Technology, Computer & Telecommunication



محورهای همایش:

فناوری اطلاعات
مخابرات و ارتباطات
شبکه های کامپیوتری
علوم کامپیوتر
هوش مصنوعی
مهندسی نرم افزار
امنیت
موبایل
آموزش الکترونیک
تجارت الکترونیکی
شبکه های اجتماعی
چند رسانه ای
مهندسی پزشکی
سخت افزار و الکترونیک و رباتیک
آینده پژوهی در فناوری اطلاعات و ارتباطات

آخرین مهلت ارسال مقالات: ۸ تیر ماه ۱۳۹۶

آخرین مهلت ثبت نام: ۱۲ تیر ماه ۱۳۹۶

برگزاری کنفرانس: ۲۲ تیر ماه ۱۳۹۶

وب سایت: www.itctconf.ir

Two thick, wavy yellow lines that sweep across the lower half of the page from left to right, adding a dynamic, flowing element to the design.

Proudly Presented by
Daneshjooyar Magazine Team
mag.daneshjooyar.com