



نمایشگاه گیم تهران زیر ذره بین

در طول برگزاری نمایشگاه، درجه بندی نامناسب سنی بازی های خشن همچنان مورد اعتراض بسیاری از والدین قرار می گرفت

صفحه ۱۰

ارسال انبوه

ایمیل

۱۳

۳ پیشنهاد
برای خرید رایانه

۱۱

بازی های برتر ایرانی
در نمایشگاه سوم

۸-۹

پی پل، پیشتاز
نقل و انتقال مجازی پول

۶

آیا هوش سیاه
«بازی رایانه ای» می شود؟

۴

کاربران اوبونتو در خطر

اطلاعات مربوط به نام کاربری، رمز عبور و نشانی ایمیل تمام کاربران اوبونتو - که حدود ۱/۸۲ میلیون کاربر تخمین زده می‌شود - در معرض خطر یک شکاف امنیتی قرار گرفته و شرکت پدیدآورنده این سیستم عامل منبع باز را با مشکل مواجه کرده است. نکته جالب توجه این است که هیچ علامتی مبنی بر منتشر شدن این اطلاعات در اینترنت وجود ندارد. از همین رو، انجمن اوبونتو با توجه به تلاش فردی ناشناس برای دسترسی به سرورهای اصلی، این سایت را برای چند ساعت بسته شد تا جلوی خرابکاری بیشتر گرفته شود. در پی این اتفاق با سرعت اطلاعاتی از سوی این سایت منتشر شد که در آن از کاربران خواسته شده بود سرعت رمزهای عبورشان را تغییر دهند. اما با گذشت چند روز از این اتفاق، هنوز هیچ اطلاعاتی از سوی هکری که این کار را انجام داده، منتشر نشده است.



سکه‌های بیت‌کوینی خودتان را محکم بچسبید

اندرویدی بیت‌کوین نظیر Bitcoin Wallet، BitcoinSpinner، Blockchain.info و Mycelium Bitcoin Wallet می‌تواند دارای

نقص امنیتی و در معرض خطر سرقت باشد. بیت‌کوین واحد پولی است فرارزندی جغرافیایی، سیاسی و مالی کشورها. در حقیقت بیت‌کوین یک نوع امتیاز است که می‌توان توسط پول حقیقی آن را در کشور خود و با واحد پول خود خرید و توسط آن صرف نظر از واحد پول کشوری دیگر خریدهایی از هر نقطه جهان را به آسانی انجام داد.

با این حال، اگرچه پی‌پال به فکر گسترش شبکه پرداخت خود در کپکشان‌ها است چنین خبری جایگاه بیت‌کوین را به عنوان واحد پولی متفاوت و مستقل از حکومت‌ها در سیاره زمین بشدت زیر سوال برده است. برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد بیت‌کوین به مقاله «بیت‌کوین؛ سکه‌ای که وجود خارجی ندارد» در صفحه پنج ضمیمه کلیک شماره ۴۲۷ مورخ دوم تیر ۹۲ مراجعه فرمایید.



بنیاد بیت‌کوین بتازگی یک هشدار امنیتی را منتشر کرده مبنی بر این که تمام کیف پول‌های بیت‌کوینی ایجاد شده روی هر نوع دستگاه اندرویدی نایمن و در معرض خطر سرقت است. به نظر می‌رسد این ناامنی در حرفه‌ای در بخش امنیت تصادفی جاوا این سیستم عامل ریشه داشته باشد که در نهایت تحت شرایطی به تولید ارقامی کاملاً غیرقطعی منجر می‌شود. این امر به مهاجم این اجازه را می‌دهد تا مشابه کلید شخصی و پنهانی شخص قربانی را بسازد. کلیدهای شخصی در حقیقت عاملی برای انجام یک تراکنش بیت‌کوینی به حساب می‌آید. از همین رو، شخصی که چنین کلیدی را به صورت جعلی ساخته باشد و آن را در اختیار داشته باشد می‌تواند به جای آن شخص معامله بیت‌کوین انجام دهد. تا به لحظه انتشار این خبر رقمی در حدود ۵۵ بیت‌کوین به ارزش حدودی ۱۸ میلیون تومان به سرقت رفته است.

در اصل برای انجام هر کدام از تراکنش‌های بیت‌کوینی یک آدرس که حکم کلید انجام آن معامله را دارد، ساخته می‌شود. در حال حاضر با توجه به این مشکل پیش آمده هر نوع آدرسی را که توسط برنامه‌های

تجربه تبلت هفت اینچی

به دنبال بدعت گوگل و اپل در معرفی تبلت‌هایی هفت اینچی، ایسوس نیز بتازگی به این جریان پیوسته و یکی از جدیدترین تبلت‌های خود را پس از محصول فون پد هفت اینچی با نام MeMO Pad HD ۷ در این خانواده معرفی کرده است. این تبلت با نمایشگر IPS هفت اینچی زاویه دید وسیع ۱۷۰ درجه‌ای همراه با قابلیت تشخیص ده انگشت به صورت همزمان را در دل خود نهفته دارد.

نکته جالب توجه در مورد این تبلت این است که ایسوس از فناوری انحصاری سونیک مستر (Sonic Master) خود روی ممو پد بهره گرفته که به همراه دو بلندگوی استریوی قدرتمند، تجربه دلنشینی را از شنیدن صدا روی یک تبلت با این ابعاد به ارمغان می‌آورد. با توجه به این بلندگوها و مصرف بالای آنها، این تبلت قادر است تا ده ساعت به صورت مداوم فیلم با کیفیت HD پخش کند.

نسخه ۴/۲ سیستم عامل اندروید، وظیفه کنترل این تبلت چهار هسته‌ای را به عهده دارد. با توجه به حرکت جهانی به سمت فناوری رایانش ابری، ایسوس نیز در راستای این تغییر ۱۶ گیگابایت فضای ذخیره‌سازی ابری را یکساله در اختیار خریداران این محصول قرار می‌دهد، اگرچه این محصول در دل خود ۱۶ گیگابایت حافظه ثابت و پشتیبانی از ۳۲ گیگابایت حافظه میکرو اس دی را دارد.



با گوگل درددل کنید

هوشمند گوگل صحبت کنند. برای نمونه پروازم سر موعده خواهد بود؟ بسته پستی‌ام کی به دستم خواهد رسید؟ برنامه‌های فرادیم چیست؟ یا می‌توانید به گوگل بگویید عکس‌های سفرتان را به فلان جا نشان دهد. در این حالت اگر داخل حساب کاربری خود در گوگل شده باشید، گوگل می‌داند چه شخصی در حال پرسیدن است. از همین رو اگر اطلاعات مربوط به پرواز و کد ردیابی بسته پستی را در حساب گوگل خود داشته باشید، گوگل آن را استخراج می‌کند و اطلاعات لازم را حتی بدون پرسش در اختیارتان قرار می‌دهد. این سرویس برای کاربران رایانه‌های رومیزی، تبلت و گوشی هوشمند در دسترس است. از سویی اگرچه این سرویس هیجان‌انگیز به نظر می‌رسد، ولی سرویسی کاربردی برای همه مردم نیست، زیرا کم نیستند کاربرانی که علاقه‌ای به اشتراک‌گذاری اطلاعات شخصی خود با گوگل ندارند.

صحبت کرد؛ برای نمونه می‌توان سن یا قد یک بازیگر یا خواننده را از گوگل بی‌سید. اما حالا گوگل با توجه به اطلاعات زیادی که درباره شخصیت، عادت‌های رفتاری، تکیه کلام‌ها و محل زندگی یا کار کاربران خود می‌داند سرویس عجیبی راه‌انداخته است تا کاربران انگلیسی‌زبان گوگل بتوانند در مورد خودشان با موتور



سال هاست گوگل در تلاش است جستجو را هرچه آسان‌تر و متداول‌تر کند. از همین رو خیلی وقت است شاهد سرویسی روی این موتور جستجو هستیم که با کمک آن می‌توان جستجوی صوتی انجام داد. از طریق این سرویس نه تنها می‌توان جستجو به صورت تک‌واژه انجام داد، بلکه می‌توان یک جمله را از گوگل پرسید و در حقیقت با گوگل

سبقت فروش گوشی هوشمند

گوشی‌های عادی که امکاناتی معمولی دارند، پیشی گرفته است. در این میان، نکته جالب توجه این که کاربران از آسیا، آمریکای لاتین و اروپای شرقی بیشترین میزان تمایل به تلفن‌های هوشمند را داشته‌اند.

اکثر مردم در سراسر دنیا یا قصد خرید گوشی هوشمند را داشته یا که چنین محصولی را در اختیار دارند. با توجه به اطلاعات جدیدی که گردانندگان صنعت موبایل منتشر کرده‌اند تنها در بهار امسال ۴۳۵ میلیون تلفن همراه در کل جهان فروخته شده است که ۵۱/۸ درصد آن گوشی هوشمند بوده است. با این اتفاق فروش گوشی هوشمند برای نخستین بار از میزان فروش



تلاش مایکروسافت برای فروش بیشتر

به امید افزایش فروش ناچیز تبلت‌های سرفیس، مایکروسافت موجودی این محصول خود را نزد فروشندگان مجازش در چهار سوی دنیا افزایش داده است. این اقدام حرکتی مهم و برجسته در راستای فروش بیشتر این محصول به شمار می‌رود که مایکروسافت به آن متوسل شده است. این برنامه برای تزریق بیشتر سرفیس به شرکت‌ها، دولت و مراکز آموزشی و در نهایت فروش بیشتر آن طراحی شده است. اما در حالی که این شرکت برای فروش تبلت سولگی‌اش می‌کوشد، گوگل اعلام کرده دسترسی به برنامه پیش فرض یوتیوب خود روی سیستم عامل موبایلی ویندوزفون مایکروسافت را خواهد بست. دلیل این کار هم کم‌کاری مایکروسافت در ارائه آپدیت‌های لازم برای به‌روزرسانی مرورگر است که کاربر را از یک تجربه کامل از یوتیوب روی ویندوزفون محروم می‌کند. بنابر گفته گوگل، مایکروسافت به جای این کار برنامه یوتیوب را دوباره منتشر کرده که شرایط استفاده از خدمات این شرکت را به خطر می‌اندازد.



نمایشگرهایی با کیفیت نزدیک بینی

نگران کننده است، اما به نظر می رسد شرکت گوگل به واسطه پروژه گوگل گلس - Google Glass - از شنیدن این خبر خیلی خوشحال شده باشد.



تحقیقات نشان می دهد از نخستین روزهای ورود تلفن های هوشمند به زندگی بشر، آمار نزدیک بینی به میزان ۳۵ درصد افزایش داشته است. علت این امر هم ناشی از نگاه کردن به صفحه تلفن های هوشمند در فاصله بسیار کمتری نسبت به کتاب و روزنامه از چشم کاربر است. این کار باعث می شود چشم در مدت زمانی طولانی تر نسبت به قبل در شرایط دیدن اجسام در نزدیکی خود باشد؛ موضوعی که باعث آسیب به چشم می شود. از همین رو، معضل نزدیک بینی می تواند کم کم به یک بیماری رایج در بین کاربران گوشی های هوشمند تبدیل شود تا جایی که پیش بینی می شود تا ۲۰ سال دیگر بین ۴۰ تا ۵۰ درصد افرادی که به سی سالگی می رسند، به نزدیک بینی دچار باشند. نمایشگرهایی که اکثر افراد برای مدت بسیار طولانی به آن خیره می شوند فشار و تمرکز بالایی را از چشم طلب می کند. اگرچه این خبر برای هر خواننده ای

یک تلفن ارزان با قابلیت های گران

این محصول قابلیت Cheese Shutter هم گنجانده شده که بیشتر روی گوشی های گران قیمت آن به چشم می خورد. توسط چیز شاتر می توان با ادای یک لغت خاص که در حقیقت یک فرمان صوتی است، عکس ثبت کرد.



هنوز مدت زیادی از معرفی اسمارت فون پرچمدار و پیشرفته کمپانی ال جی موسوم به G۲ نگذشته بود که این بار این شرکت کره ای تلفنی با قیمت مناسب، اما با قابلیت هایی مخصوص گران قیمت ها را به بازار معرفی کرد. خیلی ها این اقدام ال جی را به دستاوردهای فناورانه نوین این شرکت در حوزه تلفن های هوشمند مربوط کرده اند که شایعات آن از قبل شنیده می شد. به این ترتیب هزینه تمام شده یک تلفن مجهز و پیشرفته برای ال جی بشدت کاهش یافته است. Optimus L1 II گوشی هوشمندی از خانواده میان قیمت های این شرکت است که با پردازنده یک گیگاهرتزی و تجهیز به آخرین نسخه از سیستم عامل اندروید کاربران مشتاق به گوشی هوشمند با بودجه ای اندک را هدف گرفته است. نکته جالب توجه در مورد L1 II این است که این محصول همانند دیگر گوشی های ال جی به ویژگی QuickMemo مجهز شده است. از طریق این امکان می توان در هر محیطی از گوشی با یک حرکت ساده روی صفحه، یادداشت یا عکسی را ویرایش کرد. همچنین روی

۵۰ سال با یک مادربرد

سوکت FM2+ جدیدترین سوکتی است که شرکت AMD آن را مختص پردازنده های ساخت خود معرفی کرد. با توجه به همین موضوع، شرکت تایوانی ایسوس به عنوان نخستین سازنده مادربردهای سازگار این سوکت را روانه بازار کرده است. مادربردهای مختص این سوکت در دو مدل به نام های A55BM-A/USB3 و A88XM-A معرفی شده اند که اولی به تراشه A88X و دومی به تراشه A55 ای ام دی مجهز است. در کنار پشتیبانی از این پردازنده نسل جدید، ایسوس از فناوری USB 3.0 Boost با استاندارد صنعتی UASP در این دو مادربرد استفاده کرده که سرعت تبادل اطلاعات را در مقایسه با مدل های عادی یواس بی نسخه ۳/۰ به میزان ۱/۷ برابر افزایش می دهد ضمن این که این فناوری می تواند در شرایط عادی برای دیگر ابزارهای یواس بی نیز حالت توربو را ارائه دهد و سرعت انتقال آنها را افزایش دهد. در آخر بد نیست به این نکته اشاره کنیم که ایسوس ادعای طول عمر پنجاه ساله خازن های جامد این مادربردها طی کار مداوم تا دمای ۶۵ درجه سانتی گراد را کرده است.

ایکس باکس وان داغ نمی شود



ایکس باکس وان این قابلیت را دارد تا دمای درونی خود را تحت نظر داشته باشد، آن را کنترل کند و در صورت لزوم اقدام لازم برای جلوگیری از داغ شدن بیش از حد کنسول را انجام دهد. کنترل دما در این کنسول به گونه ای طراحی شده که در صورت داغ شدن بیش از حد حتی می تواند کار خود را متوقف کند. گرچه چنین قابلیتی در رایانه های معمولی متداول است، اما کنسول های پیشرفته امروزی معمولاً فاقد چنین ویژگی هستند که بتوانند دمای داخلی خود را کنترل و تنظیم نمایند. این خبر در حالی منتشر شده است که تا پیش از این، نگرانی از گرمای احتمالی بیش از حد ایکس باکس وان به دلیل طراحی جعبه شکل آن وجود داشت. با این حال، ایکس باکس وان قصد ندارد در شرایط محیطی عادی با توان حداکثری خود کار کند، بلکه دستگاه با تشخیص دمای محیط و میزان گرمایی که تولید می کند، مصرف خود را تا حد ممکن پایین می آورد تا آن را به دمای پایینی برساند. در حقیقت بر اساس چنین سیستمی مایکروسافت ادعای طول عمر ده ساله این کنسول را مطرح کرده است.

پرداخت در فضا

بزودی روزی خواهد رسید که دیگر مجبور نیستید برای سفر به فضا یک فضاپرواز آموزش دیده باشید. تا چند ماه آینده نخستین سفر تفریحی به مقصد فضا انجام می شود و از سویی هم اولین هتل فضایی که توسط روس ها ساخته شده تا چند سال آینده افتتاح خواهد شد. تا به حال سازمان های فضایی تلاش زیادی کرده اند تا مشکل فرستادن انسان و محل اقامت شان را به صورت تفریحی و تجاری به فضا حل کنند، اما یک نکته که کمتر یا اصلاً به آن پرداخته نشده این است که این مسافران در فضا چگونه باید هزینه هایشان را پرداخت بکنند. برای مثال چطور می توان پول یک فنجان چای برای صبحانه را در مدار زمین یا سطح مریخ پرداخت کرد؟ از همین رو، پی پال (PayPal) با ابداع راهکار خلاقانه ای با نام پی پال کهکشانی به سراغ حل مشکل پرداخت در فضا رفته است. مدیر ارشد ارتباطات پی پال عنوان کرده قطعا افرادی که به فضا سفر می کنند با پول نقد مخارج شان را حساب نخواهند کرد. طبیعتاً نمی توان شاتل هایی حاوی سکه و اسکناس برای رد و بدل کردن پول به فضا فرستاد. در حال حاضر، پی پال مشغول طرح پرسش هایی نظیر این که چطور می توان ریسک و خطر کلاهبرداری را بدون یک آدرس آی پی کاهش داد است. بنابر گفته ایلان ماسک مدیر ارشد پی پال، فضا مانند یک لوح دست نخورده می ماند که مهندسان تراوشات ذهنی شان را روی آن می ریزند و سعی می کنند راهکارهای متفاوتی را برای انجام امور عادی زمینی برای آن ارائه دهند. از همین رو این شرکت از چند سازمان فضایی و فضاپرواز دعوت کرده در این طرح با وی مشارکت کنند. برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد پی پال به صفحه ۵ همین شماره مراجعه فرمایید.



پیشگامان تهران

آموزش تعمیرات تخصصی لپ تاپ - کامپیوتر - پرینتر - فلوکی و تلویزیون های رنگی
۰۲۱-۶۱۹۶۷

مجهزترین مرکز برگزاری آموزش تخصصی

دزدگیر اماکن و اعلام حریق درب اتوماتیک و ایفون تصویری و آنتن مرکزی دوربین های مدار بسته و ساترئال - پکیج و کولر گازی
۰۲۱-۶۶۴۲۶۰۴۷

سازمان آکپی هدا: ۸ - ۸۸۶۷۴۲۸۶
پرتیرازترین روزنامه کشور

آیا هوش سیاه «بازی رایانه‌ای» می‌شود؟



پیچیده طراحی شده، چون از ابتدا به این ماجرا فکر شده بود که می‌توان از این سریال بازی‌های رایانه‌ای هم طراحی کرد. حالا توپ در زمین صدا و سیماست تا از این محصول که مالکیت و حق و حقوقش در اختیار این سازمان است، در رسانه دیگری غیر از تلویزیون (منظورم بازی‌های رایانه‌ای است) استفاده شود.»

از طرف دیگر به نظرم طراحی بازی رایانه‌ای هوش سیاه می‌تواند در قالب بازی‌های چند کاربره و شبکه‌ای هم نوشته شود. یعنی قصه آنقدر پیچیده است که می‌توان بازی‌ای طراحی کرد که همزمان چند بازیکن بتوانند در این گیم نقش‌های متفاوتی را به عهده گرفته و بازی را جلو ببرند. قصه این سریال

می‌دانستیم به دلیل خط کلی قصه هوش سیاه که درباره جرم‌های اینترنتی است، این سریال بیشتر مورد توجه مخاطبان جوان قرار می‌گیرد. حال می‌شود از این محصول فرهنگی که توانسته نظر مخاطبان بسیاری را جلب کند، استفاده مفیدی کرد و به سمت تولیدات دیگری بر مبنای ایده این سریال رفت. متأسفانه در ایران وقتی یک سریالی ساخته و پخش می‌شود همه چیز تمام می‌شود و دیگر روی سریال هیچ کار فرهنگی صورت نمی‌گیرد. معتقدم سازمان صدا و سیما می‌تواند از ظرفیت آثار نمایشی‌اش نهایت استفاده را ببرد. به عنوان مثال می‌توان بعد از تمام شدن پخش سریال پر مخاطبی مثل هوش سیاه داستان‌های مصور آن را در مجلات منتشر کرد تا علاقه نوجوانان و جوانان را نسبت به قهرمان سریال هوش سیاه بیشتر تحریک کرد و بعد آرام‌آرام یک جریان فرهنگی را شکل داد. در این میان بازی‌های رایانه‌ای از قدرت و ظرفیت زیادی برخوردارند. در بازی‌های رایانه‌ای می‌توان قهرمانان و موضوعات ملی را ترویج داد و جریان فرهنگی فراگیر را ایجاد کرد. با این حرکت، قهرمانان و موضوع‌های ملی در میان نسل‌های مختلف گسترش پیدا می‌کند. با توجه به این که موضوع سریال هوش سیاه پیچیده است، مطمئن هستیم با طراحی مناسب می‌توان بازی‌های رایانه‌ای جذاب بر اساس داستان این سریال تهیه کرد. برای این بازی باید مراحل مختلفی را طراحی کرد. قبل از اقدام به این کار باید کارشناسی و تحقیقاتی انجام داد و نباید بدون هدف به این کار پرداخت، زیرا سرانجام خوشایندی نخواهد داشت.

فاطمه عودباشی

سریال تلویزیونی «هوش سیاه ۲» به نویسندگی آرش قادری، کارگردانی مسعود آب‌پرور و تهیه‌کنندگی سیدمرتضی فاطمی از تولیدات مرکز سیما فیلم بود که چندی پیش از شبکه سه پخش شد. سریال هوش سیاه به بررسی جرایم اینترنتی می‌پرداخت. مخاطبان در هوش سیاه ۱ شاهد دستگیری کامران بوریایی (کیکاووس یاکیده) بودند. سری دوم این سریال با زندان آغاز شد و این که بوریایی در تکاپوی طراحی نقشه فرار از زندان و انجام بقیه مأموریت‌هایش در خارج از زندان است. موضوع امنیت و جرایم اینترنتی و بررسی زندگی روزمره یک هکر، داستان این سریال را جذاب کرده بود و ناگفته مشخص است که بخش بزرگی از مجذوبان این سریال، مخاطبان ما در ضمیمه کلیک هستند. به همین دلیل مدتی است که تماس‌های فراوانی از خوانندگان کلیک دریافت می‌کنیم. مخاطبانی که خواستار تبدیل سریال تلویزیونی هوش سیاه به یک بازی رایانه‌ای بودند. ما قول داده بودیم با عوامل این فیلم درباره این موضوع گفت‌وگو کنیم. در این باره مسعود آب‌پرور، کارگردان این سریال موفق ایرانی دیدگاه‌هایی را ارائه کرده که با هم می‌خوانیم.

«اول این که من و دیگر عوامل سریال‌های هوش سیاه ۱ و ۲ خیلی خوشحالیم که جوانان و نوجوانان اینقدر از این سریال و داستان آن لذت برده‌اند که به فکر تبدیل آن به یک بازی رایانه‌ای افتاده‌اند. سریال هوش سیاه ۲ از همان نخستین روزهای پخش توانست مخاطبان زیادی را با خود همراه کند. از اول

محمدحسین اژدست

هوش مصنوعی، علمی نوین و رو به رشد است. شروع هوش مصنوعی به سال ۱۳۲۹ خورشیدی بازمی‌گردد، یعنی زمانی که آلن تورینگ مقاله خود را درباره ساخت ماشین هوشمند به رشته تحریر درآورد. همه افرادی که نخستین گام‌ها را در راه معرفی و شناخت هوش مصنوعی برداشتند به دنبال یک هدف بودند و آن نیز رساندن سطح هوش مصنوعی به سطح هوش انسانی بود. ماشین‌هایی که به عنوان ماشین‌های هوشمند شناخته می‌شوند از توانایی فکر کردن بدون نیاز به انسان برخوردارند و این به دلیل وجود هوش مصنوعی در این گونه از ماشین‌هاست. این ماشین‌ها در صورتی یک ماشین باهوش شناخته می‌شوند که دارای قابلیت‌هایی مانند شناخت از وجود خود، از توانایی شناخت محیط پیرامون خود (ربات‌های امدادگر) و توانایی نشان دادن عکس‌العمل در مقابل کنش‌های حاصل از محیط (ربات‌های کاوشگر) باشند.

هوش مصنوعی، مهندسی الهام گرفته از زیست‌شناسی است. باتوجه به توانایی‌های انسان، می‌خواهیم ماشین‌هایی بسازیم تا همانند او کارهایی را انجام دهند؛ ماشین‌هایی که قادر باشند مانند انسان‌ها یاد بگیرند، بفهمند، صحبت کنند، استدلال کنند و در یک کلام هوشیار باشند. در شبکه ارتباطی مغز انسان سیگنال‌های ارتباطی به صورت پالس‌های الکتریکی وجود دارد. گروهی از دانشمندان هوش مصنوعی، شکلی از مدارهای الکترونیک را طراحی کرده‌اند که تا حدودی شبیه مغز انسان است. هدف از راه‌اندازی این شبکه عصبی، طراحی سازوکاری است که مانند مغز انسان توانایی یادگیری داشته باشد. شبکه عصبی این کار را از راه ارزشگذاری برای ارتباطات سیگنال‌ها بین نرون‌ها انجام می‌دهد که این فرآیند به وسیله مقاومت‌ها با تقویت

هوش مصنوعی و چشم‌انداز آینده

هوش مصنوعی همه جا در اطراف ما حضور دارد. این موضوع که عملاً از حضور یا تاثیر آن آگاهی نداریم، یک ویژگی خوب هوش مصنوعی به حساب می‌آید؛ زیرا با هدف نهایی آن انطباق دارد: همزیستی یکپارچه با دنیای انسانی. برای نمونه Jung Smart House را در نظر بگیرید. این خانه - که توسط یک شرکت آلمانی توسعه یافته است - به ساکنان خود امکان می‌دهد در یک محیط کاملاً طبیعی زندگی کنند. چراغ‌ها در صورت نیاز به‌طور خودکار روشن می‌شود. پنجره‌ها هنگامی که باران را از ایستگاه هواشناسی خودکار احساس کنند و پرده‌ها هنگامی که فضای بیرون تاریک می‌شود به‌طور خودکار بسته خواهد شد. این خانه حاوی هزاران ریزتراشه و حسگر

یا تضعیف پالس‌ها انجام می‌شود. لحظه تصمیم‌گیری زمانی خواهد بود که درک کنیم مغز چگونه عمل می‌کند و از آن لحظه به بعد می‌توانیم هوش مصنوعی را به مرزهای فراتر از هوش انسان هدایت کنیم. استفاده از الگوریتم و شبکه‌های فازی در تصمیم‌گیری از نکات برجسته در آینده هوش مصنوعی است که به تصمیم‌گیری هوشمند و منطقی منجر می‌شود. بخش بزرگی از رفتار پیچیده ما در واقع نتیجه یک رابطه از قوانین زیست محیطی، پویایی و کنترل مرکزی، یعنی فعالیت مغز است و این مهم با یک توصیف ریاضی از مفهوم مقیاس شروع می‌شود. تعریف توابع و توصیف تنظیمات به‌عنوان شاخص ارزش در این مدل ریاضی با هدف تصمیم‌گیری هرچه بهتر به کار گرفته می‌شود.



است و تقریباً تمام نیازهای انسانی را برآورده می‌کند. در بازی‌های جدیدی که از ساختار هوش مصنوعی بهره جسته‌اند، به تفکر و برنامه‌ریزی نیاز است تا بتوان به هدف رسید. روند نزدیکی هوش مصنوعی و بازی باعث شده است بازیکنان، خود را جزئی از بازی بدانند. وجه مشترک بازی‌هایی که براساس هوش مصنوعی تولید شده این است که برنامه بازی وابسته به عملکرد بازیکن است.

پیش‌بینی شده است رایانه‌ها تا ۱۵ سال دیگر به قدرت پردازشی مغز انسان می‌رسند و تا ۳۰ سال دیگر هوش مصنوعی آنچنان پیشرفت خواهد کرد که از همه پیش‌بینی‌هایی که در گذشته انجام شده پیشی خواهد گرفت. ربات‌ها به دستگاه‌هایی مشابه انسان‌های امروزی تبدیل خواهند شد که احساس هم دارند و می‌توانند با حرکات خود انسان‌ها را شگفت‌زده کنند. تا ۴۰ سال دیگر، هر یک از انسان‌ها صاحب یک ویژگی مجازی خواهند شد که پارامترهای سلامت را کنترل خواهد کرد. بازوبندهای هشدار پزشکی و زنگ‌خطرهای پزشکی به شماره‌های تماس اضطراری و مراکز تلفن متصل شده است. به محض این که زنگ‌های خطر به صدا درمی‌آید، به مسئولان ذی‌ربط هشدار داده می‌شود. در سال‌های آینده فناوری‌های بعدی در زمینه‌هایی مانند تشخیص گفتار و یادگیری ماشین ادامه خواهد یافت. یک سیستم خود به‌تنهایی آگاهی ندارد و توسعه هوش مصنوعی با پیشرفت‌هایی از آگاهی انسان معنی‌دار خواهد شد. پیشرفت در سخت‌افزار، ذخیره‌سازی و معماری پردازش موازی پیشرفت بیشتری در عملکرد هوش مصنوعی را قادر می‌سازد تا صد سال دیگر شاهد گام‌های چشمگیر روبه‌جلو در زمینه شبکه‌های بسیار بزرگی از پردازنده‌هایی خواهیم بود که می‌توانند از روش‌های پردازش موازی و تقسیم وظایف پردازشی میان خود استفاده کنند.



هریک از نرم افزارها: گاهی اوقات برنامه‌هایی روی سیستم عامل اندروید شما نصب می‌شود که نیازی به غیرفعال کردن دائم آنها وجود ندارد. برخی نرم افزارها همچون فیس‌بوک به شما این امکان را می‌دهد تا بدون غیرفعال کردن قابلیت برقراری ارتباط با اینترنت، با کاهش تعداد ارتباطات برای بررسی تغییرات و رخدادهای جدید در سرویس کاربری فیس‌بوک شما (افزایش بازه زمانی اتصال به سرور)، مصرف پهنای باند را کاهش داده و ارتباط نرم افزار شما با اینترنت نیز برقرار باشد. توجه داشته باشید که همه نرم افزارها از این قابلیت پشتیبانی نمی‌کنند.

دهید تا اطلاعات کامل‌تری از پهنای باند مصرفی توسط آن نرم افزار در اختیار شما قرار بگیرد. در صفحه مربوط به اطلاعات هر یک از نرم افزارها گزینه‌ای با عنوان Restrict background data قابل مشاهده است. شما می‌توانید با فعال کردن علامت چک‌مارک کنار این گزینه، برقراری ارتباط پنهان با اینترنت را برای این برنامه ممنوع کنید. با به کارگیری این روش می‌توانید فقط برنامه‌هایی را که بیشترین مصرف اینترنت را به خود اختصاص می‌دهند در فهرست برنامه‌های ممنوع قرار دهید.

محدودیت و ممنوعیت با توجه به تنظیمات

کاهش مصرف پهنای باند شبکه در اندروید و ممانعت از افزایش هزینه‌ها

مدیریت مصرف اینترنت در تلفن‌های همراه

مریم محمدیکی فراهانی

مبلغ قبض تلفن همراهتان سر به فلک کشیده و وقتی با عصبانیت به این کابوس کاغذی نگاه می‌اندازید، میزان مصرف اینترنت، برق از سرتان می‌پراند. ولی شما که این همه از اینترنت سیمکارتان استفاده نکرده‌اید. درست است! اما شما ارتباطات پشت‌پرده و پنهانی برنامه‌های مختلف تلفن همراهتان را در نظر نگرفته‌اید. بسیاری از برنامه‌های اندرویدی از قابلیت به‌روزرسانی خودکار پشتیبانی می‌کنند و برخی دیگر همچون ابزار مدیریت ایمیل یا برنامه‌های مربوط به شبکه‌های اجتماعی در بازه‌های زمانی کوتاه مدت برای بررسی رخدادهای جدید در سرویس کاربری شما اتصالات موقت و کوتاهی را به دفعات با سرورهای خود برقرار می‌کنند. این قبیل به‌روزرسانی‌ها و تکرار ارتباطات کوتاه مدت موجب می‌شود طی مدت یک ماه، پهنای باند محاسبه شده با پهنای باند مصرف شده اختلاف چشمگیری داشته باشد.

برای کنترل این ارتباطات و اعمال محدودیت در آنها یا غیرفعال کردن همه آنها، می‌توانید از این روش‌ها کمک بگیرید.

۱- به‌روزرسانی فقط با شبکه‌های بی‌سیم:

بسیاری از برنامه‌های اندرویدی از قابلیت به‌روزرسانی خودکار پشتیبانی می‌کنند و این قابلیت یکی از مهم‌ترین دلایل مصرف پهنای باند در تلفن‌های همراه اندرویدی به‌شمار می‌رود. شما می‌توانید با اعمال تغییراتی در تنظیمات دستگاه اندرویدی خود، عملیات به‌روزرسانی توسط ارتباط اینترنتی شبکه تلفن همراه را غیرفعال کرده و فقط در صورت موجود بودن ارتباط اینترنتی با شبکه‌های بی‌سیم اجزای این عملیات را فعال کنید. برای انجام این کار باید طبق این مراحل عمل کنید:

- از فهرست برنامه‌ها Play Store را اجرا کنید.
- دکمه منو را از روی دستگاه تلفن همراه خود فشار

داده و Settings را انتخاب کنید.
- وضعیت گزینه Update over Wi-Fi only را به حالت On تغییر دهید.

۲- اعمال محدودیت و ممانعت از ارتباط: همان‌طور که اشاره کردیم گاهی اوقات نرم افزارهای مختلف با برقراری ارتباطات پنهانی و پشت‌پرده، به مصرف پهنای باند اینترنتی در تلفن همراه شما می‌پردازند. برای جلوگیری از این ارتباطات پنهانی سه روش وجود دارد: ممنوعیت برای همه نرم افزارها، ممنوعیت برای هر یک از نرم افزارها به‌طور جداگانه و اعمال محدودیت و ممنوعیت با توجه به تنظیمات هر یک از نرم افزارها. شرح کامل هر یک از این روش‌ها عبارت است از:

- ممنوعیت برای همه نرم افزارها: شما می‌توانید برقراری ارتباطات پنهان در همه نرم افزارهای نصب شده روی سیستم عامل اندروید را ممنوع کنید. با انجام این کار ممکن است برخی ارتباطات که کارایی سودمندی برای شما دارند نیز از کار بیفتند، اما با طی مراحل ساده و بدون دردسر می‌توانید مصرف پهنای باند تلفن همراه خود را بشدت کاهش دهید.

برای فعال کردن این قابلیت روی ابزار Settings کلیک کنید. Wireless & Networks را انتخاب کنید و در نهایت به بخش Data Usage وارد شوید. حالا کلید منو را از روی تلفن همراه خود فشار داده و علامت چک‌مارک کنار عبارت Restrict background data را فعال کنید.

- ممنوعیت برای هر یک از نرم افزارها به‌طور جداگانه: چنانچه قصد ندارید ارتباطات اینترنتی همه برنامه‌ها را غیرفعال کنید و فقط می‌خواهید در برخی برنامه‌ها این تغییرات اعمال شود باید این‌گونه عمل کنید:

همچون روش فوق به بخش Data Usage وارد شده و در ادامه روی هر یک از نرم افزارهای موجود فشار

برنامک هفته

زینگ



ورزش، سینما، تلویزیون، هنر، تاریخ، اخبار روز و... است که پیوسته به روز می‌شود. همچنین بد نیست بدانید که می‌توانید زینگ را به صورت یک یا دو نفره هم بازی کنید. غیر از این امکان انجام این بازی توسط دو نفر روی یک گوشی نیز میسر است. در آخر گفتنی است که این برنامک به شما اجازه می‌دهد امتیاز خود را با بقیه مقایسه کنید و رتبه خود را در میان همه کاربران ببینید.

موضوع: بازی، نسخه: ۱/۰، حجم: ۱۴/۷ مگابایت، داندلود از فروشگاه بازار

یک برنامک ایرانی رایگان مخصوص گوشی‌های هوشمند اندرویدی است که می‌توانید اوقات فراغت خود را در صف نانوایی یا اتوبوس و مترو به بطالت نگذرانید. این برنامک ایرانی زینگ نام دارد. زینگ اولین بازی معلومات عمومی به زبان فارسی است که با هدف سرگرمی، سنجش و افزایش معلومات عمومی افراد طراحی شده است. زینگ شامل یک بانک چند ده هزاره سوال در زمینه‌های متنوع

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE
ASUS Transformer AiO
انتخاب زیبایی‌ها

مشخصات: Full HD، خروجی HDMI، صفحه نمایش بی‌سیم

صفحه نمایش IPS با کیفیت بالای Full HD - قابلیت کار با 10 انگشت - خروجی HDMI - صفحه نمایش بی‌سیم

All-in-One Transformer های ایسوس ضمن اینکه قابلیت این را دارند که به تبلت تبدیل شوند. این امکان را به کاربر می‌دهد تا هم از ویندوز 8 و هم اندروید بهره‌گیری نماید.

http://aspc.co

فروش ویلای منحصر به فرد
Villa2020.blogfa.com
۰۹۱۳۳۰۵۷۲۱۳

لکثیر استمبری CD، DVD و...
چاپ افست روی CD و DVD
CD خام پرینتبل فور تکس ۲۶۵
CD خام گرید ۱ ۲۴۰
۲۲۶۲۱۴-۱
۲۲۶۲۱۴-۲

پی پل، پیشتاز نقل و انتقال مجازی پول



کاربردهای مختلف PayPal

نخستین و رایج ترین سرویسی که پی پل ارائه می دهد، به خرید و فروش اینترنتی مربوط است. هر فردی که صاحب یک فروشگاه اینترنتی است می تواند پس از عضویت در پی پل، این شیوه پرداخت را برای فروش محصولات خود به کار گیرد. در این صورت مبلغ درج شده از خریداری که حساب پی پل دارد به فروشنده ای که او نیز کاربر پی پل است منتقل می شود. همچنین ممکن است طرحی عام المنفعه یا برنامه ای با متن باز داشته باشید و برای ادامه کار نیازمند دریافت کمک های بلاعوض کاربران باشید. در این صورت نیز با قرار دادن یک دکمه ساده می توانید کاربران را به سمت پرداخت مبلغ مورد نظرشان به حساب پی پل خودتان هدایت کنید. یکی دیگر از کاربردهای پی پل، انتقال مستقیم پول به حساب دوستان یا بستگان است. در این صورت مثلاً اگر برادر یا خواهر شما در کشوری دیگر مشغول تحصیل

باید در آن ثبت نام کرد. ثبت نام در این سایت رایگان است. همچنین کاربران می توانند حساب های بانکی یا کارت اعتباری خود را به این سیستم متصل کنند تا در صورت کسب درآمد بتوانند از طریق آنها هم وجه مورد نظر را دریافت کنند. افزودن شماره حساب یا کارت اعتباری امکان برداشت از آنها برای خرید با پی پل را نیز فراهم می سازد.

البته به جز این شیوه ها می توان از طریق ایمیل به شرکت پی پل، تقاضای برداشت مبلغ مورد نظر را از حساب تان ارسال کنید تا آن را از طریق چک به نشانی تان ارسال کنند. همچنین استفاده از کارت های نقدی پی پل که در بسیاری از خودپردازهای دنیا قابل استفاده است نیز از دیگر روش های دریافت مبلغ مورد نظر موجود در حساب است. لازم به ذکر است که متأسفانه به علت تحریم های ناهجا علیه کشورمان، امکان استفاده از این خدمات برای کاربرانی که در ایران زندگی می کنند وجود ندارد.

فرض کنید که وبسایتی دارید و می خواهید محصولی خاص را به مشتریان خود که از کشورهای مختلفی هستند عرضه کنید. بی شک برای دریافت پول از آنها نیاز به یک شیوه کم دردسر، سریع و البته با امنیت بالا دارید. شیوه هایی نظیر پرداخت مبلغ به یک شماره حساب، دریافت چک و حتی پذیرش کارت اعتباری، هر یک دشواری های خاص خود را دارند. اینجاست که باید از مزایای یک واسطه دریافت و پرداخت پول بهره ببرید تا بدون هر گونه دردسری، تراکنش های مورد نظر شما را به انجام رساند. به دنیای پی پل (Paypal) خوش آمدید.

تولد PayPal

اواخر پاییز سال ۱۳۷۸ دو جوان با نام های «پیتر تیل» و «ایلان ماکس» پی پل را به جهانیان معرفی کردند. این شرکت که ابتدا Confinity نام داشت و برخلاف بسیاری از شرکت های موفق حوزه دیجیتال، در دره سیلیکون مستقر نبود، به این امید پایه گذاری شده بود که بتواند روزی یک واحد پولی جهانی و بدون محدودیت مرزی و البته بدون کنترل های دولت مختلف را ایجاد کند.

این امید بنیانگذاران پی پل بیش از اندازه خوشبینانه بود و هرگز عملی نشد، اما در هر صورت پی پل توانست به محبوب ترین شیوه نقل و انتقال پول در دنیای مجازی بدل شود. اقبال کاربران به این شیوه پرداخت به حدی بود که تنها پس از ۱۵ ماه از آغاز فعالیت و گنجاندن آن در ردیف روش های دریافت و پرداخت پول در سایت معروف eBay، تعداد کاربران پی پل به یک میلیون نفر رسید. همچنین تا پایان سال گذشته حجم تراکنش های انجام شد در سایت eBay که از طریق پی پل انجام شد به ۴۰ درصد رسید.

ثبت نام در PayPal

کاربران می توانند با توجه به نیاز خود از خدمات مختلف پی پل استفاده کنند. پیش از آغاز کار با پی پل

باشد و باید مبلغی را به سرعت به حساب او واریز کنید، می توانید این کار را با استفاده از پی پل به انجام رسانید.

PayPal چگونه درآمد کسب می کند؟

پی پل به دو طریق درآمد خود را تامین می کند: نخست آن که درصد یا مبلغی مشخص را به ازای تراکنش های صورت گرفته دریافت می کند. دوم این که مبالغ موجود در حساب های پی پل توسط این شرکت در چند بانک بزرگ قرار گرفته و به صورت منظم به آنها سود تعلق می گیرد. البته این سود فقط نصیب شرکت پی پل شده و به دارندگان اصلی حساب سودی تعلق نمی گیرد.

PayPal از زبان آمار

آخرین آمار درج شده در وب سایت رسمی پی پل نشان می دهد که در حال حاضر ۱۳۲ میلیون حساب فعال پی پل در ۱۹۳ کشور وجود دارد و کاربران می توانند از ۲۵ واحد پولی مختلف در تراکنش های خود بهره بگیرند. آمارهای فصل بهار امسال این شرکت نشان می دهد که در این سه ماه:

- حدود ۵ میلیون حساب کاربری فعال ایجاد شده است.
- درآمد پی پل حدود ۱/۶ میلیارد دلار بود که رشدی ۲۱ درصدی نسبت به مدت مشابه سال پیش را نشان می دهد.
- مجموع تراکنش های مالی به ۳۰ میلیارد دلار رسید.
- ارزش نقل و انتقالات در هر ثانیه برابر با ۵۴۴۵ دلار بود.
- ۷۰۱ میلیون تراکنش به انجام رسید.

PayPal و تلفن همراه

گسترش استفاده از تلفن های همراه، سبب افزایش چشمگیر سهم این وسیله در انجام تراکنش های مالی شده است. سال ۲۰۱۲ حدود ۱۴ میلیارد دلار نقل و انتقال پول از طریق تلفن همراه انجام شد که رشدی سه برابر نسبت به سال قبل داشت. کارشناسان پی پل پیش بینی می کنند این میزان سال ۲۰۱۳ به ۲۰ میلیارد دلار افزایش یابد.

رقبای پی پل

کارشناسان بر این باورند که شاید روزی این سرنوشت در انتظار «بیت کوین» (Bitcoin) باشد.

بیت کوین برخلاف واحدهای پولی دیگر که از سوی دولت ها منتشر و پشتیبانی می شوند، وجود خارجی ندارد و صرفاً به شکل محتوای دیجیتالی روی رایانه کاربر ذخیره می شود. اصلی ترین ویژگی بیت کوین که آن را از پی پل و رقبای آن مجزا می کند، ناشناس بودن نقل و انتقال در آن است. از آنجایی که اطلاعات مربوط به تراکنش در هیچ سرور مرکزی ذخیره نمی شود و غیرقابل ردیابی است، این شیوه سبب ایجاد رویکردی جدید در پرداخت های الکترونیک شد.

برای استفاده از این سرویس کافی است نرم افزار ویژه آن که در اصطلاح «کیف پول» (Wallet) نامیده می شود را دانلود و اجرا کنید. همچنین امکان جستجو برای یافتن بیت کوین هایی بیشتر که در اصطلاح mining نام دارد نیز فراهم است.

با این که بیت کوین امکانات پیش رو برای تجارت الکترونیکی را افزایش داده، اما تهدیداتی را نیز با خود به همراه دارد. پولشویی و نیز تجارت بی دردسر محصولات ممنوعه نظیر سلاح و مواد مخدر از اصلی ترین این تهدیدات است.



سایت آمازون به فروش رسانده یا از این سیستم در سایت خود استفاده کنند. اما برخلاف پی پل کهنه کار، سرویس پرداخت آمازون کاستی هایی نیز دارد که اصلی ترین آن را باید محدود بودن واحد پولی مورد قبول به دلار آمریکا بابت دانست.

فیسبوک

سود هنگفت بازار نقل و انتقال مجازی پول آن قدر جذاب است که حتی فیسبوک هم وسوسه شده تا دستی در این بازی داشته باشد. البته طرح اولیه ای که این شرکت در حال حاضر پیاده کرده، فقط امکانات اولیه ای در اختیار کاربر قرار می دهد. اما به نظر می رسد این شرکت نیز به اتکای تعداد زیاد کاربران خود در آینده ای نه چندان دور، به رقیبی جدی برای پی پل تبدیل شود.

بیت کوین: جوجه اردک زشت

شاید شما هم «جوجه اردک زشت» را که متفاوت از اردک های دیگر بود و البته بعدها به یک قوی زیبا بدل شد به خاطر بباورید. برخی از

درست همانند هر سیستم موفق و پرکاربرد دیگر در دنیای مجازی، پی پل نیز با رقیبانی پر قدرت روبه رو است که با وجود سابقه کمتر در این حوزه و با اتکا به کارشناسان و شهرت خود، می کوشند به سرعت به سهم بیشتری از بازار تراکنش های مالی آنلاین دست یابند. البته هنوز پی پل اصلی ترین و بزرگ ترین واسطه نقل و انتقال پول در فضای مجازی است و به نظر نمی رسد که به همین زودی ها این موقعیت خود را از دست دهد.

آیا گوگل شکست می خورد؟

سیستم پرداخت الکترونیک گوگل که Google Checkout نام دارد، از بسیاری جهات شبیه به پی پل عمل می کند و کاربران با داشتن یک حساب در این سیستم می توانند به خرید و فروش و نیز انتقال پول بپردازند. اما این سیستم از چند سال پیش تاکنون توفیقی چندانی در جلب کاربر نداشت و به همین دلیل، رشد بسیار کمی نسبت به رقبای خود را تجربه نمود. شاید اصلی ترین دلیل این نبود موفقیت را باید در سیاست های eBay جست. از آنجا که حدود ۴۲ درصد از درآمد پی پل فقط به خرید و فروش در سایت eBay منتهی می شود و خود eBay از سهامداران پی پل است، Google Checkout را در میان شیوه های تراکنش مالی خود قرار نداده و همین سبب شد تا این سرویس گوگل از قافله عقب بماند.

چندی پیش گوگل اعلام کرد که ممکن است سرویس Checkout خود را متوقف کند و در عوض امکانات سیستم کیف پول (Google Wallet) را افزایش دهد. این سیستم که در اصل برای نقل و انتقال پول از طریق تلفن همراه طراحی شده بود، به زودی امکانات دیگری نیز می یابد تا به عنوان رقیبی جدی تر برای پی پل ظاهر شود.

آمازون

شرکت آمازون با اتکا به بزرگ ترین فروشگاه مجازی دنیا توانسته سیستمی مشابه پی پل را با نام Amazon Webpay راه اندازی کند. کاربران این سیستم می توانند براهی محصولات مورد نظر خود را از طریق

بازی‌های ایرانی

سه‌م



سبک: اکشن / ترسناک / معمایی
سازنده: فطرس پویا رایانه
ناشر: نامعلوم
پلتفرم: PC

شرکت فطرس تعدادی از خلاق‌ترین و خوش‌ذوق‌ترین بازیسازان جوان ما را با خود دارد. این استودیو که سال گذشته بازی **Outland** را به بازار عرضه کرد، در نمایشگاه امسال با آرتورک‌های بازی گرگین دل همه را برد. اما جالب‌تر از آن، رونمایی از اولین بازی این گروه در سبک ترسناک بود. این بازی به تعدادی جوان می‌پردازد که برای یافتن گنجی به روستایی‌ها ظاهر می‌شوند. اتفاقات ناگواری برای اعضای گروه می‌افتد و مردی سیاهپوش مرتب بر پسران ظاهر می‌شود. هسته اصلی داستان به گناه شیطنی طمع و اثرات آن می‌پردازد و از درونمایه جانبداری برخوردار است. گیم‌پلی بازی عاری از برخورد فیزیکی است و تمرکز آن روی فرار و تعقیب و گریزهای نفسگیر گذاشته شده است. مکانیک‌هایی همچون لبه‌گیری، QTE و انواع معما در بازی وجود دارد. ساخت بازی از بیستم فروردین ۹۲ آغاز شده و تاکنون ۷۰ درصد آن تکمیل شده است. همچنین این بازی برای مخاطب بزرگسال تدارک دیده می‌شود.

تندیس مرگ

سبک: شوتر اول شخص
سازنده: فناوران ساتیار رایانه
ناشر: نامعلوم
پلتفرم: PC

شرکت فناوران ساتیار رایانه که بازی تقدیر شده «ساتیار: بازگشت به پارسه» را در کارنامه خود دارد، این بار سراغ سبک اول شخص رفته تا داستانی پرتحرک را روایت کند. داستان بازی از این قرار است که یک افسر نیروی دریایی ارتش در حال تعقیب یک قایق از جزیره‌ای متروکه سردمی آورد و دچار ماجراهایی ناخوابسته می‌شود... جزیره داخل بازی از جزیره هاشیما، معروف به **Battle Island** الهام گرفته شده است که نزدیک ژاپن قرار دارد و از سال ۱۹۴۵ به بعد غیرمسکونی است. تعداد قابل توجهی سلاح در بازی وجود دارد و مراحل از تنوع خوبی برخوردار است. سکانس‌های رانندگی، تعقیب و گریز و تک‌تیراندازی در بازی وجود دارد. دموی ارائه شده در نمایشگاه واقعا جذاب بود و نوید گیم‌پلی متنوعی را می‌داد. برای ساخت این بازی که از سال ۸۸ آغاز شده، از موتور **Lead Werks** استفاده شده است. ساخت بازی به پایان رسیده و منتظر تعیین تاریخ عرضه است.

فردای بازی‌های رایانه‌ای آفتابی است

سیاوش شهبازی

نمایشگاه امسال نیز با همه مزیت‌ها و کاستی‌هایش پایان یافت. پیشرفت بازیسازان ایرانی محسوس و مسحورکننده بود. بوضوح می‌شد تغییر نگرش و دست یافتن به شمای صحیحی از چگونگی کار و هماهنگ‌سازی پروژه‌ها با فضای کشور را دید. اگر سازندگان همین طور ادامه بدهند، بعید نیست کمتر از یک دهه دیگر، کشور ایران نیز جایگاهی مانند روسیه در مجامع جهانی بازی‌سازی پیدا کند که بدون شک، وسیله‌ای انکارناشدنی برای شناساندن فرهنگ و تمدن و غنای ادبی کشور ما خواهد بود.

تنها مساله پیش‌رو، رسیدگی نسبتا سلیقه‌ای به بازی‌ها و سفارشی بودن بعضی از آنهاست. کاش مسئولان به خاطر بسپارند که اجبار در اجرای یک طرح هنری به هنرمند، می‌تواند نتیجه‌ای عکس داشته باشد. بدیهی است بنیاد بازی‌های رایانه‌ای باید سعی در فراهم آوردن زمینه‌ای مناسب برای خلق فضایی امن و مملو از امید به آینده در سازندگان ایرانی داشته باشد تا روزبه‌روز شاهد عرضه عناوین فاخرتر باشیم. هیچ‌گاه نمی‌توان تاثیر پیامی را که با عشق از دل یک اثر هنری بیرون می‌آید انکار کرد. وجود فروشگاه‌های آنلاین برای بازی‌های ساده و کوچک، همچنین موتورهای بازی‌سازی با رابط کاربری خوب از مهم‌ترین عوامل دوام صنعت گیم در ایران است و اگر این امکانات در دسترس سازندگان ایرانی نبود خیلی زودتر از اینها شاهد سقوط این صنعت در ایران بودیم. از بنیاد بازی‌های رایانه‌ای توقع می‌رود طی سال‌های آتی، با حمایت بهتر و گسترده‌تر، از ریزش احتمالی استعدادهای این هنر در ایران جلوگیری کند.

صنعت گیم ایران بالغ شده است

امسال هم با قدم زدن در نمایشگاه، بعضا به عنوانی برمی‌خوریم که چگونگی حضورشان برای نمایش جای سوال داشت! اما عموم بازی‌های نمایش داده شده، خبر از حلول تفکری نو در جامعه بازیسازان ایران می‌داد. کارشناسان بر این باورند که با وجود امکانات محدود، رفتن به سراغ بازی‌های سوم شخص و شوتر، بدون امکانات لازم و از همان ابتدای کار، خودکشی اقتصادی است و فقط این چهره بازی‌ساز نیست که مخدوش می‌شود.

مانند عشق و نفرت، عناوین مستقل و نیمه مستقلی همچون شبرگرد، ارتش‌های فرازمینی و عناوین آنلاین فوق‌العاده‌ای مانند آسمان دژ، نشان‌دهنده این بود که سازندگان ایرانی به درک درستی از این مقوله رسیده‌اند و در خلق میان‌پرده‌ها، صحنه‌های پویای گیم‌پلی، ایده‌های نو و خاص برای بازی‌ها (برخی سازندگان ادعا می‌کردند بر مبنای غیرخطی بودن بازی و حتی داستان قدم برداشته‌اند که باید منتظر ماند و نتیجه را دید) و همچنین کانسپت‌های کاملا نو و فوق‌العاده، مانند آنچه بازی **Hate the Sin Love the Sinner** ارائه می‌کرد، حساسی تحقیق و تفحص کرده‌اند و علم را هم وارد کار کرده‌اند. البته هنوز هم مواردی وجود داشت که بعضا بازیسازان آنها را از قلم انداخته بودند. برای مثال بازی‌هایی بودند که عرضه جهانی آنها بسیار محتمل بود، اما از املاهای غلط انگلیسی رنج می‌بردند که امید می‌رود با سپردن کار به دست یک متخصص در این زمینه، مشکل را حل کنند.

دورنمای روشن

شکی نیست اگر صنعت بازی ایران به همین شکل روند صعودی خود را داشته باشد و حمایت‌های دولت از آن قطع نشود، تا یک دهه دیگر شاهد پیشرفت عظیمی باشیم. بازخوردهای خیلی جالب و بعضا غیرقابل تصویری از بازدیدکنندگان نسبت به بازی «ارتش‌های فرازمینی» دیده شد که بسیار دلگرم‌کننده بودند. بیشتر بازدیدکنندگان باور نمی‌کردند این بازی تولید یک تیم ایرانی باشد.

خوشبختانه کم‌کم این تفکر جا افتاده و امسال شاهد چند عنوان آنلاین و آرکید ایرانی بودیم که از مجامع جهانی، جوایز قابل تاملی را کسب کرده بودند. علاوه بر آن، شاهد بلوغ قابل تامل کانسپت‌ها و سبک هنری بازی‌ها هستیم. یکی از عوامل احتمالی موفقیت بازی‌های ویدئویی ایرانی در عرصه جهانی، ایرانی بودن ظاهر آنهاست. دیدن شخصیتی که انگار از دل بازی‌های غربی بیرون آمده، نه تنها در ارائه پیام فارسی بازی ناکام می‌ماند، بلکه هیچ‌گونه تجربه جدیدی به بازیکن ارائه نمی‌کند. به طور کلی عنایت بازیسازان ایرانی به بخش هنری بیشتر از قبل شده است. بیشتر بازی‌ها از طراحان و انیماتورهای برجسته و مستعدی بهره گرفته بودند که خود جاذبه نمایشگاه و بازی‌ها را دوچندان ساخته بود. نکته خوشایند دیگر این که نمایشگاه امسال فقط بوی جنگ و مبارزه نمی‌داد و بازی‌هایی را شاهد بودیم که سرگرمی صرف (و صد البته تقویت توانایی‌های بصری و فکری) را مدنظر قرار داده بودند. حس طنز و شوخ‌طبعی خوشایندی هم در بازی‌های جدید به چشم می‌خورد؛ ویژگی‌ای که می‌تواند موفقیت بازی‌های ایران را دوچندان کند.

هوشمندی، ویژگی بازیسازان ایرانی

بازی‌های قدیم‌تر ایرانی را که می‌بینیم، بجز در برخی عناوین، شاهد کارگردانی قابل قبولی نیستیم. هیچ جذابیتی برای مخاطب عام و خاص ندارد. امسال، بازی‌های تیم بازی‌سازی انستیتو ملی بازی‌های رایانه‌ای



هفت خوانک

سبک: سکویازی ■ سازنده: استودیوی چشمه ■ ناشر: نامشخص ■ پلتفرم: PC
بازی «هفت خوانک» یکی از عناوین نمایشگاه امسال بود که بیش از هر چیز به دلیل سبک گرافیکی کارتونی و بامزه‌اش توجه ما را به خود جلب کرد. بازی بر اساس مجموعه‌ای از داستان‌های شاهنامه ساخته شده است و با رویکردی طنزگونه می‌کوشد ما را با داستان شخصیت‌هایی همچون رستم، گودرز، زال، سیمرغ و افراسیاب آشنا کند.

با توجه به نمایشی که ما از بازی دیدیم گیم‌پلی آن غالباً شامل سکویازی می‌شود و با این که در طول این نمایش ما شاهد دشمن یا مانع خاصی نبودیم، اما تیم سازنده تأکید کرده بخش‌های اکشن بیشتری در بازی وجود دارد. حتی می‌توان پنج سلاح مختلف برای شخصیت اصلی تهیه کرد که از آن جمله می‌توان به شمشیر، تیروکمان و گرز اشاره کرد. طراحی گرافیکی بازی با الگوبرداری از معماری دوره هخامنشی و بعضاً دوره ساسانی صورت گرفته ولی به نحوی که ظاهر کارتونی و فانتزی بازی دچار خدشه نشود. هفت خوانک ابتدا قرار بوده یک سریال انیمیشنی باشد، اما بعد به دلیل علاقه اعضای تیم سازنده و قابلیت که در آن دیده‌اند به این نتیجه رسیده‌اند یک بازی خوب خیلی بیشتر از یک انیمیشن خوب می‌تواند مخاطب را درگیر کند. کار روی ساخت این بازی از بهار گذشته آغاز شده و انتظار می‌رود تابستان آینده شاهد عرضه آن به دو صورت دیجیتالی و فیزیکی باشیم. هفت خوانک با موتور یونیتی ساخته شده و مخاطب هدف آن نیز افراد ۱۲ سال به بالاست.

بازگشت

سبک: تیراندازی اول شخص ■ سازنده: استودیوی چشمه ■ ناشر: تکین لوح نقره‌ای ■ پلتفرم: PC
استودیوی چشمه در کنار هفت خوانک، «بازگشت» را نیز به نمایشگاه آورده بود؛ عنوانی که کاملاً متفاوت با دیگر بازی در دست ساخت آنهاست.

بازگشت در سبک تیراندازی اول شخص بوده و کلیت داستان آن سرگذشت فردی است که هنگام حمله نیروهای عراقی به خرمشهر بنا به دلایلی مجبور می‌شود از شهر خارج شود و حالا بعد از گذشت مدتی می‌خواهد به شهر خود بازگشته و آن را از دست نیروهای متخاصم عراقی آزاد سازد.

به گفته تیم سازنده، آنها در خلق تجربه گیم‌پلی بیش از هر چیز از بازی «ندای وظیفه: جنگاوری نوین» الهام گرفته‌اند که البته با توجه به استاندارد بودن این بازی در سبک اول شخص، انتخاب درستی است. به نظر می‌رسد سلاح‌های گوناگونی در بازی وجود دارد مثل کلت، ژ-۳ و چاقو که می‌توانید از آنها برای نابودکردن دشمنان استفاده کنید.

در بازی شاهد فضاهای مختلفی مانند خرمشهر در زمان جنگ هستیم و از آنجا که بازی در تلاش است بخشی از جنگ را به تصویر بکشد، بهتر است افراد ۱۵ سال به بالا را به عنوان مخاطبان بازی معرفی کنیم. کار ساخت این بازی با موتور یونیتی از آذر ۹۰ آغاز شده و امید است تا یک ماه آینده به پایان برسد، با این حال زمان دقیق عرضه بازی توسط ناشر مشخص خواهد گردید.

قصای زورعلی

سبک: آرکید ■ سازنده: پیچپا رایان آریان ■ ناشر: پیچپا رایان آریان ■ پلتفرم: iOS، اندروید

بعد از موفقیت فراوان Fruit Ninja شرکت‌های خارجی بسیاری از سبک و سیاق این بازی الگوبرداری کردند و عناوین مختلفی ساختند. قصای زورعلی نیز یکی از این بازی‌هاست با این تفاوت که ایرانی است.

ماجرای بازی از این قرار است که یک روز زورعلی به قصابی‌اش می‌آید تا مثل همیشه به کار و کاسبی‌اش برسد که می‌بیند انواع و اقسام پرنده‌ها به مغازه او حمله کرده‌اند.

زورعلی هم ساتور را برداشته و به جان آنها می‌افتد. شما باید با کشیدن انگشت خود روی صفحه پرنده‌ها را قلع‌و‌قمع کنید. ماهیت بازی‌های آرکید به این گونه است که شما سرانجام در آن خواهید باخت؛ ولی این

رکورد و امتیازی که به شما داده می‌شود و انگیزه شکست و بهتر کردن رکوردهای قبلی خود است که بازی‌های آرکید را حسابی پرترفدار می‌کند. از نکات جالب بازی وجود نوار سلامت است که با خارج شدن پرنده‌ها از صفحه از مقدار آن کاسته می‌شود. با وجود این هنگامی که پرنده‌های حامل دینامیت را بکشید، دیگر همه چیز تمام است. چهار پاورآپ در بازی وجود دارد که با انفجار، آرام کردن زمان، منجمد کردن پرنده‌ها و کشتن پرنده‌های زره‌پوش با یک ضربه به شما کمک می‌کنند تا مدت بیشتری دوام بیاورید.

گرافیک بازی، کارتونی و پر جزئیات بوده و به جرات می‌توان گفت از استانداردهای App Store و Google Play چیزی کم ندارد. دیگر بازی این سازنده سرگذشت اویار بود که البته جز چند اسکچ و کانسپت از شخصیت‌ها و محیط بازی چیز دیگری از آن ندیدیم. گفتنی است شرکت پیچپا تقریباً سه سال ونیم از وقت خود را صرف خلق پلاگینی برای موتور یونیتی به نام Terra کرده است.



سومین نمایشگاه بازی



بازی‌های برتر ایرانی

جزیره بیگانگان

سبک: Top-Down Shoot'em Up ■ سازنده: شیوا پرداز کرمان ■ ناشر: نامشخص ■ پلتفرم: PC

یکی دیگر از بازی‌های این شرکت، Kill 2 Fast است که نام فارسی «جزیره بیگانگان» برای آن انتخاب شده بود. این عنوان نیز همانند دو بازی دیگر این شرکت در سبک اکشن بوده و از زاویه دوربین بالا به پایین بهره می‌برد. اکشن و خشونت موجود در این عنوان نسبتاً بالاست و مخاطب هدف آن افراد بالای ۱۸ سال هستند. داستان بازی از این قرار است که با به دست آمدن اطلاعاتی از فعالیت‌هایی مشکوک در یک جزیره، تیمی تحقیقاتی به آنجا فرستاده می‌شود اما با رسیدن به موقعیت، هلی کوپتر آنها دچار سانحه شده و فقط دو نفر از این تیم زنده می‌مانند. آنها که تمام ارتباط خود را با دنیای بیرون از دست داده‌اند، خود را گرفتار موجودات فضایی یافته و باید تلاش کنند زنده بمانند. گیم‌پلی بازی با الهام از نسخه PSP عنوان قتلگاه و مبتنی بر سرعت عکس‌العمل بالا برای زنده ماندن طراحی شده است. جزیره استوایی بازی زیبا به نظر می‌رسد و درخت‌ها، مدل



کاراکترها و مسیره‌های خاکی از عوامل جذابیت و خوب بودن گرافیک بازی هستند. این بازی نیز با موتور یونیتی ساخته شده و شروع آن به اواخر سال ۹۱ برمی‌گردد. اکنون PC تنها پلتفرم بازی است اما در صورت امکان می‌توانیم شاهد پورت آن روی PS3 و X360 نیز باشیم. بازی در سال ۹۳ منتشر خواهد شد و امیدواریم شاهد گرین لایت شدن آن نیز برای عرضه روی استیم باشیم.

مزرعه شادی

سبک: مدیریتی ■ سازنده: بازی رسانه ■ ناشر: بازی رسانه ■ پلتفرم: iOS، اندروید

سبک مدیریتی یکی از محبوب‌ترین‌ها در دنیای بازی‌های ویدئویی و بخصوص عناوین کژوال به شمار می‌رود. در این بازی‌ها مدیریت یک کارخانه، شهر، رستوران یا مزرعه به شما داده می‌شود و باید همه چیز را از صفر شروع کرده و کاسبی خود را رونق ببخشید. «مزرعه شادی» یک بازی مزرعه‌داری ایرانی با استانداردهای جهانی است. این بازی در مورد سهراب است، فارغ‌التحصیل رشته مهندسی کشاورزی که به دلیل اصرار در انجام کار مرتبط با رشته به همراه پدرش بهادر یک زمین کوچک خریداری کرده و به رشد و پرورش گل و گیاهان زینتی می‌پردازد. شما باید با مدیریت درست منابع و کاشت، برداشت و حتی فروش محصولات به سهراب و خانواده‌اش کمک کنید تا در این حرفه به موفقیت برسد. بازی ۲۰ تراز دارد که برای کسب آنها باید فعالیت‌های مختلفی انجام دهید. هر محصول یا خانه‌ای که می‌خواهید بسازید برای تکمیل شدن، زمان نیاز دارد. مزرعه شادی از نظر گرافیکی در عین ساده بودن، جذاب است و خوشبختانه حجم آن نیز حدود ۲۵ مگابایت است. این بازی را می‌توانید به صورت کاملاً رایگان از سایت آن یعنی www.myhappyfarm.com دانلود کنید. ساخت این بازی پنج ماه زمان برده که برای یک عنوان کژوال ایرانی بسیار مناسب است.

دوران افتخار

سبک: شوتر اول شخص ■ سازنده: شرکت سپاسه فتح پارسه ■ پلتفرم: PC



بازی دوران افتخار یکی از موفق ترین نمایش های امسال را ارائه کرد. این بازی بر اساس خاطرات جانبازان شریف کشورمان و برگرفته از کتاب خاطرات راوی است که قصد دارد در قالبی نو، نسل حاضر را با فضای جنگ (بخصوص عملیات مرصاد و بیت المقدس) آشنا کند. در این بازی به انواع سلاح های مورد استفاده در آن زمان دسترسی دارید. بیشتر بازی به صورت پیاده صورت می گیرد، اما مرحله نیز روی موتور یا سوار بر تانک انجام

می شود. میان پرده های بازی حالتی کاملا پویا دارد و اگر یکی از یاران خود را در میانه نبرد از دست بدهید، در صحنه بعدی او را نخواهید دید. برای ساخت این بازی از موتور یونیتی استفاده شده است. برای خلق محیط بازی، تحقیقات گسترده ای صورت گرفته و تیم سازنده سعی کرده در کنار تهیه عکس های متعدد از زمین های جنگی، با مراجعه به موزه های جنگ، فضایی هر چه واقعی و ملموس تر از آن دوران ارائه کند که نظرات مثبت خانواده های شهدا و رزمندگان در مراجعه به این غرفه، تأییدی بر این مهم بود. سازندگان نه تنها در فضا سازی، بلکه در زمینه گیم پلی و خلق ماهیت کلی بازی نیز بخوبی از عهده آن برآمده اند. شخصیت اصلی بازی، چهره ای کاملاً ایرانی و در عین حال پذیرفتنی و جذاب دارد. ساخت این بازی از سال ۹۰ آغاز شده و در مراحل پایانی قرار دارد. به احتمال فراوان آبان امسال عرضه عمومی آن را شاهد خواهیم بود. در صورت موفقیت بازی، نسخه های کنسولی و Android و iOS آن نیز تولید خواهد شد.

جاده خطر

سبک: قلعه بازی ■ سازنده: توسعه سامان ■ ناشر: توسعه سامان ■ پلتفرم: iOS و اندروید



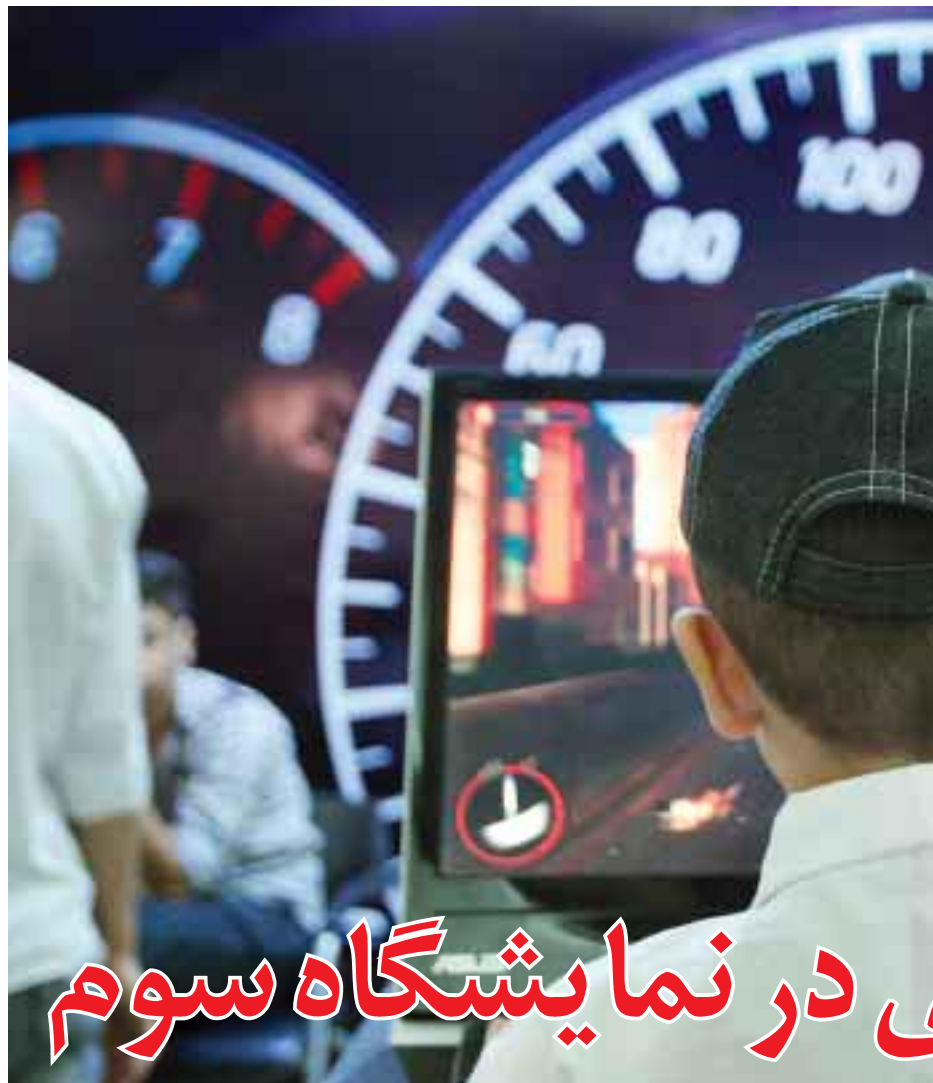
شرکت بازی سازی توسعه سامان، قبل از این عنوان استراتژیک آنلاین عصر پادشاهان را عرضه کرده که با استقبال گرم مخاطبان داخلی و خارجی مواجه شده است. بازی جاده خطر به سبک قلعه بازی است. به این معنی که باید مقر خود را مستحکم کرده، با استقرار انواع تله ها با هجوم دشمنان مقابله کنید. بخش یکنفره بازی شش سلاح اصلی (شامل انواع توپ و کمان) و سلاح های یکبار مصرف، مانند رعد و برق و بمب را در اختیار بازیکن

قرار می دهد تا از هجوم دشمنان جلوگیری کند. در حالت چند نفره با دنیایی از قلعه ها روبه رو می شوید و باید در نقش گروهی متمدن، به دل این دنیای مملو از هیولاها و غول های خبیث بروید و همزمان با اشغال قلعه های جدید و پاکسازی آنها، از قلعه اصلی خود هم محافظت کنید. برای طراحی دشمنان بازی از فرهنگ های ایرانی، چینی و تایلندی الهام گرفته شده و موسیقی بازی بنا به مراحل (جنگلی، بیابانی و...) تغییر می کند. اصل بازی از ۳۰ مرحله ۱۰۰ سطحی تشکیل شده است که به معنی یک بازی طولانی و پر آب و تاب است. ساخت این بازی از سال ۹۰ آغاز شده و هم اکنون به پایان رسیده است. کمتر از یک ماه دیگر این بازی در فروشگاه های آنلاین گوگل، اپل، آی تونز و بازار عرضه خواهد شد. البته انتشار نسخه ایرانی بازی با اندکی تأخیر همراه خواهد بود. این بازی مخاطبان از تمام رده های سنی را هدف گرفته است.

شپگرد: طلوع تاریکی

سبک: اکشن سوم شخص ■ سازنده: پردیس رایان مهر ■ پلتفرم: PC

تابه حال به بازی هایی مانند Darkness یا Gears of War دقت کرده اید؟ به این که چگونه با سبک هنری خاص خود شما را جذب می کنند؟ این بازی که با استفاده از موتور بازی سازی UDK ساخته شده، داستان فردی را روایت می کند که بر اثر حادثه ای بدنش دچار سوختگی وحشتناکی شده و حافظه اش را هم از دست داده است. همین موضوع باعث می شود با باندیچی بدنش به شکلی جذاب فقط شب ها بیرون برود. سفرهای درون شهری شبانه او، مملو از درگیری با خلافکارانی است که ذره ذره آنچه از یاد رفته است به خاطرش بازی گرداند. برای روایت این سیر داستانی، از فلاش بک استفاده شده است. از المان های ثابت بازی هم پناه گرفتن و شلیک کردن است که پای ثابت شوترهای سوم شخص امروزی است. همچنین قسمتهایی در قالب QTE نیز طراحی شده و انیمیشن های نسبتاً جذابی هم برای برخوردهای از نزدیک و ناکار کردن دشمنان ساخته شده است. از قدرت های در دست شپگرد، توانایی مارک کردن (علامت زدن) دشمنان در حالت صحنه آهسته و سپس گلوله باران آنهاست. موسیقی بازی توسط پیام آزادی، از بهترین موزیسین های بازی های رایانه ای ایرانی کار شده و حضور گویندگان بنامی مانند آقای علیمردانی، در کنار افکت های صوتی اختصاصی، نوید کاری قدرتمند از این حیث را می دهد. هر مرحله از بازی به یک باس فایت ختم می شود. ساخت این بازی از سال ۸۹، با سرمایه مشترک بین پردیس رایان مهر و بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز و به زودی به بازار عرضه می شود. پیشرفت بازی طی این سه سال، واقعا حیرت انگیز است و امید می رود جایگاه درستش را بین مخاطبان ایرانی و حتی خارجی پیدا کند.



سپاوش شهبازی

ارتش های فرازمینی

سبک: تیراندازی اول شخص ■ سازنده: شرکت راسپینا ■ ناشر: نامشخص ■ پلتفرم: PC



بازی ارتش های فرازمینی اکنون جزو بازی های انگشت شمار ایرانی است که از نظر گرافیکی تنه به تنه بازی های غربی می زند. ظاهر بازی واقعا دیدنی و جذاب است و مدل سازی و رنگ آمیزی آن با استادی صورت گرفته است. این بازی که در سبک شوتر اول شخص کار شده، به آینده ای نسبتاً دور می پردازد؛ آینده ای که در آن بر سر انرژی های نویافته جنگ در گرفته و ایران هم جزو

ابرقدرت های کاشف این انرژی است. گروهی برای انجام ماموریت به یک سیاره غریبه اعزام می شود و... بیشتر زمان بازی در پالایشگاه فضایی رخ می دهد، اما مرحله هم در صحرا وجود دارد که به زیور معماری باستانی هخامنشی مزین شده است. راسپینا قصد دارد در پس داستان اکشن بازی، پیامی صلح جوانه و انزجار از جنگ ستیزی را به نمایش بگذارد. موسیقی بازی قرار است درون مایه ای هیجان انگیز داشته باشد و با دموئی نمایش داده شده، پیشاپیش بدون اغراق، می توان روی کار عالی گویندگان (همچون آقای والی زاده) حساب کرد. دوبله نسخه انگلیسی بازی نیز توسط گویندگان شبکه های بین المللی صدا و سیما کار شده است. ساخت این بازی که از موتور UDK بهره گرفته است، از پانزدهم مرداد ۹۰ کلید خورده، از دوازدهم دی ۹۰ تولید رسمی و فنی آن آغاز شد و اکنون مراحل ساخت آن به پایان رسیده است. بازی به احتمال زیاد پاییز امسال عرضه خواهد شد.

فریاد آزادی: تنگستان

سبک: شوتر اول شخص ■ سازنده: پردازش افزار پژواک ■ ناشر: نامعلوم ■ پلتفرم: PC

داستان این بازی به زمان جنگ جهانی اول و مبارزات رئیسعلی دلواری مربوط می شود. سازندگان برداشتی آزاد از این دوران ارائه کرده و سعی دارند در عین بر ملا کردن گوشه ای از تاریخ کشور و آگاه کردن مخاطب نسبت به آن، تجربه ای به یاد ماندنی برایش فراهم بیاورند. بازی توسط دو شخصیت با نام های خسرو و خالو پیش برده می شود. برای خلق فضای صحیح، تحقیقات گسترده ای اعم از بررسی سلاح های آن زمان و عکاسی از مناطق مختلف پوشه ر صورت گرفته است. در ساخت موسیقی بازی از سازهای محلی جنوب مانند دمام و نی انبان استفاده شده که حال و هوایی بس گیرا به بازی داده است. دوبله بازی نیز توسط انجمن گویندگان جوان صورت گرفته است. برای ساخت این بازی از موتور Unity 3D استفاده شده است. ساخت بازی از سال ۸۸ آغاز شده و به احتمال زیاد پاییز امسال منتشر خواهد شد.

نمایشگاه گیم تهران زیر ذره‌بین

در طول برگزاری نمایشگاه، درجه‌بندی نامناسب سنی بازی‌های خشن همچنان مورد اعتراض بسیاری از والدین قرار می‌گرفت

مجید رحمانی

اولین دوره نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای سه سال پیش در محل برج میلاد تهران برگزار شد و بازدید از آن به اندازه‌ای خوب بود که مسئولان را متقاعد کند این نمایشگاه را سالانه و در محل مصلای امام خمینی (ره) برگزار کنند.

سومین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای سال گذشته و قبل از ماه مبارک رمضان برگزار شد و استقبال خوبی از آن به عمل آمد و بسیاری از بخش‌هایی که در آن نمایشگاه وجود داشت، امسال نیز تقریباً دست نخورده در نمایشگاه حاضر بودند. به گزارش سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازدید از نمایشگاه امسال رکورد شکست و ظرف چهار روز بیش از یک میلیون و ۲۰۰ هزار نفر از آن دیدن کردند؛ آمار که قطعاً در پنج‌مین و آخرین روز نمایشگاه افزایش یافته است.

امسال نیز مثل سال گذشته فضایی بزرگ در انتهای سالن شبستان به تجربه بازی‌های مختلف اختصاص داده شده بود. اگر علاقه‌مند بودید می‌توانستید در مسابقات فیفا و PES شرکت

کرده و خود را در مقابل رقبا محک بزینید. فوتبال دستی و چند بازی فیزیکی مثل پینگ‌پنگ نیز در این بخش قرار داشت. علاوه بر این، در این قسمت از نمایشگاه که یکی از شلوغ‌ترین بخش‌های آن بود کنسول‌های PS3، X360 و Wii قرار داشت و خانواده‌ها و دوستان می‌توانستند بازی‌های مختلف را تجربه کنند که متأسفانه در مورد کنسول‌های X360 و PS3 ما چیزی جز فوتبال ندیدیم، با این حال صافی طولی برای تجربه یک دست بازی فوتبال شکل گرفته بود.

سال گذشته قسمتی با ظاهر خانه‌های قدیمی و کنسول‌های سال‌های دور وجود داشت که مردم می‌توانستند خاطراتشان را مرور و بازی‌های بسیار قدیمی را تجربه کنند. با این که این بخش همچنان وجود داشت اما گویا کنسول‌ها از کار افتاده و صرفاً جنبه نمایشی به خود گرفته بود. غرفه‌ای مجزا برای دختران در نظر گرفته شده بود، ولی نه به این معنی که بازی‌ها مناسب آنها بود، بلکه در واقع همان فوتبال و دیگر بازی‌های پسرانه‌ای بود که صرفاً خانم‌ها می‌توانستند در محیطی جدا تجربه کنند و به همین دلیل خیلی‌ها از نمایشگاه ناراضی بودند و آن را بیش از حد پسرانه می‌دانستند.



صرفاً کلمه عشق به عنوان موضوع رویداد انتخاب می‌شد در حالی که بعضی به کلیشه‌ای بودن تم اعتراض داشتند و بعضی هم با این که به سخت بودن آن اذعان می‌کردند، اما مواجهه با چنین چالشی را دوست داشتند و معتقد بودند راه را برای خلاقیت باز می‌گذارد. خوشبختانه تمام تیم‌هایی که ما با آنها صحبت کردیم به اتفاق از پذیرایی، پشتیبانی و امکاناتی که در اختیارشان قرار گرفته بود راضی بودند. این در حالی است که همین تیم‌ها از سر و صدای غرفه‌های مجاور یا سینمای ESRA بسیار ناراضی بوده و در دو سه روز پایانی مشکل بزرگ دیگری هم به نام گرما و تهویه نامناسب مطرح بود.

علاوه بر شرکت‌کنندگان در رویداد بازی‌سازی، تقریباً تمام غرفه‌دارها و مهم‌تر از همه مردمی که با کلی شوق و هیجان به نمایشگاه آمده بودند، از تهویه نامناسب بسیار شکایت داشتند. معضل دیگری که برای مردم مطرح بود نبود دستگاه خودپرداز در سالن شبستان بود و با افراد زیادی مواجه شدیم که فضای نمایشگاه را سردرگم

به‌دنبال دستگاه خودپرداز می‌گشتند. کارگاه‌های آموزشی نیز مثل سال گذشته به قوت خود باقی بودند که برای شرکت در آنها باید از قبل ثبت‌نام می‌کردید. امکانات و فضای این کارگاه‌ها مناسب بود اما از نظر محتوایی در کل آفتی اندک در آنها دیده می‌شد. سازنده‌های بسیاری در نمایشگاه امسال شرکت کرده بودند و شاهد بازی‌های بسیار خوبی بودیم.

با وجود مشکلاتی که به آنها اشاره کردیم در نهایت تقریباً همگی حضور در نمایشگاه را مثبت دانسته و نسبت به آن احساس رضایت داشتند. با این حال افرادی که سال‌های قبل نیز شرکت کرده بودند نمایشگاه سال گذشته را بهتر قلمداد می‌کردند. ESRA نیز مثل همیشه در غرفه‌های مخصوص خود تست‌های روان‌شناسی و جامعه‌شناسی از مردم و بازی‌کننده‌ها انجام می‌داد و در غرفه سینمای خود نیز که عموم مخاطبان آن والدین و کوچک‌ترها بودند به معرفی بازی‌های مناسب برای رده‌های سنی می‌پرداخت. سومین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای هم با تمام خوبی‌ها و ضعف‌هایش تمام شد به این امید که ان‌شالله در نمایشگاه‌های بعدی شاهد رفع کاستی‌ها و تقویت نقاط مثبت باشیم.

تعدادی از والدین نیز به درجه‌بندی ESRA شکایت می‌کردند و می‌گفتند خشنوت در بازی‌های درجه‌های سنی پایین همچنان دیده می‌شود. در این بخش انتهایی می‌توانستید تعدادی از بازی‌های ارائه داده شده در نمایشگاه را تجربه کرده و در صورت رضایت و در دسترس بودن نسخه نهایی آنها به دو فروشگاه موجود در شبستان مراجعه کرده و آنها را با تخفیف نمایشگاه خریداری کنید. بین خودمان باشد آن آخر نمایشگاه را ما یک دور کامل زدیم و با غرفه عجیب فروش گل سر هم مواجه شدیم! یکی از خوبی‌های نمایشگاه امسال حضور نشریات چاپی و دیجیتال این حوزه بود که در گوشه و کنار نمایشگاه پراکنده شده بودند.

انستیتو ملی و مرکز رشد بازی‌سازی امسال حضور پررنگ داشتند و عناوین مستقل خود را به همراه آورده بودند. همچون سال گذشته در طول نمایشگاه شاهد برگزاری رویداد بازی‌سازی بودیم که در آن ۲۵ تیم از دانشجویان انستیتو و تیم‌های آزاد شرکت کرده بودند. وظیفه تیم‌ها این بود که با که عشق آسان نمود اول ولی افتاد مشکل‌ها بازی بسازند. تعدادی از تیم‌ها این شیوه انتخاب تم را دوست نداشتند و ترجیح می‌دادند

عشق و نفرت

سبک: پازل سکوبازی ■ سازنده: New Folder ■ ناشر: نامشخص ■ پلتفرم: PC

«عشق و نفرت» یکی از بازی‌های مستقل و خاص نمایشگاه امسال بود که دانشجویان انستیتو ملی بازی‌سازی تولید کرده‌اند. ایده اصلی آن در رویداد بازی‌سازی نمایشگاه سال گذشته شکل گرفت و با این که نتوانست به مقام اول این نمایشگاه دست یابد و به مقام دوم بسنده کرد، ولی در نمایشگاه گیم کانکشن امسال که در شانگهای چین برگزار شد، موفق به دریافت جایزه بهترین بازی مستقل شد. داستان بازی که کاملاً مرتبط با گیم‌بلی آن است، در



مورد زن و شوهری است که ابتدا با یکدیگر به مشکل برمی‌خورند و اختلافات آنها تا جایی پیش می‌رود که تقریباً همه چیز را ویران می‌کنند اما بعد گویی پشیمان می‌شوند و در صدد کمک و نهایتاً عشق به یکدیگر برمی‌آیند. گیم‌بلی بازی حول ایده کلی قرینگی یا دوپل گنگر (Doppleganger) می‌چرخد؛ یعنی علاوه بر شخصیتی که شما هدایت می‌کنید، شخصیت دیگری نیز وجود دارد که دقیقاً کارهای شما را انجام می‌دهد و همین موضوع، فرصت خلق معماهایی را مهیا کرده که در بخش اول بازی برای از بین بردن زن و مرد قصه است. این در حالی است که با همین مکانیک در بخش‌های دوم و سوم باید به ترتیب به شخصیت دیگر کمک کرده و خود را به او برسانید. سبک هنری بازی سیاه و سفید بوده، کاراکترها به صورت سیلوئت هستند و ظاهر مراحل و اشیایی که در محیط وجود دارد ما را به یاد دهه ۳۰ و ۴۰ میلادی و فیلم‌های صامت می‌اندازد. همین موضوع باعث شده تا مخاطب بازی عام نباشد و افراد زیادی بسادگی از کنار آن بگذرند. عشق و نفرت از مهر ۹۱ و توسط موتور گیم میکر در دست ساخت است. اکنون PC تنها پلتفرم بازی است، ولی به احتمال فراوان شاهد پورت آن روی iOS و اندروید نیز خواهیم بود.

خیابان خونی

سبک: Top-Down Shooter ■ سازنده: Headless Wizard ■ پلتفرم: PC

انستیتو و مرکز رشد بازی‌سازی، امسال با دست نسبتاً پر آمده بود. یکی دیگر از بازی‌های این غرفه که توجه ما را به خود جلب کرد بازی خیابان خونی بود. این بازی سومین تلاش تیمی است که به مدت سه سال و با سرمایه کاملاً شخصی در کنار هم کار کرده‌اند، هرچند متأسفانه دو عنوان ابتدایی این تیم هیچ‌گاه عرضه نشد. آنها برای خیابان خونی به سراغ سبکی آشنا رفتند که هم خود به آن علاقه‌مند بودند و هم محبوبیتی جهانی دارد. داستان در این بازی چندان نقشی ندارد، اما کلیت آن در مورد یک کماندوی حرفه‌ای است که در محیطی پر از زامبی قرار می‌گیرد و مراحل مختلف بازی در واقع تلاش او برای نابود کردن زامبی‌ها و پاک کردن شهر از شر آنهاست. البته گیم‌بلی بازی ماهیتی Wave-Based دارد یعنی بعد از حمله و نابود کردن یک موج زامبی، زمانی فرصت دارید تا برای خود مهمات تهیه کنید یا سلامت خود را بازیابید و حتی سلاح‌های متفاوت تهیه کنید. با این که کانسبت بازی خشن است، اما سبک هنری آن حالتی فانتزی و به دور از واقعگرایی دارد. بزرگ‌ترین مزیت این ویژگی آن است که امکان استفاده از رنگ‌های روشن و غیرخسته‌کننده را در مضمونی تاریک و کلیشه‌ای به سازنده داده و بار سنگین توجیه بسیاری از مواردی را که در صورت واقعگراییانه بودن به توضیح آنها احساس می‌شود، از دوش آنها برداشته است. هسته اصلی در ساخت بازی XNA API بوده، ولی خود تیم سازنده نیز ابزاری برای توسعه بیشتر بازی نوشته است. ساخت خیابان خونی تقریباً تمام شده و انتظار می‌رود تا سه ماه دیگر عرضه شود. امکان عرضه بازی روی لینوکس و پلتفرم‌های iOS و اندروید نیز وجود دارد هرچند که تیم سازنده اکنون برنامه‌ای برای دو پلتفرم آخر ندارد. انتشار بازی، اولویت اصلی خیابان خونی است با این حال، در نهایت همه چیز بستگی به ناشری دارد که تیم سازنده به دنبال آن است.



۳ پیشنهاد برای خرید رایانه

اگر می‌خواهید رایانه‌ای جدید بخرید خواندن این مطلب را از دست ندهید



جدول هزینه‌ها

واقعا بیان قیمت دقیق برای قطعات کامپیوتری کار دشواری است. به همین خاطر ما نیز قیمت‌ها را به صورت حدودی اعلام می‌کنیم و در نظر داشته باشید در زمان خرید نهایی، قیمت‌ها ممکن است افزایش یا کاهش داشته باشد. جدول زیر، قطعات مورد نیاز هر سیستم در کنار قیمت حدودی آنها در روز نوشتن مطلب را نمایش می‌دهد.

ساروی اول	ساروی دوم	ساروی سوم	
Intel Celeron G1610 حدود ۱۳۰ هزار تومان	Intel Core i3-3210 حدود ۳۹۰ هزار تومان	AMD A6-5400K حدود ۳۲۰ هزار تومان	پردازنده
MSI H61M-P23 حدود ۲۰۰ هزار تومان	ASRock B75M-DGS حدود ۲۳۰ هزار تومان	MSI FM2-A75MA-P33 حدود ۲۳۰ هزار تومان	مادربورد
2GB DDR3-1333 حدود ۷۰ هزار تومان	4GB DDR3-1333 حدود ۱۰۰ هزار تومان	4GB DDR3-1333 حدود ۱۰۰ هزار تومان	RAM
Green Wee حدود ۷۵ هزار تومان			کیس
Green GP330A-SP حدود ۱۱۰ هزار تومان	Green GP430A-EU حدود ۱۵۰ هزار تومان		منبع تغذیه
DVD Writer حدود ۶۰ هزار تومان			درایو نوری
WD Green 500GB حدود ۱۷۰ هزار تومان	Seagate Barracuda 1TB حدود ۲۲۰ هزار تومان		هارد دیسک
A4Tech KM-720620D حدود ۵۰ هزار تومان		A4Tech KX-2810 X7 حدود ۹۰ هزار تومان	ماوس و صفحه کلید
Samsung 19B315 LED حدود ۴۰۰ هزار تومان			صفحه نمایش
یک میلیون و ۲۶۵ هزار تومان	یک میلیون و ۶۷۵ هزار تومان	یک میلیون و ۶۴۵ هزار تومان	قیمت کل

بایک ولی‌زاده

درست است که در اواسط فصل تابستان هستیم و صحبت از مدرسه و سال تحصیلی جدید چندان خوشایند نیست، اما بالاخره باید به فکر بود و از هم‌اکنون برای شروع سال تحصیلی برنامه‌ریزی کرد. ما در اینجا به برنامه‌ریزی تحصیلی و این که روزی چند ساعت باید درس بخوانید کاری نداریم. در این مطلب قرار است در سه سناریو مختلف به شما بگوییم داشتن یک کامپیوتر چگونه می‌تواند در انجام امور مدرسه یاری‌رسان باشد و سیستم جدید شما چه ویژگی‌هایی باید داشته باشد. اگر هم از قبل رایانه دارید بخش ارتقای ساده را از دست ندهید تا بدانید برای داشتن یک رایانه بهتر چه قطعه‌ای را باید ارتقا دهید.

در پیشنهاد این سیستم‌ها چند نکته اصلی را مدنظر داریم. اول آن که بتوانیم با قیمتی معقول آن را خریداری کرده و بدانیم پولی که خرج کرده‌ایم بجا بوده است. نکته دوم این است که می‌خواهیم سیستم ما از هر نظر قابل ارتقا باشد. یعنی بتوانید در صورت نیاز پردازنده، حافظه رم، کارت گرافیک و دیگر اجزای آن را ارتقا داده و قدرت پردازش و قابلیت‌های بیشتری به سیستم خود بیخشید. در نهایت ما بخش سرگرمی را فراموش نکرده‌ایم و می‌دانیم در بین کار باید بالاخره تفریحی هر چند کوچک و مختصر هم وجود داشته باشد!

هم که برایتان در نظر داریم، رایانه‌ای ساده است، اما می‌تواند از پس نیازهای شما در این دسته برآید. این سیستم ارزان‌ترین محصولی خواهد بود که می‌توان خرید و علاوه بر انجام امور روزمره، کارهای مدرسه و پخش فایل‌های صوتی و تصویری به انجام بازی‌های ساده فلش، بازی‌های آنلاین و موارد مشابه دیگر پرداخت. در این حالت به سیستمی قدرتمند نیاز نداشته و به همین خاطر هزینه‌های آن هم کم خواهد بود. پردازنده سلرون (Celeron) از کمپانی اینتل برای همین منظور ساخته شده است و در کنار یک مادربورد متعادل ترکیبی خوب به ما ارائه خواهد داد. برای اجرای نرم‌افزارها با سرعتی قابل قبول و در ضمن برآورده کردن نیاز سیستم‌های عملی همچون ویندوز ۷ و ۸ بهتر است دو گیگابایت حافظه RAM نیز داشته باشید.

سناریوی دوم: همچنان قرار است در اینترنت بگردیم و برای پروژه‌های مدرسه یا پروژه‌های دانشجویی تحقیقاتی داشته باشیم و آن را تایپ کنیم. اما بر حسب کارم و نرم‌افزارهایی که استفاده می‌کنیم، قرار است فشار بیشتری بر پردازنده وارد شود.

پیشنهاد ما: تمرکز ما در اینجا بر پردازنده خواهد بود و این بار توصیه می‌کنیم به سراغ یک پردازنده دوهسته‌ای Core i3 از کمپانی اینتل بروید تا بابت انجام پردازش‌های سنگین تر خیالتان راحت باشد (درست است که انتخاب‌های قدرتمندتری نیز وجود دارند، اما بحث قیمت نیز برایمان مهم است). از آنجا که قرار است تا حدودی استفاده حرفه‌ای‌تر از سیستم داشته باشید، خرید چهار گیگابایت حافظه RAM را توصیه می‌کنیم تا با کندی سیستم مواجه نشوید. خوشبختانه در اینجا نیازی به خرید مادربورد قدرتمند تر در مقایسه با سناریوی اول نیست، اما تصمیم داریم مدلی پیشرفته‌تر از آن انتخاب کنیم.

سناریوی سوم: همچنان می‌خواهیم در اینترنت بگردیم و برای تحقیقات و پروژه‌های مدرسه اطلاعات پیدا کنیم، اما در عین حال می‌خواهیم قدرت پردازشی بیشتری داشته باشیم و همچنین بازی‌های رایانه‌ای معمول نیز به شکلی مناسب‌تر برایمان اجرا شود و جزئیات گرافیکی را اندکی بیشتر افزایش دهیم.

پیشنهاد ما: این بار به جای تولیدات اینتل می‌خواهیم پیشنهاد خرید یک APU از تولیدات AMD را به شما بدهیم. AMD A6-5400K دارای یک پردازنده دوهسته‌ای بوده که بابت قدرت پردازش در بین دو پردازنده توصیه شده در سناریوهای اول و دوم قرار می‌گیرد و در ضمن به پردازنده گرافیکی HD 7540D مجهز شده است. ساختار این مجموعه به نحوی است که می‌تواند بخوبی از پس بازی‌ها برآمده و برای مثال می‌تواند بازی بتمن را با دقت تصویر HD روی سیستم خود اجرا کند. برای این سیستم توصیه می‌کنیم چهار گیگابایت حافظه RAM داشته باشید، زیرا پردازنده گرافیکی نیز قرار است از حافظه RAM دستگاه به صورت اشتراکی استفاده کند.

در ضمن شاید بخواهیم موسیقی هم گوش بدهیم و آخر هفته فیلم هم تماشا کنیم.
پیشنهاد ما: شما ابتدای راه قرار دارید و سیستمی

سناریوی اول: می‌خواهیم در اینترنت بگردیم و برای تحقیقات و پروژه‌های مدرسه اطلاعات پیدا کنیم. مطالبم را تایپ کنیم و کم‌کم با نحوه کار با رایانه نیز آشنا شوم.

ارتقای ساده برای حرفه‌ای‌ها

بازیخورها: اجرای بازی‌های پیچیده با گرافیک بهتر و جزئیات بیشتر یک کارت گرافیک خوب می‌طلبد. اگر یکی از سیستم‌های پیشنهادی را مدنظر گرفته‌اید و در ضمن می‌خواهید در بازی‌ها عملکرد بهتری داشته باشید باید یک کارت گرافیک مجزا خریداری کنید.

دوستداران عکاسی: دوستداران عکاسی و علاقه‌مندان عکس معمولاً استفاده زیادی از نرم‌افزارهای ویرایش عکس بخصوص فتوشاپ دارند. اما برخلاف تصور عموم خرید یک کارت گرافیک قدرتمند تاثیر چشمگیری در کار شما نخواهد داشت و این پردازنده مرکزی سیستم است که وظیفه اصلی را به دوش می‌کشد. پس اگر با عکس زیاد سر و کار دارید باید پردازنده را ارتقا دهید.

سه‌بعدی کارها: اگر به کارتون‌های انیمیشن، نرم‌افزارهای مدل‌سازی و سه‌بعدی‌سازی همچون 3D MAX و Maya علاقه دارید، باز هم پردازنده

مرکزی سیستم است که راهگشای شما خواهد بود و هرچه قوی‌تر باشد بهتر است، اما نکته دیگری نیز در اینجا وجود دارد. اگر حجم فایل‌های شما بالاست، بهتر است به فکر ارتقای مقدار حافظه RAM سیستم هم باشید.

علاقه‌مندان موسیقی: علاقه‌مندان موسیقی پیش از آن که یک هدفن یا بلندگوی خوب بخرند، ابتدا باید سراغ یک کارت صدای خوب بروند که منشأ تولید صدا در رایانه‌هاست. متأسفانه کارت‌های صدای خوب و با کیفیت قیمت پائینی ندارند، اما در عین حال وسایلی ارزشمند و ماندگار هستند که می‌توانند تاثیری بالا در تجربه شنیداری داشته باشند.



چگونه صفحه‌نمایشگرهای LCD, LED, PLASMA را تمیز کنیم؟

مهربانی با نمایشگرهای LCD

امیر عساری



اگر فکر می‌کنید تمیز کردن صفحه‌نمایش مانیتورهای LCD یا تلویزیون‌های HD به پاشیدن چند قطره از شیشه‌پاک‌کن روی یک دستمال و کشیدن آن روی صفحه ختم می‌شود سخت در اشتباهید، چرا که انجام این کار روی صفحه‌نمایش‌های مانیتورها و تلویزیون‌های امروزی همچون به آتش کشیدن آنهاست!!

همان‌طور که می‌دانید نمایشگرهای امروزی بسیار پیشرفته شده‌اند. تصاویر به مراتب شفاف‌تری را در اختیار شما قرار می‌دهند، زمان پاسخگویی در آنها بسیار سریع است و از وضوح کیفیت بسیار بالایی نیز پشتیبانی می‌کنند. این نمایشگرها که گویی جادو می‌کنند، بسیار ظریف هستند و ظرافت بیش از حد آنها موجب شده‌است تا حساسیت‌شان نسبت به روش‌های تکه‌داری نیز افزایش یابد. یکی از مهم‌ترین فاکتورهای تاثیرگذار در تکه‌داری از این نمایشگرها، روش تمیز کردن آنهاست، چرا که هنگام تمیز کردن نمایشگرهای LCD مستقیماً با صفحه‌نمایش سروکار دارید و کوچک‌ترین اشتباه شما می‌تواند اولین و آخرین دلیل برای تباہ کردن کیفیت، وضوح و روشنایی تصویر در آنها باشد.

از این کارها پرهیز کنید

همان‌طور که گفتیم انجام برخی کارها هنگام تمیز کردن صفحه‌نمایشگرهای LCD همچون به آتش کشیدن آنهاست. پس پیش از هر چیز بهتر است شما را با این موارد آشنا کنیم.

همچنین بهتر است پیش از شروع مطلب، تکلیفمان را با جنگ و جدل‌های بعدی برخی خوانندگان مشخص کنیم! متأسفانه در موارد بسیار زیادی مشاهده شده است که با انتشار چنین مطالبی برخی خوانندگان اصرار می‌کنند که فعالیت‌های ذکر شده را ماه‌ها و سال‌هاست انجام می‌دهند و با هیچ مشکلی نیز مواجه نشده‌اند! در پاسخ به این عزیزان باید یادآور شویم ممکن است شما خوش شانس بوده باشید و تا به حال این آتش دامن شما را نگرفته باشد، اما این خوش شانس‌ی دلیل نمی‌شود تا کار اشتباه را به دیگران نیز توصیه کنیم یا آنها را از انجام آن منع نکنیم! به عبارت دیگر شاید راننده‌ای طی چهار یا پنج سال روغن ماشین خود را پس از طی ۵۰ هزار کیلومتر تعویض کند و تا به حال نیز به مشکلی برنخورده باشد، اما این خوش شانس‌ی دلیلی نمی‌شود تا کارشناسان این زمینه نیز بهترین زمان تعویض روغن ماشین را طی ۵۰ هزار کیلومتر مسافت عنوان کنند!

۱- هرگز مایع تمیزکننده را مستقیماً به صفحه اسپری نکنید: پاشیدن مستقیم مایع تمیزکننده روی صفحه‌نمایش دست‌ساز بسیار خوبی برای پیدایش یک فاجعه است! اگر کمی دقت کنید در بروشور تمامی محلول‌های تمیزکننده نیز اسپری روی دستمال پاشیده می‌شود و هیچ‌گاه این محلول‌ها را نباید مستقیماً روی صفحه‌نمایش اسپری کرد.

همان‌طور که می‌دانید یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های نمایشگرهای امروزی برخوردار نبودن از قاب یا صفحات محافظ است. به عبارت دیگر هرچه این دستگاه‌ها پیشرفته‌تر می‌شوند قسمت‌های اضافه در آنها کمتر شده و ظرافت آنها افزایش می‌یابد. در چنین شرایطی اسپری شدن محلول‌های مایع روی صفحه‌نمایش موجب می‌شود تا محلول براحتی از

به چشم می‌خورد به مرحله بعد رفته و از روش بعدی کمک بگیرید.

- آماده‌سازی نمایشگر: کمترین کاری که باید برای آماده‌سازی دستگاه انجام دهید خاموش کردن آن است، اما توصیه ما به شما جدا کردن کابل برق دستگاه از پریز برق است. (هرگز صفحه‌نمایش را تا زمانی که خنک نشده است تمیز نکنید)

- گردگیری صفحه‌نمایش: یکی دیگر از کارهایی که پیش از تمیز کردن کامل باید انجام دهید گردگیری است. گردگیری به معنای زدودن گرد و غبار از صفحه‌نمایش بدون لمس کردن آن است. به عبارت دیگر استفاده از روش‌هایی همچون به کارگیری هوای فشرده برای زدودن گرد و غبار بهترین کار برای گردگیری بدون لمس صفحه‌نمایش است.

مرحله اول: پاک کردن آرام صفحه‌نمایش با دستمال میکروفیبر خشک و تمیز: دستمال کاغذی، حوله کاغذی آشپزخانه، دستمال‌های چندمنظوره و به‌طور کلی هیچ چیزی غیر از دستمال میکروفیبر نباید صفحه‌نمایش‌ها را لمس کند! دستمال‌های میکروفیبر را

براحتی می‌توانید از فروشگاه‌ها خریداری کنید و در اولین مرحله استفاده از یک دستمال خشک و تمیز را به شما توصیه می‌کنیم. بسیاری از گرد و غبارهای باقی‌مانده و لکه‌های برجای مانده در اثر تماس نوک انگشتان با صفحه‌نمایش با همین دستمال خشک، تمیز می‌شود. فراموش نکنید که هنگام تمیز کردن صفحه‌نمایش به هیچ وجه نباید روی صفحه فشار آورید و این عملیات را کاملاً به آرامی انجام دهید. به هیچ وجه حرکت دایره‌ای روی صفحه نداشته باشید و دستمال را از بالا به پایین یا از چپ به راست روی صفحه حرکت دهید.

مرحله دوم: پاک کردن آرام صفحه‌نمایش با دستمال میکروفیبر مرطوب شده با آب مقطر: در بسیاری از موارد یک دستمال میکروفیبر به‌تنهایی می‌تواند لکه‌ها را از روی صفحه‌نمایش پاک کند. اما اگر لکه‌ها پاک نشد و نیازمند افزایش قدرت پاک‌سازی این دستمال‌ها بودید می‌توانید آنها را با آب مقطر مرطوب کنید (استفاده از آب شیر توصیه نمی‌شود، چرا که مواد معدنی محلول در آب شیر می‌تواند به صفحه‌نمایش صدمه بزند).

دستمال باید به حدی مرطوب باشد که خیس‌ی را در آن کاملاً مشاهده کنید، اما میزان خیس‌ی نیز به حدی باشد که آب به هیچ وجه از آن چکه نکند. (توجه داشته باشید که شما به هیچ وجه قصد ندارید یک قطره آب نیز از دستمال چکه کرده و به لایه‌های درونی صفحه‌نمایش نفوذ کند)

مرحله سوم: پاک کردن آرام صفحه‌نمایش با دستمال میکروفیبر مرطوب شده با مخلوطی از آب مقطر و سرکه سفید: در ۹۹ درصد از موارد یک دستمال میکروفیبر به‌تنهایی برای تمیز کردن صفحه‌نمایش کافی است. اما شاید کودک شما هنگام مشاهده پرنده‌ای بزرگ در تلویزیون قصد داشته باشد به آن غذا بدهد و صبحانه خود را که روی آن کره بادام زمینی مالیده شده است را با کشیدن روی صفحه تلویزیون به پرنده تعارف کند! در چنین شرایطی نباید انتظار داشت دستمال به‌تنهایی لکه‌های موجود آمده را پاک کند. در این شرایط پیشنهاد می‌کنیم دستمال خود را با مخلوطی از آب مقطر و سرکه سفید مرطوب کنید. نسبت هریک از این موارد باید ۵۰ درصد باشد و حرکت آرام دستمال روی صفحه‌نمایش و میزان رطوبت آن نیز همچون موارد فوق است.

است براده‌های فلزی، خرده‌های چوب و بسیاری از موارد بسیار ریز دیگر در بافت‌های این دستمال‌ها گیر کرده باشند و هنگام کشیدن روی صفحه‌نمایش، براحتی آن را ساییده و صدمات جبران‌ناپذیری را به آن وارد کنند.

این کارها را انجام دهید

حالا که با خطرات احتمالی که مانیتور و تلویزیون شما را تهدید می‌کند آشنا شدید نوبت به روش‌های تمیز کردن صحیح این نمایشگرهای حساس می‌رسد. پیش از هر چیز به شما توصیه می‌کنیم برای افزایش عمر نمایشگرهای خود شرایطی را به‌وجود آورید تا کمتر نیازمند تمیز کردن آنها باشید. به عبارت دیگر شما باید کارهایی را انجام دهید که موجب می‌شوند نمایشگرهای شما تمیز بمانند. برخی از این کارها عبارتند از قراردادن نمایشگر در مکان‌های دور از گرد و غبار، آموزش به فرزندان در خصوص تماس نداشتن دست‌ها روی صفحه تلویزیون، درخواست از همسر یا سایر دوستان در خصوص نبود تماس مستقیم نوک انگشتان با صفحه‌نمایش برای نشان دادن بخشی از تصویر به شما و... .

برداشتن یک دستمال تمیز

از آشپزخانه و اسپری کردن

محلول شیشه‌پاک‌کن روی آن

و در نهایت کشیدن دستمال

روی صفحه نمایشگرهای

امروزی، یعنی آتش‌زدن آنها،

پس این کار را نکنید

در ادامه شما را با روش‌های مختلف تمیز کردن نمایشگرهای LCD و تلویزیون‌های HD آشنا می‌کنیم. توجه داشته باشید که این مراحل را باید به ترتیب انجام دهید. همچنین در صورتی که یک مرحله به اتمام می‌رسد باید دست نگاه دارید و چنانچه نمایشگر تمیز شده بود کار را به اتمام برسانید. در غیر این‌صورت اگر همچنان آثاری از کثیفی روی نمایشگر

قاب باریک کنار صفحه به لایه‌های داخلی نمایشگر نفوذ کرده و مایع به سرعت در کل سطح زیرین صفحه‌نمایش پخش شود.

یکی از نمونه‌های بارز نفوذ مایع به لایه‌های تصویر در نمایشگرهای LCD، پیدایش لکه‌های سیاه و حشتناک در گوشه‌های تصویر است. اگرچه این لکه‌ها ممکن است خیلی کوچک باشند، اما شانس تبخیر شدن آنها بدون برجای گذاشتن اثر معیوب روی نمایشگر تقریباً صفر است!

۲- هرگز از الکل یا محلول‌های آمونیاکی استفاده نکنید:

همان‌طور که گفتیم نباید محلول تمیزکننده را مستقیماً به صفحه اسپری کنید، اما این به‌آن معنا نیست که شما مجاز به اسپری کردن هر محلولی روی دستمال هستید! بسیاری از کاربران شیشه‌شورهای معمولی را برای تمیز کردن انواع شیشه و دیگر موضوعات شبیه به شیشه مورد استفاده قرار می‌دهند! توجه داشته باشید که صفحه‌نمایشگرهای LCD و تلویزیون‌های HD با شیشه پنجره تفاوت‌های بسیار زیادی دارد. این صفحات در برابر مواد شیمیایی مقاوم نیستند و ممکن است با یک‌بار تماس با مواد شیمیایی به‌طور کامل صدمه ببینند. برای جلوگیری از بروز این مشکلات هیچ‌گاه از محلول شیشه‌پاک‌کن، محلول‌های دارای الکل و دیگر محلول‌های آمونیاکی استفاده نکنید.

۳- هرگز از حوله‌های کاغذی آشپزخانه و دستمال‌های چندمنظوره استفاده نکنید:

حوله‌های کاغذی که در آشپزخانه استفاده می‌شوند برای خشک کردن دستان شما و پاک کردن چربی از روی آن بسیار مفیدند، اما این حوله‌ها به‌هیچ وجه برای پاک کردن سطوح ظریف طراحی نشده‌اند و مشکل از همین جا شروع می‌شود، چرا که نمایشگرهای امروزی فوق‌العاده ظریف و حساس هستند.

سطح حوله‌های کاغذی در تصاویر میکروسکوپی همچون سنباده حالت ساینده‌ی دارد و می‌تواند براحتی روی صفحه‌نمایش مانیتور یا تلویزیون شما خشک بیندازد و به آن صدمه بزند.

نمونه مشابه دیگری که صدمات مشابهی همچون حوله‌های کاغذی را به دنبال دارد نیز دستمال‌های چندمنظوره هستند. دستمال‌های چندمنظوره برای نظافت هر چیزی ممکن است استفاده شوند. ممکن



ارسال انبوه ایمیل

چگونه برای هزار نفر دعوت نامه ایمیل کنیم؟

نکته ۲: توجه داشته باشید که هر ردیف از اطلاعات، مربوط به یک مخاطب است و در ستون Email Address باید بدون تغییر در عنوان، ایمیل هر مخاطب را وارد کنید.

نکته ۳: ستون Mail Merge Status در حالت پیش فرض خالی است. اما زمانی که یک بار عملیات ارسال ایمیل را آغاز کنید، مقادیری برای نمایش ارسال ایمیل به هر کاربر در این ستون قرار خواهد گرفت. این مقادیر موجب می شود در ارسال های بعدی که از فهرست استفاده می کنید، برای کاربرانی که قبلا برای آنها ایمیل ارسال کرده اید، ایمیل تکراری ارسال نشود. پس اگر می خواهید ایمیلی را مجدد برای این فهرست ارسال کنید باید مقادیر موجود در این ستون را حذف کنید. (عنوان ستون بدون تغییر باقی بماند.)

نکته ۴: ترتیب قرارگیری ستون ها تغییری در روند اجرای کار ندارد. اما چنانچه هنگام ارسال ایمیل ها پنجره های برای مشخص کردن ستون حاوی آدرس های ایمیل به نمایش درآمد، حرف نشانگر ستون در بردارنده آدرس های ایمیل را در آن وارد کنید. به طور پیش فرض این ستون دارای حرف نشانه D است.

مرحله ششم: آغاز عملیات ارسال

- پس از تکمیل اطلاعات افراد و متغیرهای مورد نظر در فایل مربوط، از منوهای به نمایش درآمده در بالای فهرست، روی Mail Merge کلیک کرده و از منوی نمایان شده روی گزینه Start Mail Merge کلیک کنید.

- انتخاب گزینه فوق برای بار اول، شما را به صفحه صدور مجوز دسترسی هدایت خواهد کرد. در این مرحله باید با تأیید صدور مجوز دسترسی، استفاده از قابلیت Mail Merge را فعال کنید.

- پس از فعال سازی قابلیت فوق باید مجدداً از منوی Mail Merge روی گزینه Start Mail Merge کلیک کنید و منتظر بمانید پنجره مربوط به اجرای عملیات Mail Merge نمایش داده شود.

- با به نمایش درآمدن پنجره مورد نظر و تکمیل بخش های مورد نیاز می توانید عملیات ارسال را نهایی کنید. در این پنجره باید از بخش Select Template قالب ایمیلی را که در مرحله دوم ایجاد کرده و در مرحله سوم در بخش Draft ذخیره کردید، انتخاب کنید. (عنوان قالب باتوجه به موضوع اختصاص یافته به ایمیل ذخیره شده در بخش Draft قابل تشخیص است)

- در ادامه باید یک نام را به عنوان ارسال کننده ایمیل ها مشخص و در بخش sender's full name آن را وارد کنید.

- چنانچه قصد دارید یک نسخه کپی از هر یک از ایمیل های ارسال شده به اعضای موجود در فهرست برای شما نیز ارسال شود، باید علامت چک مارک کنار گزینه BCC yourself را فعال کنید.

- در نهایت با کلیک روی Start Mail Merge عملیات ارسال آغاز می شود و در صورتی که ارسال با موفقیت انجام شود، در ستون Mail Merge Status در مقابل هر یک از ردیف ها، عبارت EMAIL_SENT مشاهده می شود.

نکته ۱: در این روش شما می توانید متن ایمیل خود را با استفاده از ویرایشگر موجود در جیمیل، به هر شکلی وارد کرده و از قابلیت پیوست فایل نیز استفاده کنید.

نکته ۲: سرویس جیمیل دارای محدودیت ارسال ۵۰۰ ایمیل در روز است. برای جلوگیری از عبور از این محدودیت و پیشگیری از قفل شدن کاربری خود در این سرویس، فهرست های دریافت کنندگان ایمیل را با کمتر از ۵۰۰ کاربر ایجاد کرده و افراد باقیمانده را در فهرست روز بعد قرار دهید.

متن های زیر، نمونه هایی از نامه هایی است که روزانه از سوی بسیاری شرکت ها برای افراد مختلف ارسال می شود.

جناب آقای صمد باقری

به اطلاع می رساند مبلغ ۲۱۰۰۰۰۰ ریال بابت پاداش...

- سرکار خانم فاطمه احمدی

به اطلاع می رساند مبلغ ۲۱۳۲۵۱۰۰۰ ریال بابت پاداش...

همان طور که مشاهده می کنید این نامه ها دارای قالب مشترکی هستند اما اطلاعات متغیری را در خود جای داده اند. به عنوان مثال در تمام این نامه ها عبارت به اطلاع می رساند مبلغ... ریال بابت پاداش وجود دارد و عبارتی همچون جناب آقای، سرکار خانم، ۲/۰۰۰/۰۰۰ و... در هر متن متغیر بوده و مقادیر مختلفی را به خود اختصاص می دهد.

حتما تا به حال در شرایطی قرار گرفته اید که نیازمند ارسال سدها و حتی هزاران ایمیل یکسان به افراد مختلف باشید؟

خبر خوب این است که لازم نیست برای ارسال ایمیل به هر مخاطب، یک صفحه ارسال ایمیل جدید را باز کرد و نام، نام خانوادگی، مبلغ پاداش مورد نظر و... را در آن وارد و پس از آن ایمیل را ارسال کرد.

حالا فرض کنید این اطلاعات متغیر فراتر از دو یا سه متغیر و به عنوان مثال فهرست نمرات هر دانش آموز در دروس های مختلف همراه با معدل آن دانش آموز باشد!

ارسال ایمیل تریک سال نو به فهرست مخاطبان ذخیره شده در فایل دفتر تلفن شرکت ها و سازمان ها، ارسال اطلاعات وضع تحصیلی دانش آموزان به والدین، ارسال ایمیل های تبلیغاتی و دعوت نامه ها به فهرست های کاربران و... از جمله مواردی است که اطلاعات متغیری را باتوجه به گیرنده ایمیل در خود جای می دهند و این اطلاعات متغیر باید به روشی سریع با کمترین میزان خطا در متن ایمیل ها وارد و برای آنها ارسال شود.

این مشکل توسط قابلیت به نام Mail Merge در نرم افزارهای مختلف همچون Word رفع شده است. اما در اینجا ما قصد داریم انجام این کار توسط جیمیل را به شما آموزش دهیم.

Mail Merge در جیمیل

اگر مدت زمان زیادی است که به دنبال این روش هستید و هم اکنون می خواهید علاوه بر آشنایی با روش استفاده از آن، یک ایمیل آزمایشی نیز برای فهرست دوستانتان ارسال کنید، این گونه عمل کنید:

مرحله اول: داشتن حساب کاربری در گوگل

مهم ترین چیزی که به آن نیاز دارید، یک حساب کاربری در گوگل برای استفاده از سرویس جیمیل است. باتوجه به عمومیت و سهولت ایجاد یک حساب کاربری جدید در جیمیل، از شرح مراحل آن صرف نظر می کنیم.

مرحله دوم: ایجاد قالب مشترک

به محیط کاربری خود در سرویس ایمیل گوگل (جیمیل) وارد شده و با کلیک روی Compose پنجره ارسال ایمیل جدید را باز کنید.

در این مرحله باید متن ایمیل مورد نظر خود را به طور کامل با رنگ، مشخصات متنی و حتی فایل های پیوست مورد نظر آماده کنید و بخش های نیازمند قرارگیری اطلاعات متغیر را خالی بگذارید.

مرحله سوم: متغیرها در قالب مشترک

تا این مرحله مطمئناً قالب مشترک ایمیل های شما آماده شده و بخش هایی که قرار است اطلاعات متغیری همچون نام، نام خانوادگی و... تایپ شوند نیز خالی است. حالا باید اطلاعات متغیر را کامل کنید. برای انجام این کار عبارتی را به هر یک از این متغیرها اختصاص دهید.

به عنوان مثال می توانید برای مثال ذکر شده در ابتدای این مقاله متغیرهای زیر را تعریف کنید:

Title : عبارت جناب آقای / سرکار خانم باتوجه به جنسیت مخاطب

Name : نام گیرنده ایمیل

Surname : نام خانوادگی گیرنده ایمیل

Fee : مبلغ پاداش اختصاص یافته

پس از تعریف متغیرهای مورد نیاز باید آنها را با فرمت زیر در بخش های مورد نظر از متن اصلی ایمیل خود قرار دهید:

%Text%

به عنوان مثال، متغیرهای فوق هنگامی که خواهند در متن ایمیل قرار داده شوند باید به صورت زیر نوشته شوند:

%Title%

%Name%

%Surname%

%Fee%

در نهایت تا این مرحله از کار متن ایمیل شما باید چیزی شبیه این متن باشد:

%Title% %Name% %Surname%

به اطلاع می رساند مبلغ %Fee% ریال بابت پاداش...

پس از جای گذاری متغیرها در متن اصلی ایمیل، در بخش Subject عنوانی برای این ایمیل وارد کرده و با بستن پنجره ارسال ایمیل جدید، آن را به فهرست ایمیل های ذخیره شده در بخش Draft اضافه کنید.

مرحله چهارم: نصب برنامه Mail Merge

همان طور که می دانید سرویس جیمیل از قابلیت Mail Merge پشتیبانی نمی کند و برای استفاده از این قابلیت، از قسمت برنامه های نوشته شده در فایل های اکسل که قابلیت ذخیره سازی در گوگل درایو دارند، استفاده می کنیم.

- برای به کارگیری این قابلیت ابتدا باید به یکی از لینک های زیر مراجعه کنید:

<https://docs.google.com/spreadsheet/cc?key=0AsN3vt25mwrrdHBBZC0yNHU5TmNtbDRtamJ3eDktREE&newcopy=true>

یا:

<http://mcaf.ee/y608a>

- پس از کلیک روی لینک فوق، در صفحه به نمایش درآمده روی گزینه Yes make a copy کلیک کرده و منتظر بمانید تا نسخه ای از فایل اکسل به اشتراک گذاشته شده در گوگل درایو شما کپی شود.

مرحله پنجم: دریافت کنندگان و اطلاعات متغیر

- پس از اتمام مراحل کپی فایل در گوگل درایو، چنانچه هنوز در صفحه جیمیل هستید، از بالای صفحه روی Drive کلیک کرده و منتظر بمانید تا فهرست فایل های ذخیره شده در گوگل درایو برای شما نمایش داده شود.

- در این بخش باید فایلی با عنوان Jamejam-Click-Mail Merge را مشاهده کنید. روی فایل فوق کلیک کرده و منتظر بمانید تا محتوای آن به طور کامل فراخوانی شود.

- همان طور که مشاهده می کنید فهرستی شامل اطلاعات ذخیره شده در سلول های اکسل برای شما به نمایش درمی آید. شما می توانید این فهرست را باتوجه به متغیرهای به کار رفته در متن ایمیل خود تغییر داده و به این ترتیب اطلاعات مورد نظرتان را در آن وارد کنید.

نکته ۱: عنوان های اختصاص یافته به هر ستون (در ردیف اول هر ستون مشخص شده است) باید با متغیرهای به کار رفته در متن ایمیل یکسان باشند. به عنوان مثال ما برای نشان دادن نام افراد از متغیر Name استفاده کردیم. پس در فایل اکسل نیز عنوان Name را برای ستون نام در نظر گرفته ایم.

تغییر واحد اندازه گیری در Word

خط کش و کاغذ در خیلی جاها با یکدیگر همراه هستند. این همراهی امروزه در نرم افزارهای مختلفی که در آنها کاغذ وجود دارد نیز به چشم می خورد. نرم افزارهایی مانند فتوشاپ، کورل، مجموعه نرم افزارهای آفیس از جمله برنامه هایی است که شما به صورت مجازی فعالیت های خود را روی صفحات سفید کاغذ به انجام می رسانید و در تمام این نرم افزارها نیز ابزاری همچون خط کش برای اندازه گیری در اختیار شما قرار می گیرد. تا به حال ابزار خط کش در نرم افزار Word را مورد استفاده قرار داده اید؟ اگر به شما بگویند متنی را در یک صفحه خالی تایپ کنید و فاصله متن از سمت راست صفحه ۴ و از سمت چپ آن ۲/۵ سانتی متر باشد، چطور این فاصله ها را مشخص می کنید؟ آیا می دانید واحد نمایش اندازه ها با خط کش نرم افزار Word به انتخاب شما قابل تغییر است؟ برای نمایش خط کش و تغییر مقیاس اندازه گیری در آن می توانید به روش زیر عمل کنید:

- ۱- پیش از هر چیز برای نمایش خط کش باید پس از اجرای نرم افزار Word به تب View بروید و علامت چک باکس کنار گزینه Ruler را فعال کنید.
- ۲- با فعال کردن گزینه فوق خط کش فعال شده و در قسمت بالا و سمت چپ صفحه کاغذ خود می توانید نشان های اندازه گذاری شده آن را مشاهده کنید. حالا شما باید مقیاس های اندازه گیری در خط کش را به دلخواهتان تغییر دهید. برای انجام این کار پس از مراجعه به منوی File روی Options کلیک کنید.
- ۳- در صفحه تنظیمات از میان گزینه های به نمایش درآمده در ستون سمت چپ، Advanced را انتخاب کنید.
- ۴- ستون سمت راست صفحه را به پایین اسکرول کرده و بخش

فوق حرفه ای!

Display را پیدا کنید. در این بخش گزینه ای با عبارت Show measurements in units مشخص شده است. شما می توانید پس از کلیک روی فهرست کشویی مقابل این گزینه، یکی از واحدهای اندازه گیری موجود را برای خط کش مشخص کنید. اینچ، سانتی متر، میلی متر، پوینت (هر پوینت برابر با ۰/۳۵۲۵ میلی متر و یا ۰/۱۳۸۳ اینچ است. هر ۱۲ پوینت معادل یک پیکا و هر ۷۲ پوینت معادل یک اینچ است) و پیکا (هر پیکا برابر با ۱۲ پوینت، ۰/۱۶ اینچ و یا ۴/۴ میلی متر است) از جمله واحدهای قابل انتخاب در این بخش به شمار می روند.

۵- در نهایت با کلیک روی OK تغییرات را ذخیره کرده و نتیجه آن را در خط کش و بخش هایی همچون اندازه صفحه (Paper) و فاصله های متن از لبه ها (Margins) مشاهده کنید.

بازگشت به نسخه قدیم نقشه های گوگل

بازگشت به نسخه قدیم نقشه گوگل در دستگاه های مجهز به سیستم عامل اندروید دستخوش تغییراتی شده و این به روزرسانی موجبات ناراحتی برخی کاربران را فراهم آورده است! نسخه جدید نقشه گوگل در اندروید امکانات متعددی را در اختیار کاربران قرار می دهد، اما برخی کاربران به شکل و شمایل قدیم این ابزار عادت کرده و استفاده از آن را به نسخه جدید ترجیح می دهند. اگر نرم افزار Google Maps در دستگاه اندرویدی شما هم به روز شده و این به روزرسانی برایتان خوشایند نیست، می توانید با طی مراحل زیر، آن را به نسخه قبل بازگردانید:

- ۱- پیش از هر چیز توجه داشته باشید چنانچه شما نرم افزار را به نسخه قبل بازگردانید باز هم برنامه ها به طور خودکار به روز می شوند. برای جلوگیری از به روز شدن خودکار برنامه ها ابتدا باید قابلیت به روزرسانی خودکار را غیرفعال کنید. برای انجام این کار باید از فهرست برنامه ها Play را اجرا و به Settings مراجعه کنید.
- ۲- پس از مراجعه به تنظیمات، روی auto-update apps فشار داده و با انتخاب گزینه Do not auto-update apps قابلیت به روزرسانی خودکار را غیرفعال کنید.
- ۳- پس از طی این مراحل از فهرست برنامه ها به Settings بروید و روی Apps فشار دهید.
- ۴- دوبار صفحه را به سمت راست اسکرول کنید تا تمام برنامه های نصب شده برای شما نمایش داده شود.
- ۵- صفحه را به پایین اسکرول کرده و برنامه Maps را پیدا کنید.
- ۶- روی برنامه Maps فشار داده و در صفحه به نمایش درآمده روی دکمه بزرگ Uninstall updates که در وسط صفحه قابل مشاهده است فشار دهید.
- ۷- با طی مراحل فوق، به روزرسانی صورت گرفته روی نقشه های گوگلی دستگاه اندروید شما حذف شده و این برنامه همچون نسخه قبلی در اختیار شما خواهد بود. توجه داشته باشید چنانچه به هر دلیلی برنامه نقشه گوگل شما به روز شد، می توانید با طی مراحل فوق، بار دیگر آن را به نسخه پیشین بازگردانید.

حرفه ای

ترفندهای فوق کلیک

سلام و خداقوت. منوچهر هستم، مشتری همیشه کلیک و از اهواز تماس می گیرم. سوالی دارم، در صورت امکان پاسخ بدهید. تعدادی فیلم سوپر ۸ از دوران انقلاب دارم. می خواهم آنها را تبدیل کرده تا بتوانم در رایانه ذخیره کنم. آیا روشی وجود دارد؟ راهش چیست؟



با سلام و خسته نباشید خدمت شما خواننده عزیز و همیشگی ویژه نامه کلیک. خوشحالم خوانندگانی از نسل انقلاب همچون شما را داریم. در خصوص پرسشی که عنوان کردید خیلی سعی کردیم راهکاری به دست آوریم اما متأسفانه فعلاً این کار را نمی توان بدون تجهیزات به انجام رساند. یکی از ساده ترین روش های تبدیل این گونه فیلم ها، پخش آنها توسط پروژکتور و ضبط آنها با دوربین دیجیتال است که روی سه پایه قرار گرفته و تصویر پخش شده در شرایط مناسب نور توسط دوربین فیلم برداری شود. البته توجه داشته باشید این روش از کیفیت چندانی برخوردار نیست. روش دوم بهره مندی از خدمات شرکت هایی است که به طور حرفه ای این کار را برای شما انجام می دهند. متأسفانه قیمت انجام این کار بسیار بالاست)

چنانچه در گوگل عبارت «تبدیل فیلم های 8mm» را جستجو کنید به نتایج مختلفی در این زمینه دست می یابید. البته ما این کار را کردیم و شرکت های مختلفی را در خارج از کشور یافتیم که می توانند نسخه های دیجیتال فیلم های شما را با کیفیت فوق العاده فول اچدی در اختیارتان قرار دهند. سایت زیر نمونه ای است که خدمات تبدیل و ارتقای کیفیت انواع فیلم های ۸ میلی متر، سوپر ۸، ۱۶ میلی متر و ۳۵ میلی متر را در اختیار شما قرار می دهد.

<http://www.videoconversionexperts.com/super-8-film-transfer.html>

امیدواریم همچنان در فهرست خوانندگان همیشگی ما باقی بمانید. مشتاقانه منتظر پرسش ها، پیشنهادهای و انتقادهای شما هستیم.

پنهان کردن Library در ویندوز ۸/۱

همان طور که می دانید ویندوز ۸ جدیدترین نسخه از سیستم عامل های انتشار یافته توسط مایکروسافت است. این سیستم های عامل پس از انتشار با بازخوردهای متفاوتی روبه رو شد و شرکت مایکروسافت پس از اعمال تغییراتی در آن، نسخه جدیدتر آن با نام ۸/۱ را منتشر کرد. ویندوز ۸/۱ برای برخی کاربران مزایایی در بر دارد و به عقیده برخی دیگر عیب هایی را به خود اختصاص می دهد. یکی از این عیب ها، نمایش پوشه های مختلف مجموعه Library در پنجره My Computer و بالای فهرست درایوهای هارد دیسک و دیسک های نوری است. در نسخه های پیشین سیستم عامل ویندوز، فقط درایوهای هارد دیسک به نمایش درآمده و پس از آن فهرستی از درایوهای دیسک های نوری و درایوهای شبکه در اختیار کاربر قرار می گرفت. این تغییر و قرارگیری پوشه هایی همچون Downloads، Music، Pictures، Documents، Videos بالای فهرست درایوها موجب ناراحتی بسیاری از کاربران و دشوار شدن دسترسی آنها به درایوهای هارد دیسک شده است. چنانچه شما هم جزو این دسته از کاربران هستید و قصد دارید نمایش پوشه های Library در پنجره My Computer را غیرفعال کنید باید از ترفند زیر در رجیستری ویندوز کمک بگیرید:

توجه: تغییر در رجیستری ویندوز به مهارت و تجربه در کار با رایانه

نیازمند است. چنانچه یک کاربر مبتدی هستید استفاده از این ترفند را به شما پیشنهاد نمی کنیم. همچنین به شما توصیه می کنیم همیشه و در هر شرایطی پیش از اعمال تغییرات روی رجیستری ویندوز، یک نسخه پشتیبان از آن تهیه کنید تا در صورت نیاز بتوانید رجیستری را به حالت اولیه خود برگردانید.

- ۱- در ابتدا برای ورود به ویرایشگر رجیستری کلیدهای Ctrl + R را فشار دهید تا ابزار Run به نمایش درآید.
 - ۲- عبارت Regedit را در کادر مربوط تایپ کرده و با فشردن کلید اینتر، مراحل کار را دنبال کنید.
 - ۳- پس از اجرای ویرایشگر رجیستری، مسیر زیر را در آن دنبال کنید: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\Current Version\explorer\MyComputer\NameSpace
 - ۴- با باز کردن پوشه NameSpace مشاهده می کنید که پوشه هایی با عنوان های متفاوت در آن قرار گرفته است. هر یک از این پوشه ها نمایانگر یکی از پوشه های مجموعه Library هستند که در ادامه کلید مربوط به هر پوشه را برای شما ذکر کرده ایم:
- {1CF1260C-4DD0-4ebb-811F-33C572699FDE} : Music
 - {374DE290-123F-4565-9164-39C4925E467B} : Download
 - {3ADD1653-EB32-4cb0-BBD7-DFA0ABB5ACCA} : Pictures
 - {A0953C92-50DC-43bf-BE83-3742FED03C9C} : Videos
 - {A8CDDFF1C-4878-43be-B5FD-F8091C1C60D0} : Documents

- ۵- در این مرحله باید هر یک از پوشه هایی را که قصد دارید از فهرست پوشه های به نمایش درآمده در My Computer حذف شوند از این بخش حذف کنید. برای انجام این کار پس از مطابقت دادن عنوان ذکر شده در مرحله ۴ با عنوان به نمایش درآمده در بخش NameSpace روی کلید مورد نظر راست کلیک کرده و گزینه Delete را انتخاب کنید.
 - ۶- پس از اعمال تغییرات، رجیستری را ببندید.
 - ۷- به My Computer مراجعه کرده و پس از کلیک راست روی بخشی خالی از صفحه، گزینه refresh را انتخاب کنید.
 - ۸- چنانچه تمام پوشه های مجموعه Library را از رجیستری حذف کرده باشید همچون دیگر نسخه های ویندوز فهرست درایوهای هارد دیسک را در ابتدای محتوای به نمایش درآمده در پنجره My Computer مشاهده خواهید کرد.
- نکته ۱:** برای نمایش مجموعه Library در ستون سمت چپ پنجره My Computer باید پس از کلیک راست در بخشی خالی از ستون سمت چپ این پنجره، علامت چک مارک کنار گزینه Show libraries را فعال کنید.
- نکته ۲:** برای نمایش مجدد مجموعه Library در بالای فهرست درایوهای هارد دیسک با مراجعه به مسیر قید شده در مرحله ۳، هر یک از کلیدهای مورد نظر برای نمایش را باید مطابق با عنوان های موجود در مرحله ۴ ایجاد کنید.

استارت‌آپ و یکند موبایل تهران در یک نگاه

دور پنجم استارت‌آپ و یکند تهران از ۲۳ تا ۲۵ مرداد با محوریت موبایل برگزار شد

آنها مخصوصا خیلی علاقه‌مند بودند تا ایده پردازان بتوانند روی جدیدترین قابلیت این دستگاه که امکان نوشتن روی تلفن با استفاده از خودکار و خودنویس‌های معمولی بود، کار کنند و قابلیت‌های ایرانی و بومی برای آن به وجود آورند.

استارت‌آپ و یکند یک رویداد آموزشی - تجربی در سراسر دنیا است که در سه روز متوالی آخر هفته برگزار می‌شود. در این برنامه شرکت‌کنندگان پراکنجهای شامل برنامه‌نویسان، مدیران تجاری، عاشقان استارت‌آپ، بازاریاب‌های حرفه‌ای و طراحان گرافیک گرد هم می‌آیند تا طی ۵۴ ساعت ایده‌هایشان را مطرح کنند، گروه تشکیل دهند و هر گروه ایده‌ای را اجرا کند.

در این برنامه جهانی تا به حال بیش از صد هزار نفر در بیش از ۵۰۰۰ تیم شرکت کرده‌اند. در استارت‌آپ و یکند ایده‌های زیادی مطرح می‌شود، اما آنچه در این برنامه اهمیت دارد فقط سه چیز است: اجرا، اجرا و فقط اجرا!

ارزش واقعی در استارت‌آپ و یکند تعداد کسب و کارهای ایجاد شده نیست، بلکه آموزش و تجربه انتقال یافته و دایره ارتباطاتی است که تلاش همگانی برای ساخت آن صورت می‌پذیرد. استارت‌آپ و یکند جایی برای یافتن شرکای مشتاق، بررسی ایده‌ها و تجربه یک محیط بدون ریسک و برای بسیاری هم اولین گام در مسیر بلند کارآفرینی است. در کشور ما این رویداد توسط کانون کارآفرینی ایران برگزار می‌شود. برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد این رویداد می‌توانید به نشانی startupweekend.ir مراجعه کنید.



ارائه می‌کنند؟ آیا طراحی به یاد ماندنی است؟ نیازها و مشکلات مشتری چه تأثیراتی بر روند طراحی محصول گذاشته است؟

استارت‌آپ و یکند تهران غیر از طراحان و ایده‌پردازان جوان میزبان غول‌های صنعت موبایل نیز بود. آنها برای ایده‌های برتر این جشنواره را برای استفاده در محصولات خود ارزیابی کنند. سونی یکی از این شرکت‌کنندگان بود که نمایندگان آن شرکت ضمن سرک کشیدن به تیم‌ها و گفت‌وگو با آنها از تیم‌ها می‌خواستند تا اپلیکیشن‌های خود را روی اکسپریا Z اولترا، جدیدترین گوشی این شرکت آزمایش کنند.

هستند؟ آیا تیم مشتریان بالقوه خود را پیدا کرده است؟ آیا تیم بیرون از ساختمان رفته و با مشتریان صحبت کرده است؟ آیا راه‌حل پیشنهادی، مشکل مشتری را حل می‌کند؟

دومین اصل میزان اجرایی شدن طرح است. در این میان پرسشی مطرح می‌شود مبنی بر این که از نظر فنی چقدر تیم پیشرفت کرده است؟ آیا محصول اولیه قابل عرضه به بازار تهیه کرده‌اند؟ آیا تیم‌ها می‌توانند اکنون نمونه اولیه‌ای از محصولشان نشان بدهند؟ اصل سوم طراحی است. آیا محصول شکل و قیافه حرفه‌ای دارد؟ آیا محصول تجربه کاربری خوبی را

مرداد امسال برای پنجمین بار متوالی رویداد استارت‌آپ و یکند تهران با محوریت تلفن همراه برگزار شد. در روز نخست این مراسم و پس از سخنرانی چند پیشکسوت و مهمان ویژه، ایده‌پردازان جوانی که از قبل، ثبت‌نام کرده بودند ایده‌های خود را ظرف مدت یک دقیقه ارائه کردند. سپس حضار به برترین ایده‌ها از نگاه خودشان رای دادند و اینچنین بود که ده ایده برطرفدار مشخص شد. برگزیدگان روز نخست این مراسم سه روزه، همان روز و از بین حضار به یارکشی و تشکیل تیم فنی خود پرداختند.

روز دوم و سوم

ده برگزیده روز نخست این دوره از استارت‌آپ و یکند تهران از پنجشنبه صبح تا جمعه ظهر با کمک و راهنمایی بیش از ۲۰ مربی مجرب به تکمیل پروژه و ساخت نمونه اولیه ایده خود مشغول شدند. در نهایت به هر تیم پنج دقیقه زمان داده شد تا از کار خود در حضور هیات داوران دفاع کنند. این مراسم سه برنده داشت که به ترتیب عبارتند از: روشنگر فهیمی هنزایی و پسر سیزده ساله‌اش کسری دهقان با ایده کلید هوشمند، مسعود نظری منش با ایده واسبوک و فرشته مظفری با ایده بوک فریندز.

ملاک‌های داوری

ملاک‌های داوری در استارت‌آپ و یکند بر سه اصل استوار است: اول اعتبار سنجی مدل کسب و کار که در آن اصلی‌ترین پرسش این است که آیا این ایده پتانسیل پول درآوردن دارد؟ استراتژی عرضه به بازار چیست؟ آیا روش درآمدزایی شفاف و واقع‌بینانه هست؟ آیا ایده و تیم آماده پذیرش سرمایه و شروع به اجرا

clickhelp@jamejamonline.ir

پرسش و پاسخ

لطفا نام خود را در ایمیل ذکر کنید. به سوالات بی‌نام پاسخ داده نمی‌شود

که فایل ویدئویی در سایز کوچک‌تر از سایزی که ضبط کرده‌اید نمایش داده می‌شود، به عنوان مثال اگر از کل دسکتاپ فیلمبرداری کرده‌اید باید در سایز به همان اندازه نمایش داده شود، اما برای ادیت فایل‌های ویدئویی می‌توانید از VirtualDub و برای ضبط از صفحه خود نیز از camstudio استفاده کنید. برای دانلود برنامه‌های بالا از لینک‌های زیر استفاده کنید:

<http://camstudio.org/>

<http://www.virtualdub.org/>

رضا مرادی از قم: مدت‌ها پیش در فیلم معروف «هالک» نرم‌افزاری را دیدم که از آن برای چت‌کردن استفاده می‌شد و بسیار شبیه سیستم‌عامل داس بود. اینترنت را زیر و رو کردم، ولی آن را پیدا نکردم. لطفا کمک کنید.

در مورد نرم‌افزارهایی که در فیلم‌ها استفاده می‌شود، معمولا یا نرم‌افزارهای سفارشی هستند که برای یک فیلم خاص طراحی می‌شوند و هیچ‌وقت به صورت عمومی منتشر نمی‌شوند یا این‌که همان نرم‌افزارهای فعلی هستند که با طراحی یک قالب به این شکل درمی‌آیند یا اصلا نرم‌افزار نیستند و فقط یک چیز نمایشی هستند. دیدن لینک زیر خالی از لطف نیست.

<http://www.hanselman.com/blog/TechnologyFailsInFilmAreTheNewWilhelmScream.aspx>

کرده‌ام). اما به محض این که فایل ضبط شده را در یک ادیتور مثل کورل ویدئو و... باز می‌کنم، تراژدی شروع می‌شود.

فیلم که پلی می‌شود کیفیت بشدت افت می‌کند و نوشته‌ها اصلا خوانده نمی‌شوند و این در شرایطی است که من به متن‌هایش خیلی نیاز دارم و حتما باید میکس‌شان کنم. تازه وقتی کلیپ را در تایم لاین می‌اندازی کیفیت افتضاح‌تر هم می‌شود! فایل فیلمبرداری شده حجمش خوب است، ولی برایم مهم نیست حجم فایل نهایی از این هم بیشتر بشود. واقعا گیج شدم.

■ در مورد گلابه؛ من کاملا به شما حق می‌دهم، اما خب سعی کردم اسم کسانی که سوال پرسیده‌اند یادم باشد، اما متاسفانه از بد روزگار اسم شما را یادم نمی‌آید. (مزاح) به هر حال عذرخواهی اینجانب را بپذیرید، البته شما بهتر از من می‌دانید که فضای روزنامه محدود است و امکان پاسخگویی به تمام پرسش‌های ارسالی فراهم نیست. از طرفی تصمیم ما این بوده که هر هفته به پرسش‌های ارسالی همان هفته پاسخ دهیم و خیلی کم پیش آمده که به عقب برگردیم و پرسش‌هایی را که جواب داده نشده را هم جواب بدهیم. با این حال من تمام این پرسش‌های بی‌پاسخ را آرشیو کرده‌ام و سعی می‌کنم بعضی وقت‌ها به آنها رجوع کنم و به آنها پاسخ دهم.

در مورد سوال، این افت کیفیت به خاطر این است

این کار AndSmb است. در ضمن شما می‌توانید از ES File Explorer استفاده کنید که بی‌شک یکی از قدرتمندترین برنامه‌های مدیریت فایل در اندروید به حساب می‌آید.

در مورد بخش دوم، خیر امکان شارژ از طریق وایرلس وجود ندارد. این مورد بستگی به سخت‌افزار دارد که فعلا بعضی از گوشی‌های خاص مانند Lumia920 نوکیا و Nexus4 ال‌جی/گوگل از این امکان بهره می‌برند که البته نیاز دارد شارژر بی‌سیم آن را جدا تهیه کنید.

محسن مختاری از خراسان رضوی (شهرستان خلیل‌آباد): از طرف علاقه‌مندان که از سال ۸۳ شماره ۵۴ هر هفته یکشنبه و جدیدا دوشنبه‌ها! (جایی که ما زندگی می‌کنیم روزنامه جام‌جم یک روز دیرتر می‌رسد، برای همین برای ما دیروز نامه! است) در باجه منتظر شماره بعدی است.

تا حالا ایمیل‌های زیادی برایتان فرستاده‌ام ولی دریغ از یک جواب! یک سوال دارم که عجیب ذهنم را درگیر کرده، با این حال با کلی جستجو در گوگل نتوانستم راه‌حلی برایش پیدا بکنم! لطفا راهنمایی‌ام کنید.

نرم‌افزارهای زیادی (حدود هفت، هشت عدد) برای فیلمبرداری از محیط دسکتاپ امتحان کرده‌ام و همین‌طور تعداد زیادی برای میکس. فایل فیلمبرداری شده به صورت mp4 یا هر فرمت دیگری بخوبی و با حجم مناسب ذخیره می‌شود و همه چیز واضح و خوب است. (با هر روز روشنی از صفحه نمایش امتحان



عکس: Geek

دوربینی که خودتان آن را می‌سازید

این دوربین دیجیتال یک جعبه آموزشی است که با همکاری گوگل طراحی و ساخته شده است. این دوربین در یک بسته محتوی قطعات مختلف قرار دارد که باید خودتان آنها را در کنار هم قرار دهید. البته می‌توانید از راهنمایی‌های یک معلم آنلاین هم بهره‌مند شوید. این دوربین ویژگی‌های منحصر به فردی دارد که موجب افزایش محبوبیت آن نزد کودکان می‌شود. به کمک این ویژگی‌ها می‌توانید علاوه بر عکس‌های معمولی، عکس پانوراما و سه‌بعدی هم بگیرید. این دوربین می‌تواند یک بسته آموزشی برای آموزش مفاهیم علمی و مهندسی به کودکان باشد. اکنون این دوربین فقط در ایالات متحده آمریکا عرضه شده است.



عکس: Gajitz

موشواره‌های پوشیدنی

این موشواره روی انگشت دستتان قرار می‌گیرد و با یک بار شارژ کامل می‌توانید برای هشت ساعت از آن استفاده کنید. با فشار دادن کلید کوچکی که کنار آن قرار دارد، مکان نما روی سطح نمایشگر فعال می‌شود. برای جابه‌جا کردن آن روی صفحه نیز فقط کافی است دستتان را حرکت دهید؛ البته به شرط این که همچنان انگشت شست‌تان روی کلید موشواره باشد. سطح روی آن نیز از عملکردی مشابه کلیدهای روی موشواره‌های معمولی برخوردار است.



عکس: Geekygadgets

آیفون تصویری اینترنتی

این گجت که idoorcam نام دارد، ابزار ساده‌ای است که می‌تواند جایگزین مناسبی برای زنگ در خانه باشد. وقتی کلید روی آن را فشار می‌دهد، پیامی به گوشی تلفن همراهی که به عنوان گیرنده در حافظه آن ثبت شده ارسال می‌شود و تصویر فردی که پشت در است، روی نمایشگر گوشی به‌نمایش در می‌آید.



نظر و پیشنهاد خود را درباره همه مطالب کلیک به نشانی:
تهران، بلوار میرداماد، جنب مسجد الغدیر، روزنامه جام جم
یا پست الکترونیکی click@jamejonline.ir بفرستید
یا به شماره ۰۱۱۲۲۶۳۰۰۰ پیامک بنویسید

شخصیت‌های کارتونی دیجیتال می‌شود

این وسیله یک پروژکتور معمولی نیست، بلکه شبیه ابزار جادویی است که بچه‌ها می‌توانند به کمک آن شخصیت‌های داستان را روی سطح صفحات کتابی که می‌خوانند مشاهده کنند. در حقیقت دیزنی با ساخت این گجت، بعد جدیدی را به کتاب‌های داستانی افزوده است. این فناوری بر عملکرد نشانگرهایی مخفی مبتنی است که می‌تواند امواج مادون قرمز را جذب کند. این نشانگرها با چشم غیر مسلح دیده نمی‌شوند. این پروژکتور به دوربینی مجهز است که می‌تواند این نشانگرها را که همان شخصیت‌های داستان هستند، ردیابی کرده و تصویری دیجیتال از آن را روی صفحه کتاب به‌نمایش درآورد. دیزنی در آینده‌ای نزدیک این گجت را روانه بازار می‌کند.



عکس: Gajitz



عکس: Laditegadgets

چاپگری برای داخل کیف

وقتی سبک زندگی فناورانه می‌شود یکی از آرزوهای بشر داشتن یک فضای کاری بی‌سیم است. آرزوی دیگر او نیز داشتن نسخه همراه همه ابزارهای مختلفی است که در انجام دادن کارهای روزمره به آنها نیاز دارد که از رایانه شروع شده و در نهایت به چاپگر، اسکنر و دستگاه چاپ و فکس ختم می‌شود. گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها جایگزین‌های همراه خوبی برای رایانه‌های خانگی هستند. شرکت HP چاپگرهای جدیدی را به بازار عرضه کرده است که بی‌شک به دردتان می‌خورد. این چاپگر بسیار سبک و کوچک است و می‌توانید آن را براحتی در کیف دستی‌تان جا دهید. این چاپگر با سیستم‌های عامل ویندوز، لینوکس و مک سازگار است.

دستبندی که مراقب سلامت شماست

fitbit گجتی است که بدون این که وجود آن را به دور دستتان احساس کنید سلامت شما را تحت کنترل قرار می‌دهد. این دستبند به سیستم ارتباطی بلوتوثی مجهز است و می‌تواند وضع فعالیت و خواب فردی که آن را دور دستش می‌بندد، به آسانی و بدون این که برای او مزاحمتی به وجود آورد، کنترل کند. به این ترتیب به کمک این گجت می‌توانید سبک زندگی‌تان را اصلاح کنید. لامپ LED این دستبند نشانگر میزان پیشرفت شما در رسیدن به هدف تعیین شده است. اطلاعات ثبت شده از طریق ابزارهای مختلف مانند رایانه‌های شخصی، گوشی‌های آیفون و انواع مختلف گوشی‌های هوشمند اندرویدی قابل دسترسی است.



عکس: Laditegadgets



عکس: Geek

دوربین گوشی‌های هوشمند کارآمدتر می‌شود

دوربین‌های گوشی‌های هوشمند برای این که بتوانند پاسخگوی نیاز کاربران باشند راهی طولانی را پیموده‌اند و هنوز هم تا مقصد نهایی خود راه درازی در پیش دارند، اما سونی راه‌حل جدیدی را معرفی کرده که شاید بتواند راه میانبری برای این دوربین‌ها در مسیر رسیدن به هدف باشد. این راهکار لنزهایی است که از دوربین‌های حرفه‌ای چیزی کم ندارد. این لنزها به روش بی‌سیم و از طریق فناوری NFC و WiFi با گوشی تلفن همراه ارتباط برقرار می‌کند. در حقیقت این مجموعه به وسیله یک گیره کوچک به گوشی یا تبلت متصل شده و به این ترتیب می‌توانید در حین عکاسی از نمایشگر آنها برای تنظیم زاویه دیدتان استفاده کنید.

ساعتی مجهز به دوربین

روزبه‌روز به انواع مختلف ساعت‌های هوشمندی که به بازار عرضه شده افزوده می‌شود. یکی از ویژگی‌های ساعت هوشمند Hyetis Crossbow ساخت سوئیس این است که به یک دوربین ۴۱ مگاپیکسلی مجهز است. این ساعت به گونه‌ای طراحی شده که می‌تواند به سیستم‌های اندروید، iOS و ویندوزفون ۸ نصب شده روی گوشی‌های هوشمند و دیگر ابزارهای رایانه‌ای متصل شود. علاوه بر دوربین منحصر به فرد این ساعت می‌توانید از امکانات ارتباطی مختلف آن مانند WiFi، بلوتوث و NFC برای به اشتراک‌گذاری نظرات، احساسات و ایده‌هایتان استفاده کنید.



عکس: geekygadgets