موبایل

iPod touch

دستگاهی برای تمام فصل‌ها

شرکت اپل به تازگی نسخه جدید دستگاه چند رسانه ای خودش، به نام iPod touch را معرفی کرد. ما در این صفحه به موضوعات مربوط به گوشی‌های موبایل خواهیم پرداخت، اما بی انصافی است که صحبت از اپل شود، ولی حرفی از چنین محصولات شگفت انگیزی نباشد.

iPod touch دستگاهی شبیه به گوشی های لمسی است، که قابلیت پخش موسیقی، فیلم، عکس، کتاب‌های الکترونیک و اجرای نرم افزارهای تحت سیستم عامل iOS، رادارد. تمام این قابلیت‌ها به همراه سامانه ارتباط بی سیم Wi-Fi این دستگاه چند رسانه ای را به محصولی بی رقیب مبدل ساخته است.

استیو جابز و شرکتش، تنها ایراد وارده به مدل قبلی این دستگاه (یعنی نداشتن دوربین) را برطرف کرده. علاوه بر اینکه از قابلیت های به کار رفته در تلفن همراه جدید محصول این شرکت مثل صفحه نمایشی با وضوح باور نکردنی نیز بهره برده است.

دوربین این دستگاه توانایی عکاسی و فیلمبرداری را به صورت HD داراست وشما می توانید پس از ثبت به ویرایش آنها بپردازید و سپس آنها را با دیگران به اشتراک بگذارید. اگر هم از آن دسته آدم‌هایی هستید که به بازی های کامپیوتری اعتیاد دارند، باز هم iPod پیشنهاد مناسبی محسوب می شود.

نکات مثبت دیگری مانند: لذت گشت و گذار در اینترنت با مرورگر محبوب Safari، پشتیبانی کامل از سرویس پست الکترونیک و قابلیت اجرای فایل های ضمیمه ی آن، قابلیت پخش موسیقی تنها با بردن نام آن و صدها قابلیت غیر منتظره‌ی دیگر.

تولید پوسته برای گوشی Theme Creator

اگر گوشی سونی ارکسون داشته باشید، حتما برایتان جالب خواهد بود که بتوانید پوسته‌ی گوشی را با سلیقه‌ی خودتان طراحی کنید. عکس پس زمینه، رنگ پس زمینه، شکل دکمه‌ها و سر برگ‌ها و حتی آهنگ گوشی و پیام رسان را نیز می توانید شخصی سازی کنید. شرکت سونی اریکسون این نرم افزار را به صورت رایگان در اختیار شما می گذارد و با آمدن مدل های جدید نیز نسخه‌ی قبلی به روز می‌شود. برای بارگزاری این نرم افزار می‌توانید به آدرس زیر مراجعه کنید.

http://www.sonyericsson.com/themescreator

سیب جادویی

معرفی قابلیت‌های جدید بکاررفته در iPhone 4 شرکت اپل



گوشی موبایل از آن دسته وسایلی است که با گذشت زمان، توانسته جای خود را به عنوان یه عضو جدا ناشدنی از زندگی امروزی باز کند و حالا انواع نیازهای روزانه ای که قبلا داشتیم یا نداشتیم را برطرف می‌کند. شرکت اپل به تازگی از محصول فوق العاده‌ی خود، که یک گوشی موبایل همه کاره است پرده برداری کرده است. در این مقاله تلاش می کنیم قابلیت‌های مختلف این گوشی را معرفی نماییم.

صفحه نمایش رتینا

صفحه نمایش این وسیله طوری طراحی شده‌است، که وضوح آن خیلی بیشتر از نمایشگرهای ۳.۵ اینچی مشابه‌اش می‌باشد. این نمایشگر از فناوری موسوم به IPS بهره می برد که سبب می‌شود تصویری عریض تر را پیش روی بیننده قرار گیرد. جنس شیشه این نمایشگر همان جنس بکاررفته در بدنه‌ی هلکوپترها و قطار های تندرو است، که مقاومتی بی نظیر در برابر ضربه و خراش، به آن داده است.

چندوظیفه ای بودن

با دوبار فشردن تنها کلید موجود در جلوی گوشی می‌توانید انتخاب کنید، کدام یک از برنامه‌هایی که قبلا در حال اجرا بوده اند دوباره به صفحه اصلی بازگردند. برنامه مجددا از همان جایی که متوقف شده است شروع به اجرا می‌کند. اگر سیستم موقعیت یاب را فعال کرده‌اید و در حال گوش دادن به موسیقی هستید، در سر هر پیچ صدای آهنگ کم شده و منشی گوشی به شما می گوید چگونه باید انتخاب مسیر نمایید.

فیلم برداری با بیشترین کیفیت

بی انصافی بود که با وجود نمایشگری با این وضوح این گوشی تصاویر بی کیفیت برداشت می کرد. تنها اندکی لمس صفحه نمایش برای فوکوس کردن دوربین بر روی جسم مورد نظر شما کافی است و اپل حتی برای ویرایش فیلم ها و تصاویر هم شما را وابسته گوشی خود نگه می دارد. می توانید با ابزار های ویرایشگر موجود بر روی آی-فون به فیلم‌هایتان رنگ و لعاب دلخواه ببخشید.

دوربین ۵ مگا پیکسلی ۵ برابر بزرگ نمایی

شرکت های بزرگ تولید تلفن همراه، همواره تلاش کرده‌اند از دوربین های قدرتمندتری در گوشی های خود استفاده کنند. مثلا شرکت نوکیا در تلاش خود برای تولید گوشی‌های مجهز به دوربین‌های پیشرفته، هرگز نتوانست انتظار موجود را برآورده سازد. اما به نظر می رسد دوربین iPhone در حد و اندازه‌های اپل تولید شده است و نمایشگر با کیفیت‌اش نیز این داستان را تکمیل می‌کند. حسگر روشنایی تعبیه شده در پشت این گوشی شما را قادر می‌سازد در نور کم هم عکس‌های با کیفیتی تهیه کنید.

اپل هم به اندازه‌ی مایکروسافت انحصار طلب است، طوری که شما نمی توانید به داخل این گوشی دسترسی داشته باشید. هرگز نمی توانید باطری این گوشی را در بیاورید، تنها این اجازه به شما داده می‌شود که سیم کارت درون گوشی بگذارید، البته این شرکت شمارا وادار می‌کند تا ۲ سال تنها از سیم کارت‌های شرکت AT&T استفاده کنید.

قیمت این گوشی در ایالات متحده ۱۹۹ دلار می‌باشد. درحال حاظر این گوشی درون بازار ایران به صورت رجیستر شده با قیمتی نزدیک به ۱ میلیون و ۳۰۰ هزار تومان موجود است، که البته مبلغ زیادی برای یک تلفن همراه محسوب می‌شود. با یک سوم این مبلغ می توان یک گوشی با همین امکانات ولی با یک برند دیگر تهیه کرد، اما عاشقان اپل را، تنها سیب دندان خورده‌ی حک شده پشت این گوشی، راضی نگه می‌دارد.

جد و آباد شبکه های موبایل

بررسی نسل های شبکه‌ی تلفن همراه، مخصوصا نسل چهارم

100mbps-1GBps

رشد سیستمهای تلفن سیار ، افزایش کاربران اینترنت و بالا رفتن انتظار کاربران ، مانند تقاضای دسترسی به اینترنت با سرعت بالا از طریق سیستم های بی سیم ، منجر به طراحی سیستم هایی شده است که قادر است نیازهای گوناگون کاربران را برآورده سازد. به شکلی که، کابران سرویس های مخابراتی، در آینده ترجیح می دهند که سرویس‌های مشابهی را که از شبکه های ثابت دریافت می کنند(مانند اینترنت پر سرعت) از یک محیط بی سیم نیز در اختیار داشته باشند.

البته سیستم های مخابراتی ثابت، از گردونه خارج نخواهند شد، بنابراین بهترین راهکار این است که سیستم های بی سیم با شبکه های ثابت مجتمع شوند. به همین منظور شبکه های بی سیم به سرعت در حال تکامل و حرکت به سمت شبکه های مبتنی بر پروتکل‌های اینترنتی (IP) هستند.

شبکه های تلفن قدیمی مانند GSM ، که فقط برای انتقال صوت مورد استفاده قرار می گیرند، ذاتاً دارای فناوری سوئیچ مداری هستند. فناوری سوئیچ مداری ایجاب می کند که کاربران بر مبنای زمان سنجیده شوند نه بر مبنای میزان دیتای انتقال داده شده. چراکه فقط پهنای باند برای کاربر اختصاص داده شده است. در مقابل، فناوری سوئیچ بسته ای، کاربرها را برمبنای میزان دیتای انتقال داده شده ، مورد حسابرسی قرار می دهد. بنابراین حرکت به سمت استفاده از سوئیچ بسته ای و به طبع آن شبکه های IP یک امر طبیعی است.

انتظاراتی که از نسل ۳ وجود داشت ، افزایش پهنای باند به ۱۲۸ کیلوبیت بر ثانیه بود. ولی در واقعیت ، خروجی نسل ۳ مشخص نبود.

در حال حاضر ایجاد 4G به منظور فائق آمدن بر محدودیت‌های موجود و برطرف کردن مشکلات 3G است که نتوانسته به وعده های خود در زمینه عملکردها و خروجی های مختلف عمل کند.

ساختار 4G شامل سه منطق پایه ارتباطی است؛ شبکه های شخصی (مانند Bluetooth) ، نقاط دسترسی محلی با سرعت بالا در شبکه های که شامل فناوری‌هایی WLAN هستند، و ارتباطات سلولی.

با این اوصاف 4G برای محدوده وسیعی از دستگاههای تلفن همراه بکار خواهند رفت. هر دستگاه قادر خواهد بود، با شبکه ای مبتنی بر اینترنت، تعامل داشته باشد.

مشخصات و ویژگی های نسل چهارم

۱ – سرعت بالا: سیستم های 4G باید سرعت پیک بیش از ۱۹۹ کیلوبیت بر ثانیه را درحالت ساکن و میانگین ۲۰ مگابیت برثانیه ارائه دهند.

۲ – ظرفیت بالای شبکه : ظرفیت شبکه باید حداقل ۱۰ برابر بیشتر از سیستم های 3G باشد که این مقدار زمان Download یک فایل ۱۰ مگابیت را به ۱ ثانیه کاهش می دهد. این زمان در سیستم های 3G معادل ۲۰۰ ثانیه برآوردشده است. از طرف دیگر قابلیت ارائه ویدئو با کیفیت بالا به تلفن ها و تجربه واقعیت مجازی در صفحات نمایش گوشی ها را نیز ارائه می کند.

۳ – فراگشت سریع و بی سیم بین شبکه های مختلف : شبکه‌های بی‌سیم 4G باید از جابجایی عمومی بین شبکه های تلفن همراه و شبکه های بی سیم مختلف پشتیبا نی کنند.

۴ – پشتیبانی از چند رسانه‌ای‌های نسل جدید: شبکه 4G باید قادر به پشتیبانی از مقدار زیاد دیتای انتقالی با سرعت بالا و با هزینه های معمول باشد.

ویستا در لغت به معنی چشم انداز و هم به معنی امکان وفرصت کسب ایده های جدید است. ویستا همچنین نام اصیل فارسی به معنای "دانش و فرهنگ" می‌باشد.

ویستا vista

سال اول، پیش شماره، دوشنبه، ۱۷ آبان ۱۳۸۹



افزودنی های حیاتی

Windows Live



زمان در دستان شما
چگونگی کار با توابع زمان در کد های زبان برنامه نویسی C و C++



Self-Anti Virus
(فقط) سرنخ‌هایی برای آگاهی از اینکه چگونه بدون نیاز به هرگونه ضد ویروسی از سیستم کامپیوتر خود محافظت کنیم



سیب جادویی
معرفی قابلیت جدید گوشی آی-فون شرکت اپل نسخه ی چهارم



Introduction to
WPF Programming
مقدمه ای بر جدیدترین روش شرکت مایکروسافت برای برنامه نویسی واسط‌های گرافیکی



انجمن، از ابتدا تا کنون
تاریخچه شکل گیری انجمن علمی کامپیوتر و فناوری اطلاعات دانشگاه صنعتی همدان

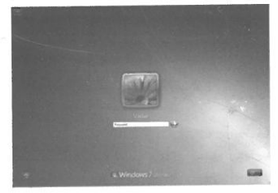


پدیده ای به نام شبکه های اجتماعی
بررسی دلایل و روند شکل گیری شبکه‌های اجتماعی و نحوه رواج آن در ایران (خیلی مختصرا)

این نشریه با حمایت های مستقیم مالی دانشگاه صنعتی همدان به چاپ رسیده است. لطفا، لطفا و لطفا **فقط** خوانده شود.

ویندوز

تغییر تصویر آغازین ویندوز ۷



من همیشه دوست داشتم بتوانم تمام محیط کار خودم را در ویندوز، شخصی سازی کنم و با سلیقه‌ی خودم تغییر دهم. مثلا در ویندوز ۹۸ می‌شد نوشته‌ای که پس از خاموش شدن ویندوز به نمایش در می آمد را تغییر داد، یا مثلا تغییر آیکون درایو ها یا ساختن فایل های Auto Run. ترفندی که در این شماره معرفی می کنیم، راهی است برای تغییر اولین عکسی که پس از بالا آمدن ویندوز ۷ با آن روبرو می شوید.

اول. در ابتدا یک سری تنظیمات در رجیستری ویندوز انجام دهید. روی منوی Start کلید کنید و در کادر جستجو Regedit را وارد کنید. پنجره‌ی رجیستری که باز شد، به دنبال مسیر زیر بگردید.

HKEY_LOCAL_MACHINE\
Software\Microsoft\Windows\
CurrentVersion\Authentication\
LogonU\Background

درصورتی که این مسیر وجود ندارد، آن را ایجاد کنید، سپس یک کلید DWORD با نام OEMBackground ایجاد کرده و مقدار آن را ۱ قرار دهید. (به حروف بزرگ و کوچک توجه کنید.)

دوم. تصویری را انتخاب کرده و تغییرات زیر را در آن اعمال کنید.

۱. حجم عکس را به کمتر از ۲۵۶ کیلو بایت کاهش دهید.

۲. اندازه تصویر را متناسب با رزولوشن صفحه نمایش خود تغییر دهید تا هنگام نمایش دچار کشیدگی نشود.

۳. فرمت عکس باید از نوع JPG باشد

۴. نام تصویررا backgroundDefault قرار دهید.

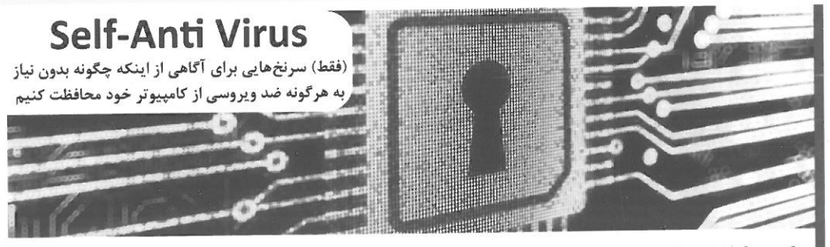
سوم. حال تصویر مورد نظر را در مسیر زیر کپی کنید.

windows\system۳۲\oobe\info\
backgrounds

در صورتی که\info\ backgrounds در مسیر مورد نظر وجود نداشت به طور دستی آن را ایجاد کنید. حال پس از آغاز به کار مجدد ویندوز تصویر شما به جای شکل اولیه به نمایش در می‌آید.
درصورتی که قصد داشتید تصویر را تغییر دهید و عکس دیگری را جایگزین کنید، با حذف کلید رجیستری مورد نظر، دوباره می توانید تصویر پیش فرض ویندوز در آغاز به کار آن، مشاهده کنید.
در صورت امکان قبل از اعمال تغییرات، از کلید واژه‌های دو شاخه‌ی قبل نسخه‌ی پشتیبان تهیه کنید و درصورت نارضایتی، کلید ها را بازیابی کنید تا همه چیز به حالت اولیه‌ی خود باز گردد.

Self-Anti Virus

(فقط) سرنخ‌هایی برای آگاهی از اینکه چگونه بدون نیاز به هرگونه ضد ویروسی از کامپیوتر خود محافظت کنیم



آیا پیش آمده تا به حال به برنامه هایی نیاز داشته باشید که آنتی ویروس آن را به عنوان spy-war یا یک برنامه‌ی مخرب شناخته و اجرای آن را متوقف کند یا آن را پاک کند؟ آیا پیش آمده خودتان برنامه‌ای نوشته باشید که به عنوان برنامه‌ی مخرب شناخته شده و پاک شود؟ آیا پیش آمده برنامه‌ای بر روی سیستم شما نصب شده که anti-virus آن را تشخیص نداده و در حقیقت آن برنامه ویروس باشد؟ ...

سوالات زیادی وجود دارد که بسیاری از آنها برای من اتفاق افتاده، در این مقاله قصد داریم که به این سوالات پاسخ دهیم.

یک مهندس IT یا کامپیوتر باید دقیقا بداند چه برنامه‌هایی توسط سیستم عامل اجرا شده، چه برنامه‌هایی با اجازه‌ی کاربر اجرا شده و چه برنامه‌هایی به طور اتوماتیک بر روی سیستم اجرا شده اند .

پس از این که برنامه‌هایی که از نوع سوم می‌باشند را تشخیص دادیم، مسلماً ویروس سیستم ما دراین بازه قرار می‌گیرد، که باید اجرای این گونه نرم‌افزارها را متوقف کرده و خود آن‌ها و autorun ای راکه بر روی سیستم قرارداده‌اند را پاک کنیم. یکی از کاستی‌های task manager این است که اگر نام برنامه‌ای هم نام برنامه‌های system که توسط OS اجرا شده‌اند باشد به کاربر اجازه‌ی توقف آن‌ها را نمی‌دهد، برای این کار باید task manager را در حد نیازمان بهینه کرده و بازنویسی کنیم. برای این منظور ما باید task manager را طوری طراحی کرده که علاوه بر رفع مشکل قبل آدرس برنامه‌ی در حال اجرا را نیز به ما بدهد، برای این کار باید از توابع API استفاده کنیم؛ این توابع مجموعه‌ای از توابع system میباشند که توسط طراح OS در فایل‌هایی با پسوند DLL ذخیره شده و این اجازه را به شما میدهد تا روال اجرای OS را در دست بگیرید.

برای بهینه کردن task manager من فقط به ذکر نام APIهای مورد نیاز اکتفا کرده و وارد جزئیات نمی شوم. برای این کار ما به این توابع نیاز داریم :

Process۳۲First (...)
Process۳۲Next (...)
Module۳۲First (...)
OpenPprocess (...)

پس ازبستن برنامه، یافتن آدرس محل آن و پاک کردن برنامه موجود، بایدstart up هایش را پاک کنیم.

ویروس‌ها up startهای خود را در دو مکان موجود درregistry قرارمی‌دهند که آدرس آن‌ها به این صورت است :

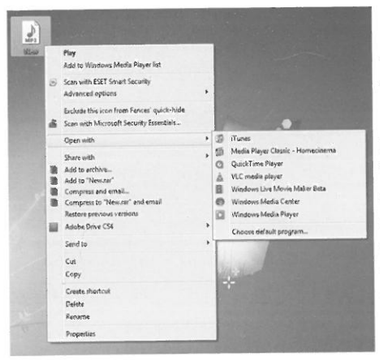
HKEY-CURRENT-USER/software/Microsoft/windows/currentversion/run

HKEY-LOCAL-MACHINE/software/Microsoft/windows/currentversion/run

پس از رفتن به این مسیرها فایل برنامه‌ی مورد نظر را یافته و آن را پاک می‌کنیم.
اکنون تمام خرابکاری‌های ویروس مورد نظر را از بین بردیم؛ البته پرداختن به این موضوع مستلزم جزییات بیشتری است که در این مقاله فرصت پرداختن به آن‌ها وجود ندارد.

سعید آزادی ابد

خلوت کردن منوی Open With



شاید شما هم از اینکه برای گشودن فایل های صوتی و تصویری با لیست بلند بالای Open with از منوی کلیک راست مواجه شوید، دچار سردرگمی شده‌اید. در این ترفند به شما آموزش می‌دهیم تا برنامه‌های زائد را از آن حذف‌کنید.
ابتدا به مسیر رجیستری زیر بروید:

HKEY_CURRENT_USER \Software\Microsoft \Windows\CurrentVersion\Explorer\FileExts

از زیر کلیدها پسوند فایل مورد نظر خود را انتخاب کنید. مثلا mkv. در فهرست سمت چپ لیست برنامه هایی که می توانند فایل mkv را پخش کنند و در منوی Open With مربوط به فایل mkv هستند، مشاهده می‌شود. با حذف هرکدام از کلید ها می توانیم نام برنامه مورد نظر را از منو Open With حذف کنیم. این که کدام کلید در سمت راست مربوط به کدام برنامه است را می توان از روی نام کلیدی که در واقع اسم فایل اجرایی برنامه مورد نظر است، فهمید. برای مثال wmplayer.exe مربوط به ویندوز مدیا پلیر است.



دعوت به همکاری

از کلیه‌ی عزیزان دانشجو، که مایل به همکاری با ما در این نشریه‌ی علمی در زمینه‌های: ارائه مطالب علمی، ویرایش، گرافیک، صفحه بندی هستند، ویا ایده، نظر و پیشنهادهایی برای بهبود قسمت‌های مختلف این نشریه علمی دانشجویی دارند، تقاضا می شود به انجمن علمی مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات مراجعه کرده ویا درخواست‌ها و پیشنهادهای ارزشمند خود را به آدرس الکترونیکی ما، ارسال نمایند.
با تشکر از شما که با حمایت‌های خود پشتیبان مایید.
روابط عمومی گاهنامه علمی ویستا.
Vista.Magazine@gmail.com

برنامه نویسی



زمان در دستان شما

چگونگی کار با توابع زمان در کد های زبان برنامه نویسی C و C++

تابان اسلامی

```
struct tm {
    int tm_sec;     // seconds after the minute - [۰,۵۹]
    int tm_min;     // minutes after the hour - [۰,۵۹]
    int tm_hour;    // hours since midnight - [۰,۲۳]
    int tm_mday;    // day of the month - [۱,۳۱]
    int tm_mon;     // months since January - [۰,۱۱]
    int tm_year;    // years since ۱۹۰۰
    int tm_wday;    // days since Sunday - [۰,۶]
    int tm_yday;    // days since January ۱ - [۰,۳۶۵]
    int tm_isdst;   // daylight savings time flag
    };
```

توابع زمانی از موارد بسیار جالب در برنامه نویسی هستند. شما احتمالاً با این توابع سروکار داشته اید و یا خواهید داشت. در این قسمت می خواهیم شما را با بعضی از این توابع آشنا کنیم.

همان طور که در کد بالا مشخص است، در هدر فایل time.h استراکچری به نام tm تعریف شده است. در واقع هنگام خواندن زمان سیستم به وسیله قطعه کد زیر، ثانیه، دقیقه، ساعت و ... را در متغیری از این استراکچر قرار می‌دهیم.

برنامه ای برای خواندن زمان سیستم:

```
#include<iostream>
#include <conio.h>
#include <time.h>
using namespace std;

int main ()
 {
   time_t CurrentTime;
   tm * TimeInfo;
   CurrentTime = time (۰);
   TimeInfo = localtime (
&CurrentTime );
   cout<<asctime(TimeInfo);
   getch();
   return ۰;
 }
```

در این تابع ابتدا متغیری به نام CurrentTime از نوع time_t و همین طور اشاره گری به ساختار tm تعریف کردیم. در این خط:

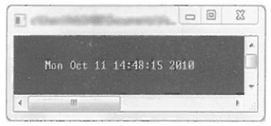
CurrentTime = time (۰);

time (۰) زمان فعلی سیستم را بر حسب ثانیه و بر اساس یک زمان پایه بر می‌گرداند و در CurrentTime ذخیره می شود (این زمان پایه اول ژانویه ۱۹۷۰ است). حالا باید این زمان را که بر حسب ثانیه است به زمان محلی سیستم تبدیل کنیم. برای اینکار از تابع localtime استفاده می کنیم. این تابع اشاره گری به نوع داده time_t دریافت می کند و آن را به زمان محلی سیستم تبدیل می کند و اشاره گری به ساختار tm بر می گرداند.

TimeInfo = localtime (
&CurrentTime);

در انتها هم زمان به دست آمده که درTimeInfo قرار دارد توسط تابع asctime به رشته تبدیل شده و چاپ می شود.

cout <<asctime(TimeInfo);



برای دسترسی به تک تک عناصرهم می توانید دستورات زیر را اضافه کنید:

```
cout<<"Current Time :"
<<TimeInfo->tm_hour
<<":"<<TimeInfo->tm_min
<<":"<<TimeInfo->tm_sec
<<endl;

cout<<"Current Date :"
<<TimeInfo->tm_year+۱۹۰۰
<<"/"<<TimeInfo->tm_mon+۱
<<"/"<<TimeInfo->tm_mday
<<endl;
```

دقت کنید که tm_year سال را نسبت به سال ۱۹۰۰ بر می گرداند، مثلا برای سال ۲۰۱۰ عدد ۱۱۰ را نشان می‌دهد که باید عدد آن را با ۱۹۰۰ جمع کنید تا سال فعلی بدست آید. متغیر tm_mon برای ماه‌ها مقادیر صفر تا ۱۱ را می‌پذیرد. برای نمونه ماه مقدار ماه اول صفراست. درنتیجه‌برای داشتن ماه های ۱ تا ۱۲ باید اعداد را با ۱ جمع کرد.

حال به بررسی برخی توابع که کاربردهای جالبی در این زمینه دارند می پردازیم.

هدر فایل <time.h> توابع مفیدی را در بدست آوردن تاریخ و زمان جاری به ما می دهد توابعی از جمله:

asctime();	clock();	ctime();
difftime();	gmtime();	localtime();
mktime();	strftime();	time();

در استفاده از تمامی این توابع باید هدر فایل <time.h> را include نمایید.

asctime ( )

این تابع به فرم

```
char *asctime(const struct tm
*timeptr);
```

استفاده می شود. آرگومان این تابع اشاره گری به ساختار tm دارد. این تابع، محتوای این ساختار را به صورت رشته ای به فرم زیر چاپ می کند:
سال، ثانیه، دقیقه، ساعت، روز ماه (۱...۳۱)، ماه، روز هفته(شنبه ...جمعه)
کد زیر استفاده از این تابع را نشان می دهد:

```
int main(void)
{
  time_t timer;
  timer=time(NULL);
  cout<<asctime(
  localtime(&timer));
  return ۰;
}
```

ctime ( )

این تابع به صورت

```
char *ctime(const time_t *timer);
```

استفاده می شود و رشته ای را با فرمت تابع قبلی ایجاد می کند. کد زیر استفاده از تابع را نشان می دهد:

```
int main(void)
{
  time_t timer;
  timer=time(NULL);
  cout<<ctime( &timer);
  return ۰;
}
```

clock ( )

مشابه کد زیر با استفاده از تابع clock( ) و با قرار دادن آن قبل و بعد از قطعه کد مورد می توان زمان اجرای آن قطعه را برحسب ثانیه بدست آورد.

```
int main(void)
{
  clock_t ticks۱, ticks۲;
  ticks۱=clock();
  { کد مورد نظر }
  ticks۲=clock();
  cout<<ticks۲-ticks۱;
  return ۰;
}
```

GetTickCount ( )

این تابع طول زمانی را که سیستم شروع به کار کرده است، برحسب میلی ثانیه برمی گرداند. از تابع GetTickCount می‌توان برای benchmark برنامه ها استفاده کرد . به عبارت دیگر می توان زمان اجرای یکسری دستورات خاص را بدست آورد.

```
int main(void)
{
  int time۱,time۲;
  time۱=GetTickCount();
  { کد مورد نظر }
  time۲=GetTickCount();
  cout<<time۲-time۱;
  return ۰;
}
```

مصاحبه

رمز موفقیت: انگیزه+تلاش

در این شماره مصاحبه با بهترین رتبه دانشگاه صنعتی همدان، در کنکور کارشناسی ارشد سال گذشته را برای شما آماده‌کردهایم.
میلاد فرزانه، ورودی ۱۳۸۵ دانشگاه صنعتی همدان در رشته مهندسی کامپیوترسخت افزار و رتبه **۱۰۳** معماری کامپیوتر در کنکور سراسری کارشناسی ارشد سال ۱۳۸۸.

۱. رمز موفقیت؟ انگیزه بالا و تلاش زیاد

۲. به نظرشما امکان دارد همزمان درس‌های مربوط به دانشگاه را خواند و هم برای کنکور برنامه‌ریزی کرد؟ به نظر من درسهای دانشگاه هیچ تفاوتی با درسهای کنکور ندارد و بهتر است درس‌هایی که در کنکور می‌آید را از روی مرجع بخوانند.

۳. از کی به طور جدی برای کنکور درس خواندید و از کجا شروع کردید؟ از ترم ۵ درسهای مربوط به کنکور را بهتر خواندم، اما از تابستان قبل از کنکور به طور جدی شروع به مطالعه کردم و از درسهایی که در آن‌ها قوی‌تر بودم شروع چون به من روحیه می‌داد.

۴. مهم‌ترین توصیه‌تان برای کنکوری‌ها چیست؟ طوری برنامه‌ریزی کنند که ترم هفت تعداد واحد کمی داشته باشند.

۵. به نظر شما استفاده از کلاس کنکور موثر است؟ به نظر من اصلا تاثیر ندارد.

۶. بدترین خاطره از دوران کارشناسی چیست؟ ۶ واحد درسی را افتادم.

۷. با شنیدن کلمات زیر چه چیزی در ذهنتان تداعی می‌شود؟

- صنعتی همدان: بهترین جا!
- سخت افزار: آخر رشته
- هم اتاقی: خاطره
- روز کنکور: روز سرنوشت
- بوفه: نسکافه
- تنهایی: سخت
- استاد: استاد
- کنکور: خان اول
- املت: رفیق شب‌های تنهایی

گاهنامه علمی ویستا؛ سال اول؛ پیش‌شماره
شماره مجوز: ۸۸/۲۰۹۷/ف/آ/۱۷
صاحب امتیاز: انجمن علمی مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات دانشگاه صنعتی همدان
مدیر مسئول: ریحانه نقیبی
سردبیر: ناصر الله دادی
ویراستار: معصومه خسروی

همکاران این شماره: سعید آزادی ابد، تابان اسلامی، مرتضی راستگو، حمید دلشادی، مجید حاجیلو وتمامی کسانی که ما را همراهی کردند.

درج مطالب با ذکر منبع بلا مانع است.

Vista Magazine Group
Copyright November 2010
All rights reserved.

Windows Live Essentials 2011

باز هم شرکت مایکروسافت با اقدامی جدید، تحسین و البته تعجب همه را برانگیخت. این بار استیو بالمر در یک حرکت بسیار خلاقانه، توانست توجه همگان را به خود جلب کند. بسته‌ی جدید این شرکت موسوم به Essentials شامل نسخه‌های پیشرفت یافته‌ی سرویسی موسوم به Windows Live است که حدود ۷ سال قبل معرفی کرده‌بود. این سرویس کابران ویندوز را قادر می‌سازد تا خدمات اینترنتی روزانه (مانند، دریافت و ارسال نامه‌های الکترونیکی، چت صوتی و اشتراک گذاری فایل‌های خود با دیگران)، را در محیطی جذاب‌تر و با امنیت بیشتری، تجربه کنند. شاید تا به حال حتی نامی هم از این پروژه مایکروسافت به گوشتان نخورده باشد؛ اما از این به بعد سخنان زیادی از آن خواهید شنید. شعبده‌ی استیو بالمر، یک برنامه‌ی تقریبا شکست خورده را به یک فرصت استثنایی برای این شرکت مبدل ساخته، و کاربران پراکنده شده را بیشتر به سوی خود جلب کرده‌است.

همان‌طور که ملاحظه می‌کنید، متن مطالب این صفحه از نشریه‌ی ویستا به زبان انگلیسی است. شاید این موضوع در نگاه اول غریب به نظر آید، اما کاری رایج میان نشریات علمی داخلی است. حتما، دانشجویان عزیز رشته‌ی مهندسی کامپیوتر و صد البته فناوری اطلاعات، نسبت به الزام یادگیری زبان انگلیسی آگاهی لازم را داشته و نیاز به این موضوع را تا کنون درک کرده‌اند. دوستانی که قصد ادامه تحصیل در مقاطع بالاتر، در این رشته‌ها را دارند، (چه در داخل و چه در خارج از کشور) می‌بایست به زبان انگلیسی مسلط باشند. قصد گروه نشریه‌ی علمی ویستا کمک به دانشجویان برای نیل به این هدف است.

شروعی کوچک برای هدفی بزرگ.





Windows Live for mobile

Email, chat, and share from almost anywhere:
Access familiar services like Hotmail and Messenger from your mobile phone. Windows Live is optimized for your mobile phone's screen, letting you connect and share what you're doing from almost anywhere.

SMS:
SMS for Windows Live provides an easy way to stay connected with your friends by seamlessly messaging between PCs and mobile phones. Be reached anytime by those who matter most.

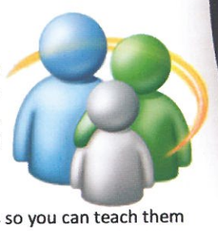


Windows Live SkyDrive

25 GB of free online storage:
Store, access, and share thousands of documents, photos, and Microsoft Office files on Windows Live SkyDrive. SkyDrive password-protects your files so you control who has access to them.

Works with Office:
Create, view, edit, and share Microsoft Word, Excel, PowerPoint, and OneNote files online with SkyDrive—even if you don't have Microsoft Office installed on your computer.

Great for photos and videos:
Easily upload and share photos and videos so you can access them online. Share one file, a whole folder, or a photo album with anyone you choose—including an entire social network.



Windows Live Family Safety

Keep an eye on your kids:
The kids are online and you're busy—Family Safety is there to help. Use activity reports to monitor your kids' computer activity. Choose websites, games, and programs they can access. Even set time periods when they can use the computer. So go ahead, be busy. Family Safety can help keep an eye on things.

Monitor activities easily:
Use activity reports to easily review your kids' online activities so you can teach them to use the Internet responsibly. Parents who want more control can use Family Safety to block inappropriate content or even limit kids to age-appropriate sites. You can also limit your kids' email and instant messaging access to approved contacts on Windows Live Hotmail and Windows Live Messenger, so that you'll always know where your kids are hanging out online and who they might be talking to.



Windows Live Mesh

Sync between computers:
Keep up-to-date copies of documents, photos, and other files on all of your computers, whether PC or Mac. Even if your computer is offline, you can still view and work on the files you need.

Access the stuff on your computers from almost anywhere:
With Windows Live Mesh and the Devices website, you can finally stop emailing files to yourself, carrying them around on a USB drive, or worrying whether the version you have with you is the latest.

Windows Live Writer

Writer made mightier :
Windows Live Writer makes it easy for anyone to tell stories like a professional blogger. You can create beautiful blog posts, and see what they'll look like online before you publish them to your blog. Plus, you can publish your blog to any of your favorite blog service providers, such as WordPress, Blogger, LiveJournal, and more.

Tell your story now:
Set up is simple using WordPress, Blogger, TypePad, and more. Because what you see is what you get, you can see what your blog post will look like as you create it.

Easier to find and do:
Find what you want to do more easily using the ribbon. Add a photo or video, and then double-click it to see all of the tools you need to format it in the ribbon.

Windows Live Essentials

Your life. Your stuff. All together with Windows Live.

Keep in touch from your PC, phone, or the web. Send rich email, IM or video chat, and share social updates. And with Windows Live Essentials on your PC, you can do even more with your photos, videos, and email. Windows Live Essentials is free and includes Windows Live Messenger, Photo Gallery, and Movie Maker.



Windows Live Messenger

The best way to stay in touch with your friends:
Windows Live Messenger combines the best IM with social networking, so you stay connected with the people who matter the most. Share photos and videos while you chat. Video chat in high definition or send a video message to a friend. And connect your social networks to see important updates in one place Messenger.

Your online world in one place:
Messenger brings together the most important social updates from across the web to one place so you'll always know when your friends post new photos, update their status, and more from websites like Facebook and MySpace.

More than just chatting:
Have more fun with your friends. Chat face-to-face in high definition (HD) using a webcam, start a photo slide show, watch online videos, and share links you've discovered on the web.

Messenger on the go:
Keep in touch even when you're on the go and away from home. See who's online, chat with friends, and see social updates from friends using Messenger on your mobile phone.



Windows Live Photo Gallery

Photos made fun:
Import photos from your camera, organize them into albums, and edit them so they look their best. Use powerful photo tools to create stunning panoramas, movies, slide shows, and more. When you're ready to share, publish your photos and videos to your favorite websites like Facebook and Flickr directly from Photo Gallery.

Share photos and videos online
Save time by publishing photos and videos directly from Photo Gallery to your favorite social networking sites like SkyDrive, Flickr, Facebook, and YouTube.

Windows Live Hotmail

The efficient way to do email:
The new Windows Live Hotmail comes with smart tools to help you save time and get more done. Cut through inbox clutter, filter junk automatically, and work with Word, Excel, and PowerPoint files right from your email for free—even if you don't have Microsoft Office installed on your PC.

Get your email in one place :
Send and receive email from multiple accounts—like Gmail, AOL Mail, and Yahoo! Mail Plus—with one sign-in to Hotmail.

Use Office in Hotmail:
View, edit and share Word, Excel, PowerPoint, and OneNote files right in Hotmail for free—even if you don't have Microsoft Office installed on your PC or Mac.

سر مقاله



اولین چیزی که با شروع ترم جدید تحصیلی، دانشجویان فعال در عرصه‌ی نهادهای دانشگاه صنعتی را بهت زده کرده است، مسلما فضاهایی است که دیگر به آن‌ها تعلق ندارد. قطعا هر کدام از ما حداقل یک بار، به دفتر انجمن علمی فلان، یا کانون فرهنگی بهمان وارد شده‌ایم. فضاهایی که با وجود فعالیت های هرچند کمرنگ اما فراتر از پتانسیل دانشگاه ما، باز خبر از قلب تپنده‌ای می‌دهد که محرک تشکل‌های درون دانشگاهی است.

در آستانه‌ی سال تحصیلی جدید و هیاهوی حضور دانشجویان ورودی، و در میان ازدحام راهروها و کلاس‌ها، این دفاتر تشکل‌های دانشجویی هستند که کمتر به چشم می‌آیند. از این رو دیوار آن‌ها در نزد مسئولان مربوطه از همه کوتاهتر به نظر رسیده‌است.

تصمیم جدید دانشگاه، این‌چنین بوده است که فضاهای مربوط به تشکل‌های دانشجویی تبدیل به کلاس‌هایی شود، که نصیب دانشجویان جدید الورود دانشگاه می‌گردد و تمامی ۵ انجمن علمی (کامپیوتر-برق-مواد-رباتیک-شیمی) و ۵ کانون فرهنگی (شعر و ادب-فیلم و عکس-تئاتر-قرآن و عترت -ایرانگردی و جهانگردی) باید میزهای خود را در کنار هم قرار داده و با همزیستی مسالمت آمیز به فعالیت‌های علمی و فرهنگی خود بپردازند. این در حالی است که همان فضاهای پیشین نیز جوابگوی تشکل‌ها نبوده است.

نکته قابل توجه در این میان، آن است که دانشگاه در شرایطی که بیشتر اعضاء تشکل‌ها در دانشگاه حضور نداشته‌اند، اقدام به این کار نموده است. آیا بهتر نبود دانشگاه پیش از چنین اقدامی، اصحاب کانون‌ها و انجمن‌ها را در جریان امور قرار می‌داد، یا حداقل پس از شروع ترم، اقدامات خود را عملی می‌نمود.

این رویدادها این سوال را در ذهن به وجود می‌آورد که آیا حقیقتا، همین مقدار فضا برای پژوهش‌های علمی و فعالیت های فرهنگی در دانشگاه صنعتی همدان کفایت می‌کند؟ یا اینکه تشکل‌های دانشجویی بیشتر از آنکه بازدهی مورد نظر دانشگاه را داشته باشند، فضاهای مفید دانشگاه را اشغال کرده‌اند؟

جواب این پرسش ها هرچه که باشد، از سختی شرایط پیش روی فعالیت‌های دانشجویی خبر می‌دهد، و هدف از این تحولات هرچه که هست، بعید به نظر می رسد دانشجویان فعال در عرصه‌ی علم، فرهنگ و هنر را از حرکت رو به جلو باز دارد.

امید است مسئولان محترم دانشگاهی با نگاه دقیق‌تر و البته ملایم‌تری به این دست فعالیت‌های زیر پرچم امن دانشگاه، نظر افکنند و خود آغازگر فعالیت‌های این‌چنینی باشند.

انجمن



انجمن؛ از ابتدا تا کنون

بررسی عملکرد انجمن علمی مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات از زمان تشکیل تا زمان حال (قسمت اول)

انجمن علمی آی تی و سخت افزار دانشگاه صنعتی همدان، در اسفند ماه ۱۳۸۷، با هدف ارتقا سطح علمی دانشجویان، نهادینه ساختن فعالیت‌های فوق برنامه‌ی علمی و پژوهشی و حمایت از فعالیت‌های خودجوش آن‌ها به طور رسمی شروع به کار کرد و تا کنون دو دوره شورای مرکزی را پشت سر گذارده است. این نهاد علمی دانشگاهی فعالیت هایی نظیر، اجرای مسابقات برنامه نویسی ACM و برگزاری گردهمایی کوتاگون داشته و هر روز پویاتر از گذشته به پیش می‌رود!

به منظور ایجاد ترغیب بیشتر دانشجویان کامپیوتر و فناوری اطلاعات و هم چنین انجام فعالیت های علمی و تحقیقاتی، آن هم از جنس آکادمیکی و بسترسازی برای این چنین فعالیت هایی، عده ای از دانشجویان، پیگیر تشکیل انجمن علمی شدند. با تلاش آنان کارهای اداری و ثبت انجمن به صورت رسمی آغاز و برای مشخص شدن اعضای شورای مرکزی، انتخاباتی در روز ۲۳ اسفند ۸۷ برگزار گردید. پس از رأی گیری، ۵ نفر اعضای شورای مرکزی و ۲ نفر اعضای علی البدل (طبق اساس نامه) تعیین شدند.

قابل ذکر است در جلسه ی اول شورای مرکزی آقای مجید حاجیلو استعفا داده و آقای نورمند اولین عضو علی البدل، به جای ایشان در انجمن به فعالیت پرداختند. در همان جلسه نیز با رأی گیری شورا، دبیر و نائب دبیر انتخاب گردیدند.

پس از رأی گیری، انجمن به صورت رسمی آغاز به کار کرد و در ابتدا، در پایان اسفند ماه، مسئله ی حضور در دومین جشنواره ملی حرکت (اردیبهشت ۸۸) مطرح شد. پس از مشورت با اساتید و با توجه به فرصت کوتاه یک ماهه تا جشنواره، قرار شد قسمت مهمی از یک کتاب مرجع ترجمه و برای شرکت در بخش مسابقات جشنواره فرستاده شود. پس از جلسه ای که با چند تن از دانشجویان تشکیل گردید، تصمیم بر آن شد که قسمت MFC از کتاب Ivor Horton در ۱۳ روز عید ترجمه شود. ۱۲ نفر از دانشجویان با تشویق و همکاری اساتید محترم به ترجمه کتاب و سپس ویرایش آن پرداختند و پس از چاپ یک جلد، آن را به جشنواره فرستادند.

ابتدا قرار برآن بود که با همکاری سایر انجمن های علمی، غرفه ای در این جشنواره برای معرفی انجمن های علمی دانشگاه آن به دانشجویان سایر دانشگاه ها، برپا گردد. اما با توجه به اینکه تمامی انجمن های دانشگاه، به تازگی شکل گرفته بودند و در آغاز کار چیزی در دست نداشتند، برآن شدند تا بدون داشتن غرفه و فقط برای شناخت انجمن های علمی سایر دانشگاه ها در این جشنواره شرکت کنند. این بازدید باعث شد تا با انجمن های علمی کامپیوتر و فناوری اطلاعات سایر دانشگاه ها که سابقه فعالیت آن ها بیشتر از این انجمن بود ارتباط برقرار کنند، تا بتوانند از تجربیات آن ها استفاده نمایند.

کمیته بندی وظایف و واگذاری کمیته‌ها به اعضا، حرکتی بود که باعث سازماندهی فعالیت‌های انجمن شد.

فرم های عضوگیری به منظور ثبت نام از افرادی که تمایل به همکاری با انجمن و فعالیت در کمیته ها را داشتند، تهیه شد. در اردیبهشت ماه، کلاس های C++ و MFC برای دانشجویان برگزار گردید. در خرداد ماه نیز با همکاری فنی وحرفه ای استان کلاس های شبکه نیز برگزار شد.

در تابستان نیز با توجه به فرصتی که در اختیار بود، اعضا با جمع آوری اساسنامه های چندین انجمن علمی، به تدوین اساسنامه ابتدایی پرداختند. در این مدت، برنامه های آتی انجمن، طرح ریزی و همکاری های لازم به منظور برگزاری اولین مجمع عمومی انجام شد.

با شروع نیمسال اول ۸۸-۸۹ ، دوشنبه ۲۰ مهر ماه اولین مجمع عمومی این انجمن تشکیل شد. این گردهمای به منظور خوش آمد گویی دانشجویان ورودی سال تحصیلی جدید، معرفی رشته های کامپیوتر و فناوری اطلاعات در مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد، معرفی انجمن، شرح فعالیت های گذشته و برنامه های دیگر از جمله تقدیر از نفرات برتر ACM استانی اردیبهشت ماه ۸۸ برگزارگردید. قابل ذکر است که این مجمع، اولین مجمع عمومی برگزار شده توسط انجمن های علمی دانشگاه بود.

نیاز به اطلاع رسانی بهتر و هم چنین دغدغه ی کاغذی کردن مطالب روز تکنولوژی، باعث شد تا درخواست مجوز نشریه به شورای فرهنگی دانشگاه ارائه و پس از حدود یک ماه به این درخواست رسیدگی شود. سرانجام نشریه تخصصی "ویستا" به صاحب امتیازی انجمن علمی کامپیوتر و فناوری اطلاعات مجوز چاپ گرفت.

برای آشنایی اعضای انجمن با کمیته های موجود، جلسات توجیهی توسط دبیر هر کمیته برگزار شد. برگزاری مسابقه ایده ی برتر نیز از فعالیت هایی بود که در این نیمسال انجام شد.

با پیگیری انجمن علمی و همکاری دیگر انجمن ها، ۴و۵ آذر ماه ۸۸، دانشجویان از نمایشگاه بین المللی الکامپ در تهران بازدید کردند.

تیم پژوهشگران و مخترعین و همچنین تیم ترجمه با کوشش دانشجویان و همکاری انجمن تشکیل شدند.

با توجه به اینکه دانشجویان توانایی خود را در مسابقات ACM نشان داده بودند و از سال ۸۶ تا ۸۸ هر سال در مسابقات ACM استانی خوش درخشیده و جزء سه تیم برتر بودند، انجمن تصمیم گرفت برای اولین بار مسابقه ی ACM درون دانشگاهی را برگزار نماید.

پس از حدود یک ماه برنامه ریزی و تلاش دوستان و همکاری های مهندس بشیری (مدیر گروه کامپیوتر)، همچنین پشتیبانی و حمایت دانشگاه از این فعالیت سرانجام در روز پنج شنبه ۲۸ آبان ماه، مسابقات برگزار و در انتها به سه تیم برتر جوایزی اهدا شد. پس از برگزاری مسابقه و کسب تجربه‌ای خوب، پیشنهاد برگزاری مسابقات ACM غرب کشور به دانشگاه ارائه شد، که این نیز با حمایت دانشگاه روبرو و در همان زمان فعالیت های مقدماتی آن برای برگزاری انجام شد.

ثبت نام دوره های غیر حضوری زبان (XLC) هم در این نیمسال انجام شد.

پس از هماهنگی با فنی و حرفه ای همدان، چهارشنبه ۱۱ آذر ماه، جلسه توجیهی برای دوره ی کارآفرینی KAB و E_Learning برگزار شد و پس از آن از دانشجویان برای شرکت در این دوره ها ثبت نام به عمل آمد.

با توجه به ابلاغیه امور دانشجویی و فرهنگی مبنی بر اینکه تا ۲۰ آذر ماه باید تمام کانون ها و انجمن ها انتخابات برگزار کنند، با اینکه فعالیت این انجمن به ۱ سال نمی رسید، اما اقدامات لازم برای انتخابات انجام شد. در روز ۲۳ آذر ۸۸ دومین مجمع عمومی انجمن و انتخابات شورای مرکزی برگزار گردید. هم‌چنین در این مجمع به مناسبت هفته پژوهش از برگزیدگان مسابقه ایده برتر تقدیر به عمل آمد.

پس از رأی گیری، اعضای شورای مرکزی و علی البدل تعیین گردیدند و سه روز بعد فعالیت های دوره ی دوم به طور رسمی آغاز گردید، که در شماره ی بعد به شرح آن خواهیم پرداخت.



اعضای شورای مرکزی دوره ی اول:

دبیر:
معصومه‌خسروی-فناوری‌اطلاعات- ورودی۸۶

نائب دبیر و دبیر کمیته آموزش:
ناصر الله دادی- سخت افزار- ورودی۸۶

دبیر کمیته پژوهش و ترجمه:
رضا نورمند- فناوری اطلاعات- ورودی ۸۶

دبیر کمیته روابط عمومی:
اهدیه خالدیان- سخت افزار- ورودی۸۶

دبیر کمیته سایت، نشریه و سمینار:
ریحانه نقیبی- سخت افزار- ورودی۸۶

پدیده ای به نام شبکه‌های اجتماعی

بررسی دلایل و روند شکل گیری شبکه‌های اجتماعی و نحوه رواج آن در ایران (خیلی مختصر!)

فضای مجازی مجال شکل‌گیری اجتماعات جدید از کاربران را فراهم می‌کند. از زمان تونیس (Tonnies) و تلاش او برای تعریف دو گونه تجمع انسانی یعنی "اجتماع" در مقابل "جامعه" به بعد همه متفکران علوم اجتماعی و فرهنگی «رو در رو بودن»، «محدودیت تعداد»، و «ابتناء بر روابط عاطفی و نه روابط عقلانی را از خصائص بنیانی» "اجتماع" عنوان کرده‌اند.

هر چند روابط کاربران فضای مجازی رابطه‌ای با واسطه‌است و نه رو در رو، بسیاری از مطالعه کنندگان اینترنت تمایل دارند از اصطلاح «اجتماع» برای اشاره به جمع کاربران استفاده کنند. در این میان تلاش‌های متعددی در حال انجام است تا حوزه و دامنه معنایی کاربردهای جدید این اصطلاح را برای اشاره به تجمعات کاربران فضای مجازی، روشن سازد. ازجمله می‌توان به تلاش‌های خانم شلینی ونچرلی اشاره کرد. نظرات ونچرلی در سایت USINFO ارائه شده‌است. او به شبکه‌ها و سازمان‌های رسمی که به سامان بخشیدن روابط و مقررات ارتباطاتی در فضای مجازی اشتغال دارند می‌پردازد و در ادامه به موضوع اجتماعات کاربران و خصوصیت‌های آنها اشاره می‌کند.

شبکه‌های اجتماعی برپایه اینترنت از قبیل myspace.com و facebook.com در بین جوانان محبوبیت به سزایی کسب کرده‌اند. این شبکه‌های اجتماعی فضاهایی هستند که درآنها افراد دوستان جدیدی پیدا می‌کنند و یا دوستان قدیمی خود را در جریان تغییرات زندگی شان قرار می‌دهند در عین حال مکان‌هایی برای تبادل نظردند تا جوانان عقاید و نظرات خود را با هم به اشتراک گذارند. این قابلیت که یک جوان بتواند با اشخاص دیگر در کشورهای مختلف جهان ارتباط برقرار کند باعث می‌شود تا این شبکه‌ها به مکانی تبدیل شوند که در آنها ایده‌های جدید معرفی می‌شوند و مورد بحث قرار می‌گیرند.

حدود ۴ سال پیش بود که مفهوم شبکه‌های اجتماعی به‌طور گسترده با حضور اورکات درمیان کاربران ایرانی رواج پیدا کرد و در مدت کوتاهی آن‌قدر سریع رشد کرد که پس از برزیل و آمریکا، ایران سومین کشور حاضر در اورکات شد. اما درهمان زمان شایعاتی هم رواج پیدا کرد که نسبت به عضویت در این انجمن هشدار دادند. گفته می‌شد که گوگل (گرداننده اورکات) از این طریق به اطلاعات شخصی، علایق و نظرات و ارتباطات خصوصی افراد دست پیدا می‌کند و ممکن است این کار باعث ازبین‌رفتن امنیت شخصی افراد شود.

چندی پیش دادگاهی در برزیل، از گوگل تقاضای اجرای محدودیت‌هایی در سرویس اورکات کرد تا گروه‌های نژادپرستانه از اورکات حذف شوند. البته گوگل از اجرای این تقاضا سرباز زده‌است. گوگل اعلام کرده چون سرورهای گوگل که مرتبط با اورکات هستند، در آمریکا قرار دارند، کلیه امور مربوط به آن مطابق قوانین آمریکا بوده و نمی‌توان قوانین برزیل یا سایر دولت‌ها را در آن دخیل کرد اما گروه‌های خاصی را که بر خلاف قوانین داخلی اورکات بوده‌اند، شناسایی و بسته‌است.

با نگاهی به تعداد کاربران ۲۴ شبکه اجتماعی پرطرفدار دنیا، به آسانی می‌شود میزان تاثیرگذاری این شبکه‌ها را درک کرد.

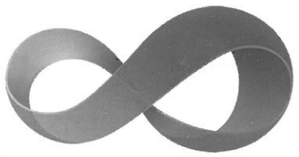
وب

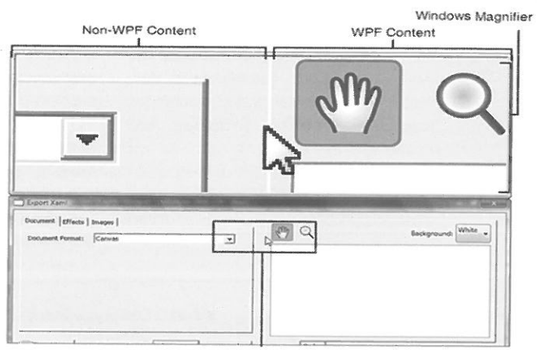
نام	موضوع	کاربر
Face Book	عمومی	۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰
My Space	عمومی	۲۹۰,۰۰۰,۰۰۰
Orkut	عمومی	۶۷,۰۰۰,۰۰۰
HI5	عمومی	۵۰,۰۰۰,۰۰۰
Windows Live Space	عمومی / وبلاگ مایکروسافت	۴۰,۰۰۰,۰۰۰
Classmates	همکلاسی‌های قدیمی	۴۰,۰۰۰,۰۰۰
Bebo	عمومی / کشورهای مشترک‌المنافع انگلیس	۴۰,۰۰۰,۰۰۰
Xanga	عمومی و وبلاگ	۴۰,۰۰۰,۰۰۰
Flixster	فیلم‌های سینمایی	۳۶,۰۰۰,۰۰۰
Tagged	عمومی	۳۰,۰۰۰,۰۰۰
Netlog	عمومی	۲۸,۰۰۰,۰۰۰
Reunion	دوستان قدیمی و خانواده	۲۸,۰۰۰,۰۰۰
Broadcaster	اشتراک‌گذاری کلیپ	۲۶,۰۰۰,۰۰۰
Friendster	عمومی	۲۶,۰۰۰,۰۰۰
Cyworld	عمومی / کره‌ای‌ها	۲۱,۰۰۰,۰۰۰
Friends Reunited	دوستان قدیمی	۱۹,۰۰۰,۰۰۰
LinkedIn	تجارت	۱۶,۰۰۰,۰۰۰
Black Planet	عمومی / سیاهان	۱۶,۰۰۰,۰۰۰
Imeem	موسیقی، عکس، ویدیو	۱۶,۰۰۰,۰۰۰
Plaxo	تجارت	۱۵,۰۰۰,۰۰۰
Last.fm	موسیقی و کلیپ	۱۵,۰۰۰,۰۰۰
Fotolog	عکاسی	۱۳,۰۰۰,۰۰۰
LiveJournal	وبلاگ	۱۳,۰۰۰,۰۰۰
Badoo	عمومی / اروپا	۱۲,۰۰۰,۰۰۰

برنامه نویسی

Introduction to WPF Programming

مقدمه ای بر جدیدترین روش شرکت مایکروسافت برای برنامه نویسی واسط‌های گرافیکی





اولین برنامه نویسان ویندوزی برای ایجاد رابطه کاربری مناسب، کار بسیار سختی داشتند. پنجره‌های آن‌ها عمدتاً از کنترل‌های ساده تشکیل می‌شدند، که آن‌ها را با WinProc و پیام‌ها مدیریت می‌کردند. همچنین برای ایجاد تصاویر گرافیکی دوبعدی می‌توانستند از GDI استفاده کنند (Graphical Device Interface). ایجاد یک پنجره ساده بدون هیچ محتوایی هم حتی در این روش کار بسیار وقتگیری است. مدتی بعد مایکروسافت MFC را منتشر کرد که مجموعه‌ای از کلاس‌های از پیش نوشته شده است که کار برنامه نویس را برای نوشتن برنامه‌های ویندوزی راحت‌تر می‌کند. MFC از تکنولوژی GDI برای ترسیم‌های دوبعدی استفاده می‌کند، در واقع MFC کلاس‌هایی برای استفاده آسان‌تر از GDI ارائه کرده‌است. بعدها مایکروسافت برای انجام اعمال گرافیکی سه بعدی، تکنولوژی DirectX را ارئه کرد که اگرچه برای ایجاد بازی‌ها، تکنولوژی بی‌نظیری بود اما به دلیل پیچیدگی زیاد، امکان استفاده از آن در واسطه‌های کاربری برنامه‌ها وجود نداشت.

تکنولوژی بعدی مایکروسافت Windows Form است. این تکنولوژی برمبنای .NET. طراحی شده است. Windows Form برای ترسیم از تکنولوژی +GDI استفاده می‌کند که نسبت به GDI امکانات بیشتری را در اختیار برنامه‌نویس قرار می‌دهد. ایجاد رابطه‌های گرافیکی پیشرفته با MFC و یا Windows Form کار بسیار دشواری است. همچنین با وجود ساختار قرون وسطایی MFC ایجاد یک برنامه خوب با این ابزار مستلزم کار بسیار زیادی است. تکنولوژی WPF دقیقا به دلیل وجود این کمبودها در تکنولوژی‌های قبلی ارائه شد. WPF از DirectX برای ترسیم پنجره‌ها و کنترل‌های موجود در آن استفاده می‌کند. مجموعه‌ای از برجسته‌ترین توانایی‌های WPF عبارتند از:

۱) استقلال رزولوشن: پنجره‌هایی که با WPF ایجاد می‌شوند در هر رزولوشنی که نمایش داده شوند، بازهم کیفیت خود را حفظ می‌کنند که نشان دهنده تأکید این تکنولوژی بر گرافیک برداری است. در تصویر بالا قسمت سمت راست با WPF ایجاد شده‌است و قسمت سمت چپ با ابزار دیگری ایجاد شده است، همانطور که مشاهده می‌کنید با افزایش اندازه تصویر، قسمت سمت راست دارای همان کیفیت قبلی است ولی قسمت سمت چپ با افت کیفیت مواجه شده است.

۲) حمایت سخت افزاری: WPF برای ترسیم پنجره و محتویات آن‌ها از تکنولوژی DirectX استفاده می‌کند. DirectX برای انجام اعمال گرافیکی از تمامی توان کارت گرافیکی استفاده می‌کند، این به این معنی است که برخلاف تکنولوژی‌های قبلی (GDI)، انجام اعمال گرافیکی را با استفاده از کارت گرافیکی انجام می‌دهد که در نتیجه بار موجود برروی CPU کاهش می‌یابد و باعث اجرای سریع‌تر برنامه می‌شود. در صورتی که یک پروژه WPF را با یک پروژه MFC در یک کامپیوتر با سخت افزار جدید اجرا کنید، شاهد تفاوت سرعت این دو خواهید بود. پروژه WPF علاوه بر اینکه پردازش گرافیکی را به کارت گرافیکی می‌سپارد، از تمامی قدرت CPU نیز استفاده می‌کند، و این درحالی است که پروژه MFC از CPU برای انجام کار گرافیکی استفاده می‌کند و نیز قادر به استفاده از تمامی قدرت CPU نخواهد بود.

۳) طراحی وب مانند: برای تعریف پنجره و اجزای آن در WPF باید از زبان XAML استفاده کنید. XAML بر پایه‌ی XML طراحی شده‌است و برنامه نویسی با آن بیشتر شما را به یاد کار با HTML می‌اندازد. به راحتی می‌توانید در کنار کنترل‌های ساده و ثابت قدیمی، از کنترل‌هایی استفاده کنید که محل و مشخصات آن‌ها بسته به شرایط تغییر می‌کند. چون زبان ترسیم رابط کاربری و زبان برنامه نویسی پروژه در WPF با هم تفاوت دارد، واحد نمایش و منطق برنامه از هم جدا هستند. که از دید مهندسی نرم افزار جدا بودن واحد نمایش و منطق برنامه از هم بسیار مفید است.

٤)توانایی ترسیم: WPF کلاس‌های آماده‌ای دارد که با استفاده از آن‌ها می‌توان به سادگی اشکال دو بعدی و سه بعدی را در صفحه ترسیم کرد. همچنین در صورت نیاز ابزارهایی مانند دوربین و یا نور هم وجود دارند که کار با آن‌ها به سادگی نوشتن چند خط کد است.

۵)توانایی قوی در نشان دادن متن‌ها: WPF بر خلاف تکنولوژی‌های قبلی می‌تواند نوشته‌ها را در هر مکانی نمایش دهد و حتی آن را با کنترل‌های و یا اشکال موجود در صفحه ترکیب کند.

٦) انیمیشن: انیمیشن در این تکنولوژی به عنوان یک بخش از خود آن در آمده و استفاده از آن بسیار ساده و آسان است.