

تهدیدی برای کار

اهمیت رمزنگاری • چهار روز • اگر اینترنت فرآگیر شود

مسافر دنیای ماشین ها

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

گاهنامه دانش کامپیووتر و تکنولوژی



انجمن علمی علوم کامپیووتر

سال دوم. شماره نه. مهر ۱۳۹۷

صاحب امتیاز:

انجمن علمی علوم کامپیووتر دانشگاه کاشان



مدیر مسئول و سردبیر: محمدحسینی

سرپرست گروه تحریریه: همیم خیرخواه

سرپرست گروه هنری: علیرضا خلیلیان

سرپرست صفحه آرایی: محمدحسینی، عطیه کاظمی

طرح جلد: علیرضا خلیلیان

ویراستار: حسین زمانی

گروه صفحه آرایی:

سید ابوالفضل سبطینی، علیرضا مرادی، عطیه کاظمی، محمد حسامی،

محمدحسینی

گروه تحریریه:

فائزه صالحی، امین شیوا، نیلوفر اتحادی، نگین اتحادی، فاطمه قیومی،

پیمان خلیلی، محدثه سلیمانی، رضا صادقی، حمیدرضا مهدوی پناه،

نبیل حسینی پور، امین زمانی، علیرضا خلیلیان، سید ابوالفضل سبطینی

mag.kucssa.ir



برای دانلود نسخه رنگی به وبسایت زیر مراجعه کنید

www.Mag.kucssa.ir



فهی

تکنولوژی روز

اگر اینترنت فراگیر شود/ ۳۱

روی جلد

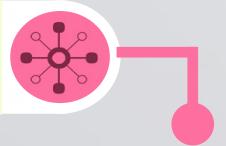
تفاوت شبکه عصبی، هوش
مصنوعی، یادگیری ماشین/ ۲۷

اسکلت خارجی/ ۱۰
اهمیت رمزگاری/ ۱۵
انواع حملات سایبری/ ۲۰
در شبکه های واپرس/ MIMO ۲۲

مقالات علمی

یادداشت ها

سخن سردبیر/ ۶
آزادی نرم افزار/ ۷
چرا دانشمندان زن کمی را می شناسیم/ ۸



پلی به آینده

۴ روز (داستان علمی تخیلی) / ۷۴

۶۱/Westworld
معرفی فیلم
۶۴/معرفی اپلیکیشن
۶۷/معرفی سایت
۶۸/معرفی نرم افزار
۷۲/معرفی کتاب

پیشنهاد پردازش



روست

۳۸/مسافر دنیای ماشین ها
۴۴/معرفی تعدادی از بهترین بازی های سبک open world
۴۹/اخبار بازی ها
۵۲/همه آنچه در E3 2018 گذشت

بازی رایانه ای



۳۶/زندگینامه نویل بروودی

فردى برای پیشرفت



سخن سردبیر

محمد حسینی

سردبیر نشریه پردازش

اهمیت رمزنگاری یکی دیگر از مطالبی بود که در این شماره به انتشار رسید. هم چنین از این شماره قسمتی جدید به نام روی جلد اضافه شده که قرار است بحث اصلی هر شماره باشد. همچنین تحلیل بازی *Inside*, که به صورت اختصاصی برای این شماره نوشته شده، نوشه شده، که امیدوارم مورد توجه قرار گیرد. از سویی دیگر همانند شمارگان دیگر تلاش شده تا در زمینه‌های مختلف علوم کامپیوتر و تکنولوژی مقاله‌ای موجود باشد تا طیف گسترده‌تری از علاقمندان را در بر گیرد.

رسالت اصلی پردازش همیشه انتقال مفاهیم و اتفاقات روز کامپیوتر به جامعه بوده و هست و تلاش همیشگی ما در جهت نیل به این هدف والاست، حرکتی که در این شماره نیز شاهد آن هستیم.

نکردن و همچنین تعدادی از همراهان همیشگی پردازش با حضور به موقع و موثر در روند آماده سازی این شماره، باعث شدن، جدای از بحث وجود مشکلات مختلف، روند کار شیرین و برای من نوعی پرازنگیزه گردد. پردازش همواره مفتخر به حضور دانشجویان پرتلاشی بوده که در هر شماره پنجه در پنجه دشواری‌ها فعالیت کرده و همواره باعث به سرانجام رسیدن کار شمارگان مختلف گشته‌اند. فروتنانه سر تعظیم در مقابل این بزرگان فرود می‌آورم.

در این شماره نیز مانند شمارگان قبل، در آن تلاش شد تا قسمتی برای داستان علمی تخیلی وجود داشته باشد چرا که تخیل همیشه شکل دهنده آرزوها بوده و علم راه دستیابی به این آرزوها و علم و تخیل در کنار هم پیشان بشر بوده‌اند. ترجمه متنی از برووس اشنایر تحت عنوان

چالش‌های کار همیشه باعث زیباتر شدن و شیرین تر شدن تلاش‌ها می‌شوند. چیزی که در این مورد مطرح است، در حین انجام کار، درک چالش و سختی کمی غیر ممکن است علی الخصوص زمانی که برای به سرانجام رسیدن کار دست به هرگونه تلاشی می‌زنید. شماره نه نشریه پردازش، بیش از تمام شماره‌های گذشته پرچالش بود، چرا که در کنار سختی‌های کار، جمعی از اعضای ثابت نشریه برای ادامه کار در کنار نشریه نبودند و از سویی مشکلات پیچیده‌تری از عدم پیش بینی مسائل مختلف برای ما به وجود آمد که باعث شد چاپ این شماره چند صباحی به تعویق افتاد، اما همانگونه که در اول سخن گفتم درک این چالش بسیار سخت بود چرا که تیم مرکزی پردازش برای به نتیجه رساندن این شماره از هیچ تلاشی فوگذاری



آزادی نرم افزار

امین زمانی
نویسنده علمی

کنید، نه در «آبجو مجانی». بطور دقیق‌تر، نرم‌افزار آزاد یعنی اینکه کاربران یک برنامه این‌چهار آزادی ضروری را دارند: آزادی برای اجرای برنامه به نحوی که می‌خواهید، و برای هر منظوری (آزادی^(۰)).

آزادی برای مطالعه و بررسی چگونگی عملکرد برنامه و تطبیق آن برای نیاز خود (آزادی^(۱)). دسترسی به کد منبع یک پیش‌شرط برای این آزادی است.

آزادی برای توزیع مجدد کپی‌هایی از آن، برای اینکه بتوانید به همسایه‌تان کمک کنید (آزادی^(۲)).

آزادی برای بهبود برنامه و انتشار این تغییرات برای عموم، تا اینکه تمام جامعه از آن بهره برند (آزادی^(۳)). دسترسی به کد منبع یک پیش‌شرط برای این آزادی است.

قدرت‌ها مشکل بودند. غول‌های تکنولوژی، اپل و مایکروسافت، انحصاری‌ها! گنو گسترش یافت، آن‌ها شروع کردند به پایه‌گذاری یک ایده. با توسعه‌ی سیستم‌عامل گنو. کتابخانه‌ها و برنامه‌های کاربردی؛ بعد کرنل هرد. لینوس توروالدز از راه رسید؛ یکی از همان گیک‌های غارنشین، لینوکس متولد شد. انقلابی تصادفی از یک تفریح. لینوکس را با گنو ترکیب کردند، و حالا رسانه‌ها هم با استالمن بودند. گنو پیش‌رفت و نهایتاً پیروز شد. یک پرورزی جهانی برای گسترش آزادی. بعدها گرگ‌ها هم به بردها پیوستند. متن‌باز شدن مایکروسافت. و آزادی همچنان در ابتدای راه است. اما، آزادی در نرم‌افزار چیست؟ نرم‌افزار آزاد درباره آزادی است، نه قیمت. برای درک بهتر باید به معنای «آزاد» در «آزادی بیان» فکر ژان لوک گدار جایی گفته است که هرچه بیشتر حرف می‌زنیم، کلمات بیشتر معنای‌شان را از دست می‌دهند؛ آزادی یکی از همان‌هاست. چپ‌ها و راست‌ها، لیبرال‌ها و آزادی‌خواه‌ها، گوش جهان را پر کرده‌اند از فریادهای آزادی‌خواهی؛ و بعد آزادی خالی شد، تهی از معنا. در اوایل دهه‌ی ۹۰ میلادی، گروهی آمدند، به رهبری ریچارد استالمن، برای احیا؛ احیای دوباره‌ی یک ایده. آزادی بشر. شروع در نرم‌افزارها بود و بعد به جنبش‌های اجتماعی، علم و حتی ادبیات هم رسید. ایده ساده بود، هرکسی می‌تواند کد منبع نرم‌افزار را ببیند، از آن استفاده کند، آن را برای اهداف خودش تغییر دهد و یا حتی بدون تغییر دوباره منتشرش کند. آزادی کامل در استفاده از برنامه‌ها. شبیه به تمام آزادی‌خواهان جهان،



چرا دانشمندان زن کمی را می‌شناسم؟

مریم خیرخواه

سرپرست گروه تحریریه و نویسنده علمی

هنوز هم زنان در دنیای علم (STEM)^۱ حضور کمتر نگ دارند؟ چه راه حلی برای آن پیشنهاد میکنید؟

همه برای راه حل به موارد مشترکی اشاره بودند:

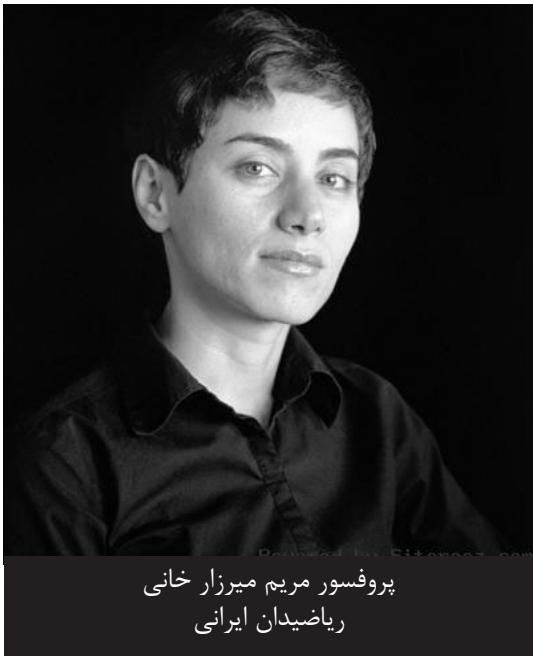
۱- در مرحله اول و به عنوان مهمترین عامل ایجاد و تقویت خودبازاری در زنان در تمام سنین به ویژه در مقاطع پایه توسط خانواده و مسؤولان آموزش و پرورش.

۲- معرفی الگوهای تاریخی و مدرن برای ایجاد نگرش روشن و مثبت نسبت به آینده.

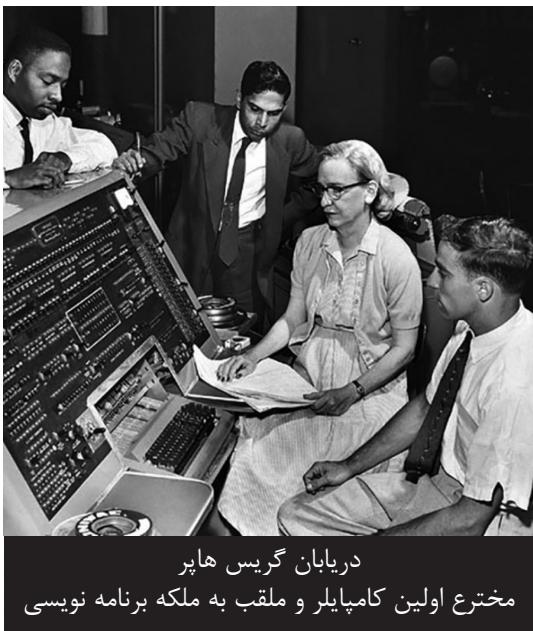
۳- شناسایی نیازهای متفاوت زنان از مردان با توجه به شرایط متفاوت جسمی و روانی و فراهم

اشتباهی از این قبیل که همیشگی بچگی من بود با بی رحمی خیلی وقت ها اجازه می دیم به خودمون بزنیم. پس مدتی شروعی کردم به حفظ میکردم که برای شوخی یا فهم اشتباه بهم میگفتند: "پسرا باهوشت از دختران" یا "پسرا موفق تر از دختران" "پسرا ریاضیشون بهتره دختران فقط حفظ می کنند" و جملاتی از این قبیل که همه ما در طول زندگیمون شاید بارها و بارها شنیدیم و من با عصبانیت و قطعیت میگفتیم: "اصلنیم اینطوری نیست" اما تو ذهنم اتفاق دیگه‌ی می افتاد به خودم میگفتیم "نکنه حق با او نباشه، نکنه پسرا باهوش ترند، یعنی اگر پسرا بودم میشد اون مسئله ریاضی رو که اون روز سرکلاس نتونستم حل کنم و حل کنم؟" و حرف‌ها درونی

امروز به مصاحبه ی برخوردم با چندتا از محققان بزرگ زن دنیا که از همه آن‌ها دو سوال پرسیده شده بود: چرا



پروفسور مریم میرزاچانی
ریاضیدان ایرانی



دربابان گریس هاپر
مخترع اولین کامپیوتر و ملقب به ملکه برنامه نویسی

کردن بستر مناسب برای آن.

۴- شناسایی کامل مشکلات و موانع فعالیت جدی زنان توسط دولت‌ها و موسسات و برنامه‌ریزی و پیگیری برای حل آن‌ها

۵- معرفی گرایش‌های بین رشته‌ای برای گسترش دامنه فعالیت و مشارکت زنان و ایجاد تشکل‌ها و ورکشاپ‌های مختلف و دوره‌ای و معرفی زمینه‌های جدید برای مطالعات بین رشته‌ای و ارتباط مستمر بین آنها.

۶- توجه ویژه به زنانی که دارای فرزند هستند و حمایت مالی و قراردادن زمان مورد نیاز برای رسیدگی به فرزندانشان و تغییر نگرش فرهنگی نسبت به مردان خانه دار.

به این فکر می‌کنم چند دختری‌چه در ایران یا حتی در جهان وجود دارند که می‌توانند با خودبادوری، حمایتهای جامعه و امکانات در دسترس به مریم میرزاچانی‌ها و گریس هاپر های آینده تبدیل شوند؟



اسکلت خارجی

ممکن است در فیلم‌هایی مانند الیسیوم (Elysium)، لبه فردا (Edge of Tomorrow)، آیرونمن (Ironman)، با لباس‌های پیشرفته‌ای که به افراد، توانایی‌های فرا انسانی می‌دهند، آشنا شده باشید. این لباس‌ها در دنیا واقعی اسکلت خارجی نام دارند.

در واقع این فناوری کاربردهای فراوانی در زندگی انسان دارد و قطعاً در آینده نه‌چندان دور کاربردهای بیشتری هم خواهد داشت. کاربردهای متفاوت این فناوری در زمینه‌های درمانی، صنعتی، نظامی، خدماتی، ورزشی و... باعث پیشرفت هر روزه‌ی این فناوری پوشیدنی شده است. در ادامه به توضیح مختصه‌ی از تاریخچه و کاربردهای این محصول خواهیم پرداخت.

در حقیقت، اسکلت خارجی یا Exoskeleton یک نوع ماشین پیشرفته‌ی قابل پوشیدن است که با ترکیب فناوری‌هایی که باعث حرکت اندام با افزایش قدرت و استقامت می‌شوند، طراحی شده است. فناوری‌هایی مانند موتورهای الکتریکی، پنوماتیک، اهرم‌ها، هیدرولیک و ...



شباht بیشتری به شکل امروزی آن داشت، توسط Nicholas Yagn روسی در سال ۱۹۸۹، برای کمک به انسان در راه رفت، دویدن و پریدن ساخته شد که ساختاری به مراتب سنتتاht‌تر از انواع امروزی داشت. البته پروژه‌های مشابهی در دهه ۹۰ و میلادی هم اتفاق افتاد که بیشتر آن‌ها ضعف‌های قابل توجهی داشتند.

اولین اسکلت‌های خارجی مربوط به پروژه‌ی hardiman General Electric بود؛ که در سال ۱۹۶۵ برای توانمند کردن کارگرها برای حمل بارهای سنگین طراحی شد و با رهبری Ralph Mosher مهندس تا سال ۱۹۷۱ روی آن کار می‌شد. این پروژه سرانجام به نتیجه نرسید. همچنین نوعی اسکلت خارجی که

در چند دهه گذشته دانشمندان و مخترعان زیادی روی اسکلت خارجی کار کردند و هر سال، نسخه پیشرفته‌تری از آن را ساختند. به طوری که تا به امروز از آن‌ها در زندگی استفاده می‌کنیم.



اکنون اسکلت‌های خارجی به قدری پیشرفته شده‌اند که حرکت افراد را کنترل نمی‌کنند. بلکه حرکات فرد را موقع راه رفت، دنبال می‌کند و الگوی مشابهی ایجاد می‌کند. این ربات فقط در موارد توانبخشی و درمانی، حرکات را تصحیح می‌کند. جالب است بدانید، پیشرفت این وسیله به قدری زیاد بوده که حتی افراد قطع نخاع نیز می‌توانند به کمک آن راه بروند!



گفتیم این اسکلت‌ها، کاربردهای زیادی در زندگی ما دارند، بهتر است به معرفی چند کاربرد آن‌ها بپردازیم:



کاربرد درمانی: این اسکلت برای افراد با ضعف عضلانی و اختلال حرکتی پایین تن، بیماران دارای آسیب نخاعی، قربانیان سکته، افراد معلول، بیماران پاراپلژی و... طراحی شده و به آن‌ها امکان راه رفتن و نشستن می‌دهد و البته به اصلاح حرکت آن‌ها نیز می‌پردازد.

کاربرد نظامی: اسکلت‌های بیرونی نظامی جدید با ویژگی‌های منحصر به فرد خود در مرحله‌ی آزمایشی هستند. این اسکلت‌های بیرونی جدید برای تولید نیروی الکتریسیته‌ی تجهیزات همراه سربازان، پشتیبانی از بدن سربازان در هنگام حرکت و کاهش فشار وارد شده از سوی تجهیزات به بدن سربازان طراحی شده‌اند. در بازی رایانه‌ای "Call of Duty Advanced Warfare" این وسیله به خوبی به نمایش گذاشته شده است.





کاربرد صنعتی: شرکت خودروسازی ایتالیایی کوماو (Comau)، اسکلت بیرونی MATE ارجاعی غیرفعال را در نمایشگاه بین المللی Automatica ارائه کرده است. این نمایشگاه در سال ۲۰۱۸ در شهر مونیخ برگزار شد. می تواند فشار وارد بر برخی از ماهیچه های کتف کاربر را تا ۵۰ درصد کاهش دهد پس کارگران با این اسکلت بیرونی، با فشار و خستگی کمتر کارهای مشابه و روزمره‌ی خود را در محیط کار انجام می دهند.

همان طور که میدانید قشر کارگر فشار کاری زیادی را تحمل می کنند و به نیروی زیادی نیاز دارند. مثلاً به خاطر کارهای سنگینی که بر دوش کارکنان کشتی سازی است، شرکت کشتی سازی دوو، پس از برنامه‌ی آزمایشی موفق اسکلت بیرونی، تصمیم دارد برای کارهای سنگین شرکت کشتی سازی، اسکلت بیرونی استفاده کند. اسکلت های بیرونی صنعتی با هدف افزایش بهره‌وری افراد در محیط کار طراحی می شوند. با این وجود، تعداد کمی از اسکلت های بیرونی به مرحله‌ی تجاری رسیده‌اند و وارد بازار شده‌اند.

سامانه‌ی پوشیدنی خود را برای اسکی ارائه داده است. برای بهبود و پیشرفت این فناوری، در مسابقات Cybathlon Powered Exoskeleton Race وجود دارد که در آن، اسکلت های خارجی که برای معلولین طراحی شده، باهم به رقابت می پردازنند.

روی زانوها کاهش می دهد. علاوه بر آن، اسکلت های بیرونی اسکی می توانند به طور بالقوه خستگی را کاهش دهند و به اسکی سواران اجاره دهنده برای مدت بیشتری روی پیست بمانند. اسکلت بیرونی اسکی شرکت ROAM Robotics با پیوستن به Againer و SkiMojo سومین

کاربرد ورزشی: اسکلت های بیرونی اسکی به طور ذره بینی بر یک نیاز متمرکز شده‌اند. اسکی سواری مقدار زیادی تنیش و کرنش بر زانو اعمال می کند. یک اسکلت بیرونی اسکی می تواند به عنوان یک جاذب ضربه برای بدن عمل کند که دست اندازها و دامنه‌ی بار را

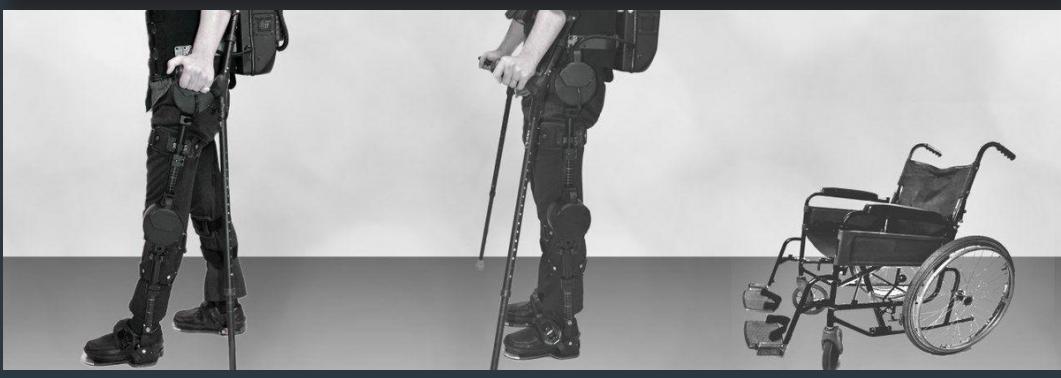


شرکت‌های معروف سازنده‌ی این اسکلت‌ها قصد دارند در آینده اسکلت‌هایی را برای افرادی که از کمر فلچ هستند تولید کنند که به آن‌ها توانایی انجام کارهای روزانه مانند نشستن روی نیمکت، زیگزاگ راه رفتن، راه رفتن روی سنگ، حرکت روی سطح شبکدار، بالا و پایین آمدن از پله و سایر فعالیت‌های روزمره را بدون کمک بدهد.

این محصول مرحله آزمایش را تا حدودی پشت سر گذاشته و حتی این محصول را به فروش می‌رسد. در ضمن اسکلت خارجی‌های تولید داخل، قیمتی تقریباً یک سوم مشابه خارجی خود دارد.

از بیمارستان‌ها، مراحل آزمایش خود را می‌گذراند. نمونه عینی تولید داخلی این فناوری، محصول شرکت «پداسیس» است که از حدود سه سال پیش روی آن کار شده و «اکسوید (Exoped)» نام دارد. امروز

همچنین، فناوری ساخت این اسکلت، مدتی است در ایران نیز وجود دارد و شرکت‌های ایرانی، از جمله شرکت پداسیس، اسکلت خارجی را برای افراد معلول تولید می‌کنند. این اسکلت، در بعضی



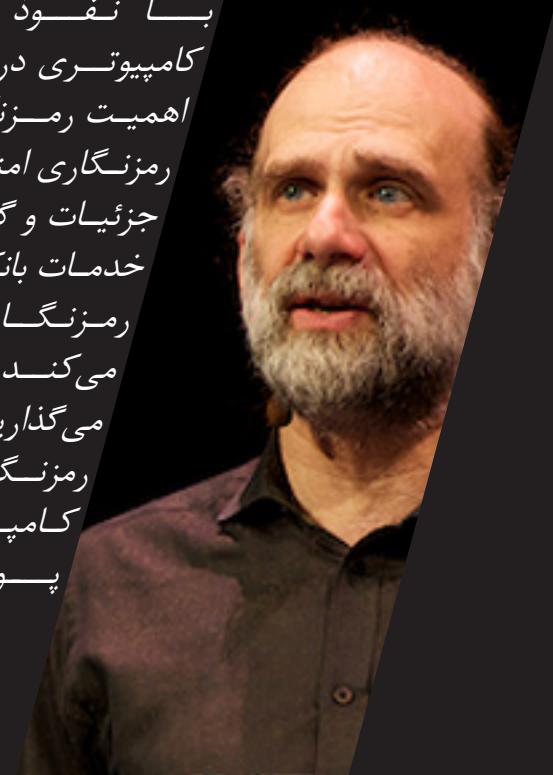


مقاله‌ی زیر نوشته‌ی بروس اشنایر، متخصص رمزنگاری، امنیت رایانه و حریم خصوصی و نویسنده‌ی اهل ایالات متحده آمریکا است و در سال ۲۰۱۶ در قالب مقاله‌ای در وبسایت شخصی او منتشر شده است.
مترجم: حمیدرضا مهدوی پناه

اهمیت

رمزنگاری

با نفوذ همه‌گیر کامپیوترها و شبکه‌های کامپیوتری در دنیای امروز، سخت است که در اهمیت رمزنگاری اغراق کنیم. به طور خیلی ساده، رمزنگاری امنیت شما را حفظ می‌کند. رمزنگاری از جزئیات و گذر واژه‌های شما، زمانی که در حال انجام خدمات بانکی اینترنتی هستید محافظت می‌کند. رمزنگاری از شنود مکالمات تلفنی شما جلوگیری می‌کند. اگر روی اطلاعات لپ‌تاپ خود رمز می‌گذارید - که امیدوارم این کار را می‌کنید - رمزنگاری از داده‌های شما پس از دزدیده شدن کامپیوترتان محافظت می‌کنند. رمزنگاری، پول و حریم شخصی شما را مصون نگه می‌دارد.





رمزنگاری از هویت مخالفان و فعالان سیاسی و مدنی در سراسر دنیا محافظت می‌کند. اگر شما یک روزنامه‌نگار باشید، برای ارتباط با منابع اطلاعاتی خود و یا اگر یک سازمان (NGO) ناسودبر (به انگلیسی: باشید، برای کار خود و یا اگر یک وکیل مدافع باشید، برای ارتباط خصوصی با موکل خود، به ابزاری حیاتی به نام رمزنگاری نیازمندید.

رمزنگاری از دولت ما محافظت می‌کند. رمزنگاری از دستگاه‌های دولتی، قانون‌گذاران و مأموران اجرای قانون نیز محافظت می‌کند. رمزنگاری از مقامات رسمی ما که در داخل



افبی‌آی) هیچ از این نکته اطلاع دارد که کشور در حال کار هستند چه تعداد از مأموران خود او از آیفون استفاده می‌کنند؟ و بر قابلیت‌های امنیتی اپل برای محافظت از داده‌های شان متکی هستند؟

رمزنگاری از زیرساخت‌های حیاتی ما محافظت می‌کند، چیزهایی نظیر:



شبکه‌های ارتباطی ما و دستگاه‌های پزشکی را به یکدیگر متصل کنیم، خطر هک شدن و سوءاستفاده از این ابزارها که می‌تواند منجر به زیان‌های مالی و جانی شود نیز افزایش

دیگر که جامعه‌ی ما به آن مตکی است. در کنار این‌ها، هرچه روز به روز بیشتر به سمت اینترنت چیزها حرکت می‌کنیم و تلاش می‌کنیم تا ماشین‌ها، ترمومترها

رمزنگاری از زیرساخت‌های حیاتی ما محافظت می‌کند، چیزهایی نظیر: زیرساخت حمل و نقل، شبکه‌ی ملی برق‌رسانی، شبکه‌های ارتباطی ما و بسیاری از موارد



مجرمان و دولتهای خارجی مورد بهره‌جویی قرار خواهد گرفت. بسیاری از هکهایی که خبرشان جار و جنجال به پامی کند، به نوعی ناشی از ضعف و یا - بدتر از آن - نبود رمزنگاری است.



بسیار خطرناک‌تر می‌بود. یک رمزنگاری قوی اگر به درستی انجام شود، غیرقابل شکستن است. هر نوع ضعف در رمزنگاری توسط هکرهای

پیدا می‌کند و اینجاست که اهمیت رمزنگاری برای اشخاص و همچنین امنیت ملی از آنچه بوده نیز فزونی خواهد یافت. البته که امنیت فراتر از رمزنگاری است؛ اما رمزنگاری بخش مهمی از امنیت است. گرچه عمولاً این نکته ناپیداست، اما شما هر روز از رمزنگاری‌های قوی استفاده می‌کنید و دنیای غرق در اینترنت ما بدون آن

اخلاقیات

کار کند. طرز کارکرد تکنولوژی

این‌گونه نیست. اگر یک درب پشتی وجود داشته باشد، هر کسی خواهد توانست از آن بهره‌جویی کند. تنها چیزهایی که برای این کار نیاز است اولاً دانستن این نکته است که درب پشتی‌ای وجود دارد و دوماً توانایی بهره‌جویی از آن است؛ و شاید به طور موقتی یک راز باقی بماند ولی یک راز شکننده است. دربهای پشتی یکی از راههای اصلی برای حمله به سیستم‌های کامپیوتری هستند. این بدین معناست که اگر افبی‌آی بتواند بدون اجازه‌ی شما مکالمات تلفنی‌تان را شنود کند و یا به داخل کامپیوتر‌تان نفوذ کند، چنین‌ها هم امکان چنین کاری را خواهند داشت. رئیس سابق آژانس امنیت ملی ایالات متحده (به انگلیسی: NSA) به تازگی به این نکته اشاره کرده که از دربهای پشتی این‌چنینی برای نفوذ به داخل شبکه‌ها استفاده می‌کرده

افبی‌آی

خواستار توانایی دور زدن رمزنگاری در پروسه‌ی تحقیقات مجرمانه است. این کار با عنوان درب پشتی نیز شناخته می‌شود و راهی است برای دسترسی به اطلاعات رمز شده که سازوکار معمول رمزنگاری را دور می‌زند. من با چنین ادعاهایی احساس دلسوی می‌کنم، اما به عنوان یک فرد فنی می‌توانم این نکته را بیان کنم که هیچ راهی برای دادن چنین توانایی‌ای به افبی‌آی بدون ضعیف کردن رمزنگاری در برابر کل افراد متخصص نیست. دانستن این نکته بسیار حیاتی است. نمی‌توان یک تکنولوژی دسترسی ساخت که فقط برای مقامات قانونی مشخص، افراد با نوع خاصی از شهروندی و یا اشخاص با شکل منحصر به‌فردی از



00000110110101010101010101
0101000000111011000000001001
10100000110000011011000011010
1101101101110011010101011011
01101001011100110011010111
10000110110110110000011001001
10101110110011000000110010010
001110101111101100000011001001
111110111110000101111000001100100
11100010001001000000110110010101
11100010001001001001001110010101
111001111110000111111000001100101
1110110010110000001101111000011001
111011111110000111111000001100101
1110111111110000111111000001100101
11101111111110000111111000001100101
11101111111110000111111000001100101
111011111111110000111111000001100101

ساخته شده است و درب‌های پشتی مذکور را ندارند و در برابر اعمال قوانین ایالات متحده امن هستند.

و در همین حین، آدم بدھا از ابزارهایی استفاده خواهد کرد که توسط کشورهای خارجی ساخته شده است و درب‌های پشتی مذکور را ندارند و در برابر اعمال قوانین ایالات متحده امن هستند. افبی‌آی می‌خواهد این بحث رابه شکل مصالحه‌ای

است. درب‌های پشتی، ما را در برابر انواع مختلفی قرار می‌گیرند. اگر امروز اجازه‌ی هک کردن یک تلفن همراه را به افبی‌آی بدهیم، فردا باید منتظر آن باشیم تا بشنویم که یک گروه مجرمانه از همان قابلیتی که افبی‌آی بهره جسته، استفاده کرده و به داخل شبکه‌ی برق‌سانی رخنے کرده است. و در همین حین، آدم بدھا از ابزارهایی استفاده خواهد کرد که به مرور کارهای راحت‌تر و ارزان‌تر می‌شوند و به طور



10101100110014301010111000010
0111010101011101010101d01b01
1100100010111011100000110010010
010001110011010111010101010101
101011111000000011000110011010
11101100011111001001001010010
10101011110011101001001010101
000110111001110101001101000001
11000001111111111111111111111111
10101001011011011001101101101
00011001011011001101101101101
00000002000101010101010101
10100010101010001111
101010101010100000000101111000
011001111001010101
1100101001101010
001010000001
0100000100000000000000000000000000

کارتر، ویلیام لین و مایک
زیرساخت‌های ما و جامعه‌ی
ما - در معرض خطر خواهیم
مک کانل.

کاش امکان‌پذیر بود

هر کس که قصد دارد زیرساخت ما به عنوان یک هرکسی ای که آدم را ضعیف کند، رمزگاری را خواهد داد، باید فراتر از یک ابزار به آن‌ها داد، بدون این اعمال قانون و بلکه به کل کلیت نگاه کند. وقتی این‌گونه بنگریم، بدیهی است اگر افبی‌آی موفق شود و شرکت‌ها را مجبور کند تا رمزگاری‌شان را باید نظارت را مغلوب کند و در غیر این صورت همه‌ی داده‌های ما، شبکه‌های ما، با باخته‌ایم.

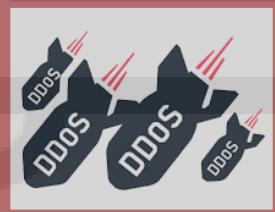
بین امنیت و حریم شخصی نشان دهد؛ اما این‌طور نیست. این موضوع مصالحه‌ای است بین امنیت بیشتر و امنیت کمتر. امنیت ملی ما به رمزگاری قوی نیازمند است. همین نکته نیز باعث شده تا بسیاری از مقامات فعلی و سابق امنیت ملی در جدل بین اپل و افبی‌آی طرف اپل را گرفته‌اند، کسانی مثل مایکل هایدن، مایکل چرتف، ریچارد کلارک، اش



انواع حملات سایبری

اسمش Fishing (هکر دام یا تله‌ای برای شما پهنه می‌کند تا شما را وادار به کلیک روی یک لینک یا فرستادن اطلاعات کنید. برای مثال ایمیلی از شرکت یا فرد مورده اعتمادتان دریافت می‌کنید که حاوی یک لینک است که با دانلود آن کامپیوتتان آلوده به بد افزار می‌شود. مثال دیگر اینکه ممکن است ایمیلی مبتنی بر فعالیت مشکوک روی حساب کاربریتان برای شما فرستاده شود. با زدن روی لینک صفحه‌ای مشابه سایت مورد نظرتان باز می‌شود و از شما نام کاربری و کلمه عبور را می‌خواهد و شما با وارد کردن آن‌ها، در واقع اطلاعات را برای هکر فرستاده‌اید!

DDoS و DoS



داشته‌اید خیلی زیاد است! Malware نوعی نرمافزار مضر (بد افزار) مانند ویروس است. بد افزار ممکن است از طریق کلیک بر روی یک لینک، اتصال یک حافظه یا از طریق فایل‌هایی که شاید به نظر آلوده نرسند مثل ورد، پی‌دی‌اف و غیره وارد سیستم شوند. وقتی بد افزار در سیستم شما قرار بگیرد می‌تواند کنترل کامپیوتر شما را به دست بگیرد. از اینکه چه کلیدهایی را فشار می‌دهید تا فرستادن اطلاعات محروم‌انه شما به دست فرد حمله کننده.

Phishing



در این نوع حمله که شباهت زیادی به ماهی گیری دارد (مانند

همان‌طور که صفحات تاریخ را ورق می‌زنیم، شاهد جنگ‌های مختلفی هستیم؛ اما با نگاهی عمیق‌تر به استراتژی‌ها متوجه تکراری بودن بعضی از روش‌ها می‌شویم، چون در طی زمان خود را ثابت کردند. امروزه این حملات با پیشرفت فناوری به زمینه‌ی جدیدی وارد و آن شبکه است. در اینجا به چند استراتژی رایج در حملات سایبری می‌پردازیم

Malware



شاید تا به حال برایتان پیش آمده باشد که آنتی‌ویروس شما با کلیک روی یک لینک یا دانلود یک فایل به شما اخطار دهد. اگر این اتفاق برایتان افتاده، احتمال اینکه تماس نزدیک با یک



بدون داشتن شناسه و کلمه عبور وارد حساب کاربریتان بشود.
اما در حمله‌ی MITM هکر خود را میان شما و سرور قرار می‌دهد و می‌تواند به اطلاعاتی که رد و بدل می‌شود دسترسی داشته باشد.
MITM (Man in the Middle

Session Hijacking and MITM

وقتی شما در

اینترنت در حال وب گردی هستید، اطلاعات زیادی بین شما و سرور مورد نظر شما در حال رفت و آمد است که دارای یک شناسه منحصر به فرد است و مانند یک کلید عمل می‌کند. در حمله‌ی Session Hijacking هکر این شناسه را دزدیده و خود را به جای شما وارد سیستم می‌کند و می‌تواند

فرض کنید شما در یک جاده‌ی بین شهری تک خطی هستید. در حالت عادی یک یا دو ماشین در دید شما قرار دارند و جاده به خوبی باز است. حال فرض کنید دقایقی پیش مسابقه‌ای تمام شده و تنها راه بازگشت افراد همان جاده است. این بار مشاهده می‌کنید که ترافیک زیاد ماشین‌ها جاده را مسدود می‌کند و ترک کردن آن شهر را برای شما غیرممکن می‌کند.

این دقیقاً مشابه اتفاقی است که هنگام حملات DoS می‌افتد. هکر با فرستادن ترافیک بیش از حد تحمل سرور باعث کندی و سپس مسدود شدن آن سرور می‌شود. حال اگر این کار را با چند کامپیوتر انجام دهیم، نام حمله DDoS می‌شود. در این نوع حمله که پیشرفته‌تر است، ردیابی مرکز حمله و شناسایی حمله کننده بسیار سخت می‌شود.

(DoS (Denial of Service
DDoS (Distributed Denial of Service





MIMO در شبکه‌های وایرلس

پیدا کند. دقیق کنید که ورژنهای ورودی و خروجی در عنوان مقاله، به کانال رادیویی حامل پیام برمی‌گردد، نه به سیستم شامل آنتن‌ها. فناوری مایموم، با افزودن چشمگیر گذردهی داده‌ها (Data Throughput) و برداشتن مخابراتی، آن هم بدون نیاز به پهنای باند یا توان ارسالی اضافی، جایگاه ویژه‌ای در مخابرات بی‌سیم یافته است.

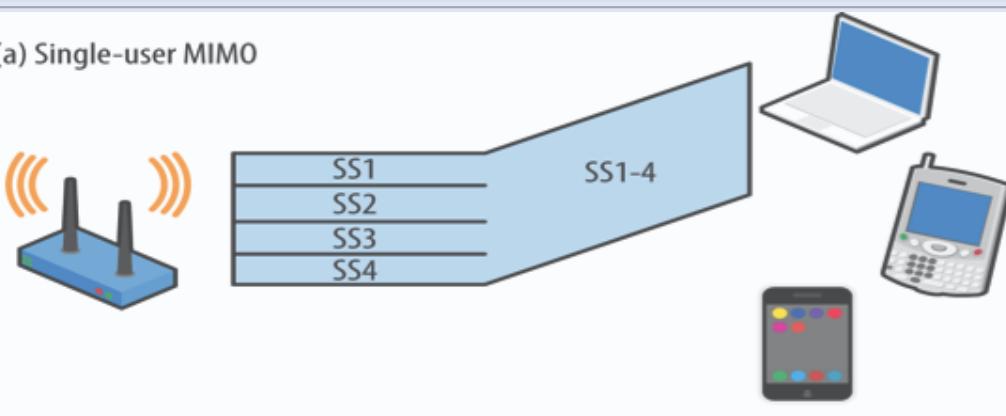
MIMO در شبکه‌های کامپیوتری و خانگی به دو دسته کلی تقسیم می‌شوند.

MU-MIMO ، SU-MIMO ((su=single user mu=multi user)) هم می‌بینیم:

هرچه دستگاه‌های بیشتری به شبکه‌ی Wi-Fi خانگی شما متصل باشد، سرعت کمتری خواهید داشت. دلیل این موضوع این است که اکثر روترها می‌توانند همزمان با حداقل یک دستگاه ارتباط داشته باشند. با این روترهای تک-کاربره (SU-MIMO)، هر دستگاه برای ارسال و

فناوری مایموم که عبارت اختصاری چند ورودی - چند خروجی (Multiple Input - Multiple Output) است، یک فناوری انتشار امواج (آنتن) برای سیستم‌های مخابراتی بی‌سیم است، بدین صورت که در هر دو طرف فرستنده و گیرنده از چند آنتن استفاده می‌شود. سیگنال‌های ارسالی در انتهای مدار مخابراتی با هم ترکیب می‌شوند تا خطاب به حداقل رسیده، سرعت انتقال اطلاعات به بیشینه، افزایش

(a) Single-user MIMO





چه روترهایی از MU-MIMO پشتیبانی می‌کنند؟

برای استفاده از MU-MIMO ابتدا باید روتری داشته باشید که از این تکنولوژی پشتیبانی کند. روترهایی که از استانداردهای قدیمی‌تر مثل، MU-G، MU-B، و MU-N استفاده می‌کنند، از MU-MIMO پشتیبانی نمی‌کنند و تنها بعضی از روترهای جدیدتر Wireless-AC دارای آن هستند. بهترین راه این است که به دنبال MU-MIMO، روتری باشید که پشتیبانی از AC Wave 2، Next-Gen AC، یا MU-MIMO نام دارد.

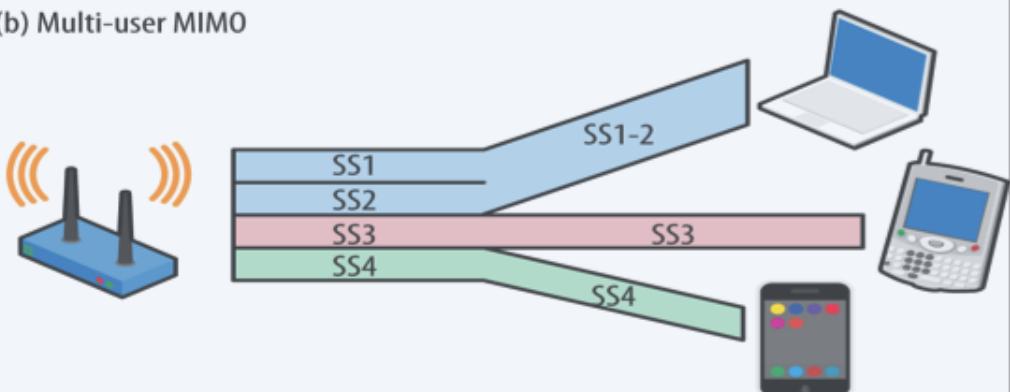
آینده‌ی شبکه‌های MU-MIMO

با این‌که MU-MIMO هنوز تکنولوژی نوظهوری است، شرکت‌هایی مثل Qualcomm و Linksys نیاز به این تکنولوژی در آینده را پیش‌بینی کرده‌اند.

دریافت داده از اینترنت منتظر نوبت خود می‌ماند و درنتیجه وقتی که یک دستگاه جدید به شبکه متصل می‌شود، این صفت طولانی‌تر و وقت انتظار مقداری بیشتر می‌شود؛ اما استاندارد جدیدی وجود دارد که می‌تواند این وقت انتظار را تا حد چشم‌گیری کاهش دهد. این تکنولوژی MU-MIMO با MU-MIMO مدت زمانی که هر دستگاه منتظر سیگنال است کاهش داده می‌شود و سرعت شبکه به طور چشم‌گیری افزایش می‌یابد. با در نظر گرفتن این‌که هر شبکه‌ی خانگی به طور میانگین بیش از هشت دستگاه متصل به شبکه دارد که برای پهنای باند در حال جدال‌اند، MU-MIMO عملکرد Wi-Fi را به طرز قابل توجهی بهبود می‌دهد.

تکنولوژی MU-MIMO ظرفیت و بازده روتر را بالا می‌برد و توانایی روتر در فعالیت‌های سنگین مثل گیمینگ یا پخش مستقیم ویدیو را بالا می‌برد.

(b) Multi-user MIMO





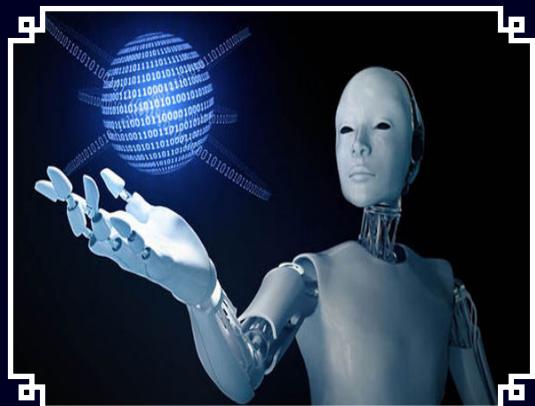
تهدیدی برای کار



هوش مصنوعی نیمی از مشاغل را تا ۲۰ سال آینده
تصاحب می کند

CNBC گفت و گویی داشته و اعلام کرده است که جایگزینی کارکنان با ربات‌ها همین حالا روند خود را آغاز کرده است. ایلان ماسک، مؤسس کمپانی‌های تsla و اسپیس ایکس، نیز در مصاحبه‌ای به این مسئله اشاره داشته است که «مطمئناً در آینده شاهد کاهش مشاغل هستیم. دلیل اصلی این موضوع نیز به ربات‌ها ارتباط دارد که کارهای ما را بهتر از خودمان انجام می‌دهند.» ماسک حتی پا را فراتر گذشته است و زندگی انسان‌ها را با پیشرفت هوش مصنوعی در خطر می‌بیند.

کارها و وظایف مدیریتی که به طور ذاتی در دسته‌ی وظایف تکراری قرار می‌گیرند، تغییر می‌کنند؛ بنابراین یادگیری مهارت‌های جدید برای افرادی که در تلاش برای حفظ شغل خود هستند، ضروری است. سازمان‌ها و شرکت‌ها باید راههای جدیدی برای آموزش و ارزیابی نیروی انسانی خود ایجاد کنند. این در حالی است که کشورها باید اکوسیستم یادگیری اکوسیستم (learning ecosystem) را توسعه دهند. از فناوری‌ها و منابع حمایتی است که برای افراد در هر مکانی از طریق بهبود دسترسی و افزایش همکاری در راستای یادگیری فشرده‌می‌شود. مهارت‌های فنی عمیق، خلاقیت و توانایی یادگیری از جمله ویژگی‌هایی هستند که در آینده‌ی مشاغل بر آن‌ها تمرکز بیشتری می‌شود.



امروزه تهدیدهای ناشی از گسترش اتوماسیون و حذف مشاغل مختلف به‌خوبی قابل شناسایی هستند. با پیچیده‌تر شدن دستگاه‌های مجهرز به هوش مصنوعی، به‌طور قطع موج جدیدی از جایه‌جایی‌های شغلی قابل پیش‌بینی خواهد بود. این یک تصویر اضطراب‌آور است! اما در این میان، موضوعی مهم همواره نادیده گرفته شده است و آن هم ظهور بسیاری از مشاغل جدید که هیچ شباهتی به مشاغل امروزی ندارند.

هوش مصنوعی و رباتیک همه‌ی مفاهیم مربوط به مشاغل را دگرگون می‌کنند. نه تنها چگونگی کار کردن بلکه راههای ارزیابی قابلیتها و استخدام نیروی کار و بهره‌وری در کار تغییر شگرفی خواهد کرد. تحقیقات دانشگاه آکسفورد نشان می‌دهد که در ۲۰ سال آینده چیزی حدود ۴۷ درصد شغل‌های فعلی آمریکا به ربات‌های مبتنی بر هوش مصنوعی می‌رسد. چف هس رهبر مردم و تشکل‌های آمریکا در این رابطه با

نقش تشریح کننده

دومین طبقه‌بندی از مشاغل، شکاف میان تکنولوژیست‌ها و رهبران کسب‌وکار را از میان خواهد برداشت. این گروه که نقش تشریح کننده دارد، طراح زمینه، تحلیلگر شفافیت کلام، استراتژی بهره‌برداری از سیستم هوشمند و... را در بر می‌گیرد که شفافیت هر چه بیشتر را برای سیستم‌های مذکور به ارمنان می‌آورند. بسیاری از مدیران ارشد اجرایی با جعبه سیاه الگوریتم‌های پیچیده یادگیری ماشینی چندان آشنا نیستند، به خصوص زمانی که سیستم‌ها اقدامات و راه حل‌هایی را پیشنهاد می‌کنند که از نظر مدیران ارشد، در نقطه مقابل خرد متعارف قرار گرفته‌اند. در واقع دولتها از هم‌اکنون اقدام به قانون‌گذاری‌های جدید در این زمینه کرده‌اند. برای مثال قانون جدید اتحادیه اروپا تحت عنوان «مقرات حفاظت از اطلاعات عمومی» که از سال ۲۰۱۸ اجرا خواهد شد به طور جدی «حق تشریح» را به منظور فراهم کردن امکان طرح شکایت و پیگیری آن دسته از پاسخ‌های الگوریتم‌ها که بر کیفیت زندگی مصرف‌کنندگان تأثیر داشته‌اند، ارائه خواهد کرد.

مربیان

اولین گروه از طبقه‌بندی مشاغل جدید، مستلزم بهره‌برداری از نیروی انسانی به منظور آموزش سیستم‌های هوش مصنوعی است (شامل مربی ارزیابی لحن صدای مشتری یا مربی تحلیل نگرش‌های جهانی و فرهنگی). در یک سر این طیف، مربیان وظیفه کاهش اشتباهات پردازنده زبان طبیعی و مترجمان زبان را بر عهده خواهند داشت. در سوی دیگر طیف، الگوریتم‌های هوش مصنوعی نحوه تقلید رفتارهای انسانی را فرا خواهند گرفت. برای مثال، ربات‌های خدمات مشتریان باید نحوه شناسایی پیچیدگی‌ها و ظرفت‌های موجود در ارتباطات انسانی را بیاموزند. شرکت یاهو، در تلاش است به سیستم‌های پردازش زبانی خود یاد دهد که منظور افراد از جملات ادا شده همیشه با معنای واقعی کلمه یکسان نیست. تاکنون مهندسان یاهو الگوریتمی را طراحی کرده‌اند که از توانایی شناسایی عبارات طعن‌آمیز در شبکه‌های اجتماعی و وب‌سایتها برخوردار است (با دقت نزدیک به ۸۰ درصد).



تفاوت

شبکه عصبی

هوش مصنوعی

یادگیری ماشین

احتمالاً بارها هنگامی که مشغول مطالعه‌ی اخبار روز دنیای فناوری بودید یا در حال بررسی مشخصات یک اپلیکیشن، به این سه واژه یعنی (شبکه‌های عصبی، یادگیری ماشین و هوش مصنوعی) برخورد کرده‌اید؛ و برایتان این سؤال ایجاد شده که هر یک از آن‌ها دقیقاً چه کاری انجام می‌دهند؟ و چه تفاوت‌هایی با یکدیگر دارند؟ در ادامه به بررسی این تفاوت‌ها می‌پردازیم.



نقش محافظت‌کننده

آخرین دسته از مشاغل جدید محافظت‌کننده‌ها (نظیر تحلیلگر اخلاق و هنجارهای اتوماسیون، تحلیلگر اقتصاد اتوماسیون، مدیر ارتباط با ماشین) هستند که از عملکرد درست سیستم‌ها اطمینان حاصل می‌کنند و از پیگیری مناسب پیامدهای ناخواسته آن‌ها مطمئن می‌شوند. بررسی‌ها نشان می‌دهد کمتر از یک سوم شرکت‌ها از قابلیت اطمینان سیستم‌های هوش مصنوعی خود اطمینان دارند. نیمی از این شرکت‌ها از اینمی سیستم‌های مورد استفاده خود مطمئن هستند. به طور روش باید گفت این آمار و ارقام نشان‌دهنده مسائلی اساسی است که باید جهت بهره‌برداری مستمر از فناوری‌های هوش مصنوعی حل و فصل شوند. در این میان محافظت‌کنندگان نقش قابل توجهی ایفا می‌کنند. یکی از مهم‌ترین پست‌های سازمانی در این طبقه‌بندی «مدیر انطباق اخلاقی» خواهد بود. افرادی که در قالب این مسؤولیت فعالیت می‌کنند به عنوان ناظر رعایت هنجارها و ارزش‌های اخلاقی و انسانی در نظر گرفته می‌شوند؛ برای نمونه هنگامی که سیستمی هوشمند برای تائید اعتبار افراد در حرفه‌های خاص یا مناطق جغرافیایی مختلف، تصمیمات تبعیض‌آمیز اتخاذ می‌کند، این گروه از مدیران با تحلیلگران سیستم‌ها برای روشن کردن دلایل چنین نتایجی همکاری می‌کنند و سپس اصلاحات لازم را پیاده‌سازی می‌کنند.



شبکه‌های عصبی مصنوعی (ANN)

به عنوان خروجی انتخاب می‌شوند را دریافت می‌کنید.

در این مرحله، کاربر انسانی می‌تواند به سیستم بگوید که کدام یک از خروجی‌ها، دقیقاً تصویر یک خودرو هستند. بدین ترتیب، مسیرهایی که به تشخیص موارد درست منجر شده، از طرف شبکه تقویت خواهد شد. با تکرار این فرایند در دفعات زیاد، شبکه نهایتاً قادر است به دقت بسیار خوبی در اجرای وظیفه موردنظر دست یابد.

البته شبکه‌های عصبی را نمی‌توان پاسخ تمام مسائل محاسباتی پیش روی انسان دانست، اما در مواجهه با داده‌های پیچیده، بهترین گزینه به شمار می‌رود. گوگل و مایکروسافت از شبکه‌های عصبی برای تقویت اپلیکیشن‌های ترجمه خود بهره گرفته‌اند و به نتیجه بسیار خوبی دست یافته‌اند، زیرا عمل ترجمه از جمله فرایندهای بسیار پیچیده محسوب می‌گردد.

شبکه‌های عصبی مصنوعی که به اختصار به آن‌ها شبکه‌های عصبی نیز گفته می‌شود، نوع خاصی از مدل یادگیری هستند که روش کارکرد سینیاپس‌ها در مغز انسان را تقلید می‌کنند.

در روش‌های محاسباتی سنتی، از یک سری عبارات منطقی برای اجرای یک عمل استفاده می‌شود؛ اما در مقابل، شبکه‌های عصبی از مجموعه نودها (به عنوان نرون) و یال‌ها (در نقش سینیاپس) برای پردازش داده بهره می‌گیرند. در این سیستم، ورودی‌ها در شبکه به جریان افتاده و یک سری خروجی تولید می‌گردد.

پس از این کار، خروجی‌ها با داده‌های معتبر مقایسه می‌گردند. مثلاً فرض کنید می‌خواهید کامپیوتر خود را به گونه‌ای آموزش دهید که تصویر خودرو را تشخیص دهد. برای این کار میلیون‌ها تصویر از خودروهای مختلف را وارد شبکه کرده و آن‌هایی که از سوی سیستم

یادگیری ماشین

یادگیری ماشین اصطلاحی گسترده است و هرگونه فعالیتی که به کامپیوتر اجازه دهد به صورت مستقل پیشرفت نماید را در بر می‌گیرد. به بیان دقیق‌تر، این فناوری به هر دستگاهی اشاره دارد که در آن عملکرد ماشین در اجرای یک وظیفه، صرفاً از طریق تجربه اجرای همان فعالیت، بهبود یابد.

شبکه‌های عصبی که پیش‌تر بدان پرداختیم را می‌توان یکی از نمونه‌های یادگیری ماشین دانست، اما روش‌های مختلفی برای پیاده سازی این تکنولوژی وجود دارد.

یکی دیگر از روش‌های مورد استفاده برای یادگیری ماشین، یادگیری تقویتی نام دارد. در این روش، کامپیوتر فعالیت خاصی را اجرا کرده و نتایجش مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. به عنوان مثال می‌توان یک بازی شطرنج را در نظر گرفت. در این نمونه، کامپیوتر به اجرای بازی شطرنج پرداخته و طبیعتاً می‌برد یا می‌باشد. اگر برنده شود، مجموعه حرکاتی که به این نتیجه منجر شده‌اند امتیاز مثبتی دریافت می‌کنند.

نهایتاً با اجرای میلیون‌ها بازی، سیستم بر اساس نتایج قبلی می‌تواند تشخیص دهد که کدام سری حرکات، احتمال بردن را افزایش می‌دهند.

گوگل می‌گوید اپلیکیشن موزیک آن‌ها می‌تواند قطعه مناسب را در بهترین زمان برای شما پیش‌کند. برای اجرای این کار، برنامه بر اساس رفتار قبلی شما عمل کرده و فهرستی را برایتان تهیه می‌نماید. اگر این پیشنهاد را نپذیرید، سیستم از آن به عنوان شکست یاد می‌کند. با این حال اگر یکی از موارد پیشنهادی را قبول کنید، موفقیت آن در سیستم ثبت شده و فرایندهای منجر به تهیه این لیست نیز تقویت می‌گردد.

با همه این تفاسیر، یادگیری ماشین نیز روشی همه کاره نیست و شاید گاهی اوقات موارد ناسازگاری را برایتان به نمایش بگذارد، اما مطمئن باشید اگر هر شش ماه یک بار از آن استفاده کنید، قطعاً با پیشنهادهای نامرسوط روبرو خواهید شد. در واقع بدون کاربری مداوم، یادگیری ماشین هیچ‌گاه نمی‌تواند به دستگاهی هوشمندتر از قبل تبدیل گردد.



هوش مصنوعی

در حوزه AI ضعیف یا محدود، با هر دستگاهی که برای انجام یک یا چند فعالیت خاص طراحی شده‌اند، روبرو هستیم. مثلاً دستیار گوگل (Google Assistant) و سیری (Siri)، اگرچه هردو بسیار قدرتمند هستند، اما در دسته مورد بحث جای می‌گیرند، زیرا فعالیت آن‌ها محدود به یک سری فرامین صوتی و پاسخ دادن به آن‌ها خواهد بود.

البته لازم است بدانید تحقیقات گسترده‌ای روی هوش مصنوعی زیرساخت این سرویس‌ها در دست اجراست، اما هنوز هم به آن‌ها AI ضعیف می‌گویند.

در سوی دیگر با هوش مصنوعی قوی روبرو هستیم که به آن «هوش مصنوعی عمومی» یا AGI می‌گویند. این سیستم‌ها می‌توانند هر فعالیتی را همچون انسان به اجرا درآورند و البته واضح است که چنین چیزی هنوز ساخته نشده.

درست همانند شبکه‌های عصبی که نمونه‌ای از یادگیری ماشین به شمار می‌رود، یادگیری ماشین نیز بخشی از هوش مصنوعی محسوب می‌گردد. با این حال، تعریف حوزه AI آنقدر گستردگ است که در واقع نمی‌توان مفهوم خاصی را از آن استنباط نمود.

هم اکنون به پیشرفت‌هایی در این زمینه دست یافته‌ایم که در سال‌های نه چندان دور، دست نیافتنی می‌نمودند. یکی از این موارد، تشخیص نویسه نوری یا OCR است، عملی که برای یک کامپیوتر بسیار دشوار به نظر می‌رسید، اما اکنون می‌بینیم موبایل‌های ساده‌های قادرند سندی را اسکن نموده و آن را به متن بدل نمایند. دلیل اینکه چنین کار ساده‌ای در حوزه هوش مصنوعی قرار می‌گیرد، این است که در واقع دو رده کلی برای AI وجود دارد.

جمع بندی

در زمینه هوش مصنوعی برخی شرکتها توانسته‌اند شبکه‌های عصبی قدرتمندی را توسعه دهند که فعالیت‌های پیچیده را به خوبی سامان داده و زندگی را ساده‌تر می‌سازند. برخی دیگر نیز صرفا برچسب «یادگیری ماشین» را روی محصولاتشان نصب می‌کنند، در حالی که فعالیت آن‌ها با گذشته تفاوتی نکرده.

در مجموع می‌توان گفت یادگیری ماشین و شبکه‌های عصبی، فناوری‌های هیجان انگیزی هستند. با این حال اگر در تبلیغ یک برنامه با عبارات فوق مواجه شدید، تصور کنید «این برنامه شاید کمی هوشمندتر از بقیه پاشد» ولی همچون همیشه، آن را صرفا بر اساس عملکرد و سودمندی اش قضاوت نمایید.

تا حدودی می‌توان گفت AI به معنای هوشمندتر شدن اپلیکیشن هاست، چیزی که همه ماننتظار آن را داریم، ضمن اینکه یادگیری ماشین و شبکه‌های عصبی بهترین روش‌ها برای اجرای برخی عملیات محسوب می‌گردد؛ اما اینکه در توضیح یک برنامه کاربردی نوشته شود «مجهز به هوش مصنوعی» لزوماً هیچ مفهوم خاصی نخواهد داشت.

باید به این نکته نیز اشاره کرد که شبکه‌های عصبی و یادگیری ماشین نیز از نظر شفافیت در یک سطح قرار ندارند؛ و ما به هیچ عنوان نمی‌توانیم بگوییم این اپلیکیشن به خاطر بهره‌گیری از یادگیری ماشین عملکرد بهتری دارد.

INTERNET OF THINGS

اگر اینترنت فراگیر شود،
با چه دنیایی مواجه خواهیم شد؟!





اینترنت اشیا چیست؟؟

به طور خلاصه اینترنت اشیا اصطلاحی است برای توصیف دنیایی که در آن اشیا قادر خواهند بود با اتصال به اینترنت یا به کمک ابزارهای ارتباطی با سایر اشیا تعامل داشته باشند و اطلاعات خود را با هم و یا با انسان‌ها به اشتراک بگذارند.

خانه هوشمند:

فرض کنید در سفری یک ماهه در یکی از کشورهای اروپایی به سر می‌برید. قابلیت کنترل از راه دور درهای خانه، روشن و خاموش کردن لامپ‌ها، باز و بسته کردن پرده‌های خانه، تنظیم درجه سرمازی یخچال، اطلاع از وضعیت ماهی‌های آکواریوم و کنترل از راه دور سایر لوازم خانگی برای جلوگیری از حوادث و صرفه جویی در انرژی از کاربردهای خانگی اینترنت اشیا است. همچنین در روشی دیگر سیستم روشنایی و نیز سیستم سرمایشی/اگرماشی یک خانه بر اساس اطلاعات دریافتی از حسگرهای نصب شده، تنها در اتاق‌هایی که ساکنین حضور دارند فعال خواهد شد و این به معنای مصرف بهینه‌تر انرژی است.

اینترنت اشیا چه کاربردی دارد؟



حوزه بهداشت و سلامت:

یکی دیگر از کاربردهای اینترنت اشیا به منظور مراقبت از افراد، ایجاد گردیده که امکان نظارت بر افراد بیمار و سالم‌مند را در خانه برای پزشکان و پرستاران فراهم می‌آورد. درنتیجه این امر، هزینه‌های مربوط به بیمارستان با مداخله زودهنگام و درمان سریع، کاهش چشمگیری خواهد داشت.



حوزه نظامی:

با وجود چالش‌های مربوط به پذیرش اینترنت اشیا در حوزه نظامی پتانسیل بالایی برای روزآمدسازی جنگافزارها، استفاده از داده‌ها و خودکارسازی جهت حفظ جان سربازان و از طرف دیگر کاهش هزینه‌ها و افزایش کارایی وجود دارد. شناسایی، کنترل و نظارت نیروها و جنگ افزارها از مهم‌ترین کاربردهای اینترنت اشیا در حوزه نظامی است.





← ←



شهر هوشمند:

در آینده اینترنت اشیا همه چیز را از خیابان‌ها تا چراغ قرمزا در بر خواهد گرفت. این شهرهای هوشمند از طریق ارتباطات بی‌سیم قادرند تا ضمن سرویس دهی مناسب به شهروندان، هزینه‌های جانبی را به طرز محسوسی کاهش دهند؛ به عبارت دقیق‌تر شهرهای هوشمند اشاره به جایگذاری پیشرفت‌ه فناوری و مجموعه‌ای از داده‌ها در زیرساخت‌هایی دارند که همگی این زیرساخت‌ها در تعامل با اینترنت اشیا قرار خواهند داشت. امروزه خودروهایی که به اینترنت وصل می‌شوند فقط شروع قابلیت‌های اینترنت اشیا هستند. شرکت AT&T همراه با تولیدکنندگان خودرو مانند جنرال موتور و BMW در حال اضافه کردن سیستم جدید قابلیت اتصال خودرو به اینترنت هستند که بتواند اطلاعات ترافیکی در همان لحظه را ارسال و از این اطلاعات برای تجربه و تحلیل وضعیت ترافیکی استفاده کنند. خرید نهایی سرویس نقشه نوکیا (HERE) توسط خودروساز آلمانی نیز گامی دیگر در این راستا بوده، نقشه HERE، جهان را به صورت مستقیم و راههای ارتباطی را ثانیه به ثانیه نشان می‌دهد. درنتیجه مردم می‌توانند در کوتاه‌ترین زمان ممکن، ضمن ایجاد آلودگی محیطی کمتر، رانندگی امن‌تر و لذت‌بخش‌تری را تجربه کنند.



حوزه کسب و کار:

استفاده از اینترنت اشیا در حوزه تجارت (الکترونیک) می‌تواند تأثیرات مهم و مثبتی را در افزایش سوددهی و همین‌طور راه اندازی کسبوکارهای جدید و نو داشته باشد. ابعادی مانند پرداخت، حمل و نقل، عملیات مالی و کنترل انبار، درواقع اینترنت اشیا قسمت زیادی از فعالیت‌های سنتی و دستی را می‌تواند به صورت الکترونیکی عهده‌دار شده و انجام دهد. این تکنولوژی در تجارت الکترونیک می‌تواند هم تأثیرگذار بر روی فعالیت‌های فروشنده باشد هم بر روی تولیدکننده و هم بر فعالیت‌های مصرف کننده تأثیر بگذارد. مثلاً در کارخانه مواد غذایی، پیاده سازی این تکنولوژی برای مدیریت انبار و ورودی و خروجی‌های انبار، وضعیت کالاهای، مدیریت تاریخ تولید و کنترل تاریخ انقضای کالاهای می‌تواند کمک‌های زیادی را به تولیدکننده انجام دهد. همین‌طور برای بعد از عرضه نیز می‌تواند تولیدکننده اطلاعات کالا را رديابی و به صورت ناشناس جمع آوری کرده و از آن در جهت گیری و تصمیم‌گیری‌های بازاریابی و فروش استفاده کند.



حوزه کشاورزی:

یکی دیگر از کاربردهای معرفی شده تحت تأثیر اینترنت اشیا، کشاورزی هوشمند (مزرعه هوشمند) است. با استفاده از حسگرهای گوناگون و همچنین پریادهای مجهز به حسگرهای مختلف این مزرعه هوشمند می‌تواند اطلاعاتی مانند دمای هوا یا دمای محصولات، میزان رطوبت هوا و خاک و میزان نور و تشعشات آفتاب را بسنجد و رشد کند. در سطح پیشرفته‌تر PH یا اسیدی و قلیایی بودن این حسگرهای می‌توانند میزان خاک و میزان رطوبت روی برگ‌های محصول را بسنجد و گزارش دهد. کشاورزان با استفاده از فناوری‌های این مزرعه هوشمند می‌توانند تصمیمات بسیار دقیقی درباره محصولات خود بگیرند و درنتیجه محصولات بیشتر و باکیفیت تری به دست آورند.

منبع: dna scipot fo yevrus A—sgniTh fo tenretnI eTh", A.lawragA dna A.eromtihW
regnirpS 4102 ,2 .on ,71 .lov ",sdnert



نوشه‌های ویراستار

با وجود تمامی مزایای اینترنت اشیا، خطری جدی سلامت انسان را به تهدید می‌کند و آن هم امواجی

حوزه دارد. از برهم ریختگی اعصاب تا تأثیرات روی نسل انسان خطراتی است که هم اکنون جامعه‌ی پژوهشکی آن را تأیید کرده است.

هکری به اجاق گازها، اسپیلیت‌ها، سیستم‌های تهویه مطبوع و خودروها نیز خواهیم بوده و این اقدامات موجب شده تا کنترل آنها از دست کاربران اصلی خارج شود. این حملات حتی گاهی به از کار افتادن نیروگاه‌های تامین برق نیز منجر شده است.

محققان حاضر در کنفرانس امنیتی بلاک هت هشدار داده اند که چنین حملاتی در آینده پیچیده تر شده و حتی سیستم‌های تامین و توزیع آب را هم هدف می‌گیرند و جان انسان‌ها را به خطر می‌اندازند و لذا از همین حالا باید برای ارتقای امنیت آنها برنامه‌ریزی شود.

است که برای برقراری این ارتباطات لازم است که وجود داشته باشند مانند امواج وای‌فای که هم‌اکنون بیشترین استفاده را در این

می‌دهد هکرها در آینده برای حمله به کشورها و زیرساخت‌های حیاتی آنها، ابزار و محصولات مبتنی بر اینترنت اشیا را انتخاب خواهند کرد.

۴۰ درصد از متخصصان برجسته امنیتی که در کنفرانس امنیتی بلاک هت در لاس وگاس آمریکا حضور داشتند، تصویر می‌کنند ابزار و وسایل مبتنی بر اینترنت اشیا در دو بخش انرژی و بهداشت و درمان به اهداف اصلی حملات هکری مبدل می‌شوند.

پژوهشگران می‌گویند تلاش‌ها برای سوءاستفاده از اینترنت اشیا از هم‌اکنون آغاز شده و در سال‌های اخیر حتی شاهد حملات

یک پژوهش تازه نشان می‌دهد میزان امنیت اینترنت اشیا پایین تراز حدی است که قبل از تصور می‌شد و اگر مشکلات امنیتی ابزار و خدمات مبتنی بر آن بر طرف نشود، مشکلات جدی در انتظار کاربران خواهد بود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از آسین ایج، این روزها بازار اینترنت اشیا با عرضه انبوهای از محصولات و لوازم قابل اتصال به اینترنت و برخی شبکه‌های محلی رونق گرفته و انتظار می‌رود در آینده به طور گسترده از لوازم خانگی و خودروهای متصل به اینترنت استفاده شود.

اما یک بررسی تازه نشان



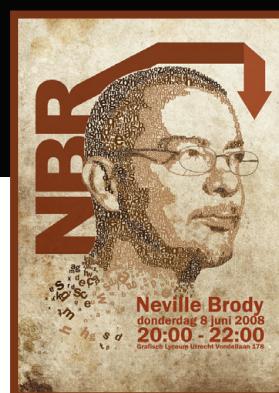


زندگینامه نویل برودی

به شهرتی قابل وصول دست یافته است. در واقع امضاء برودی، سبک و سیاق او در مبنای قرار دادن استفاده از حروف آندا که با بدیهه سازی و ابتکار همراه است. او در آغاز به خاطر طراحی روی جلد مجلاتی مانند «ARENA» و «THE FACE» و نیز طرح‌های گرافیکی و تصویر سازی‌های پر معنای سرمهقاله‌ها که از بازی با حروف ساخته شده بودند شناخته شد و اکنون

نویل
برودی
طراح
انگلیسی و
هنرمندی

مبتكر با دیدگاهی جنجال برانگیز است، او به خاطر ابداع در طراحی حروف با مفاهیمی قدرتمند، رنگ آمیزی زنده و شفاف و تایپوگرافی‌های مهیج و تصویری





نمایش در آمده «فیوز» است؛ نشریه‌ای پر جنب و جوش که در سال ۱۹۹۰، استودیوی برودی آن را ایجاد کرد و با سرمایه «فونت شاپ اینترنشنال» به چاپ رسید. برودی و وزنکرافت و (جان کریچلی مسئول تولید استودیوی تحقیقاتی برودی) دریافتند که الفبا و حروف چاپی به عنوان نمادهایی که عهدهدار بار فرهنگی و عاطفی‌اند، چیزی فراتر از نمایش ۲۶ حرف‌اند؛ چنانکه وزنکرافت می‌گوید: «فیوز جسوانه تلاش می‌کند تا هنر گرافیک را با فرهنگ عمومی و فلسفه تلفیق کند». برودی معتقد است که تغییر سرعت فناوری (به ویژه پیشرفت فناوری کامپیوتر و نرم‌افزارها نسبت به پنج سال گذشته) نیاز به فرمول بندي تازه‌ای در تئوری و مبانی طراحی و تمرين و ممارست دارد؛ همانند تأثیری که عکاسی بر نقاشی سنتی گذاشت و به هنر تجربیدی منجر شد. برودی مدعی است که انقلاب در طراحی از زمانی به راه افتاد که دگرگونی اساسی در فتاوری کامپیوتری به وجود آمد. او خود اظهار می‌کند که کامپیوتر یک رسانه هنری است که او نقاشی‌های دیجیتالی اش را به وسیله آن و با تجسم بخشیدن و صورتی تبدیل یافته بر مبنای شکل حروف خلق می‌کند. این انتزاع و خصوصیت خلاصه کردن و چگونگی فرم‌های آزاد در آثار او هم مورد تمجید و ستایش و هم مورد انتقاد و نکوهش قرار گرفته است. این تجربه‌ها حاصل تحقیق و موشکافی برودی بر روی حروف و طرز به کارگیری نافذ و مؤثر آن‌ها برای چاپ و نمایش است که تئوری او را از فرم و مضمون، تجسم و عینیت می‌بخشد. او احساس می‌کند نقش بزرگ فیوز و طراحان شرکت کننده در آن، پشتکار و جدیت در وسعت بخشیدن به تایپوگرافی برای نمایش است.

نیز مشغول دگرگون کردن طراحی دیجیتال است. نگاه و تصور برودی، اساساً خلق زبان بصری جدیدی است که قابل نمایش باشد. برودی سی ساله بود که کتاب «زبان گرافیک نویل برودی» نوشته جان وزنکرافت با طراحی برودی منتشر شد. این کتاب که تب و تاب بصری «برودی» و متن عالی و رفیع «وزنکرافت» را در برداشت، برای هزار نسخه آن به فروش رسید. همچنین «برودی» موفق شد تا نمایشگاهی از آثارش را در موزه ویکتوریا و آلبرت در لندن بر پا کند که چندی بعد همین نمایشگاه رهسپار «ادینبورگ»، «برلین»، «هامبورگ»، «وین» و «توکیو» شد؛ اما این تحسین برای برودی در انگلستان نه موجب سفارش بیشتری شد و نه جایزه مالی برای او به ارمغان آورد، بنابراین او به محیطی بین‌المللی نقل مکان کرد که سفارش دهنده‌گانی از اروپا، امریکا و ژاپن داشت و همین سفارش‌ها موجب خلق تمبرهایی برای - PTT - «تله کام» هلند، طراحی نشانه و شخصیت گرافیکی برای - ORF - خبرگزاری دولتی اتریش، تبلیغات «نایک»، «وایدن» و «کنדי» در ایالات متحده و انجام پروژه‌هایی برای شعب فروشگاه‌های «پارکو» در توکیو شد. پاسخگویی به این تعهدات و ازدیاد و کثرت دیگر طرح‌ها، مجموعه‌ای از آثار ماندگار او در کتاب «زبان گرافیک نویل برودی ۲» هستند که باز هم توسط «برودی» و «وزنکرافت» از سوی انتشارات «تماس و هادسان» در سپتامبر ۱۹۹۴ منتشر شد. این کتاب نتیجه جستجو، پژوهش و توسعه و تکامل اشکال دیجیتالی «برودی» و نظریه‌های استادانه «وزنکرافت» و الهام‌هایی است که با پیشرفت فناوری کامپیوتر پدید آمده است. آنچه تمام و کمال در کتاب به

مسافر دنیای ماشین‌ها



INSIDE



مسافر دنیای ماشین‌ها (معرفی بازی Inside)



یک تراژدی غم‌انگیز



تصور کنید که امروز بهترین فیلم عمرتان را تماشا کرده‌اید؛ یا زیباترین کتاب زندگی‌تان را خوانده‌اید. حس شور و شعفی که پس از تمام کردن آن‌ها به شما دست می‌دهد را به یاد آورید؛ هیجان آخرین سکانس فیلم یا شوق آخرین صفحه کتاب که گاهی با اشک همراه می‌شود و گاهی با یک لبخند. حس وصف ناشدنی‌ای که فقط با تجربه یک شاهکار به انسان دست می‌دهد و رد پای خاطره‌ای که سال‌ها در ذهنمان باقی می‌گذارد. رد پایی که افسوس، دیگر هیچ‌گاه قادر به پاک کردن آن نیستیم. حقیقتی تلخ در پس تجربه کردن «بهترین‌ها» این است که متأسفانه تنها یکبار می‌توان آن‌ها را برای اولین بار تجربه کرد. درست است که می‌توان یک کتاب را چندین بار خواند و یک فیلم را چندین بار دید، اما نکته اینجاست که هیچ وقت این چند بار دیدن‌ها و خواندن‌ها، اولین بار نمی‌شود. آن احساس وصف ناشدنی که در انتهای سراغ شما می‌آید، آن هیجان و اشتیاق پایان داستان، دیگر هیچ‌گاه تکرار نمی‌شود. چند سال پیش هنگامی که برای اولین بار بازی «لیمبو» را تمام کردم همین حس را داشتم. حس زیبایی که با تماشای پایان آمیخته بود با اندوه و افسوس این واقعیت که دیگر نمی‌توانم این بازی را برای اولین

بار بازی کنم. حاضر بودم هرچه دارم بدhem تا به عقب برگردم. به چند روز قبل که تازه داشتم در مغازه بازی فروشی دنبال یک عنوان جدید می‌گشتم تا برای مدتی سرگرم باشم. برای من لیمبو شاهکاری بود که دیگر هیچ‌گاه تکرار نمی‌شد. گل سر سبد تمام بازی‌هایی که تا کنون بازی کرده بودم. لیمبو احساسی بود که قرار نبود دیگر هیچ‌گاه تجربه شود؛ اما Inside عنوان دوم استودیو سازنده لیمبو، خط قرمزی بود بر تمام تصورات و تفکراتی که تا آن زمان در سر پرورانده بودم.



تازه واردی از میان خاکسترها



همه مثبت بودند. به ندرت نمره‌ای زیر ۹۰ در بین نقدهای منتقدان یافت می‌شد. وبسایت معروف IGN درباره Inside چنین نوشت:

Inside باینکه به صورت واضح با الهام از اثر خارق‌العاده لیمبو ساخته شده، اما در نهایت در جایگاه بالاتری از اثر قبلی قرار می‌گیرد. پایان بی‌نهایت زیبا، غیرقابل پیش‌بینی و پیچیده بازی برای مدت زیادی شما را گیج، حاج و اوج و انگشت به دهان خواهد گذاشت.

و بدون اغراق که اینساید یک شاهکار به

برای اولین بار در جشنواره E3 سال ۲۰۱۴ و در کنفرانس مایکروسافت به عنوان Playdead دومین پروژه استودیوی دانمارکی معرفی شد. در همان ابتدا و با پخش اولین تیزر زنده بازی، همه مجذوب فضا سازی فوق‌العاده و صداقتاری‌های بی‌نقص این تازه وارد شده بودیم. تک به تک ثانیه‌های این تیزر چند دقیقه‌ای، نوید شاهکاری دیگر را از قلم خلاق سازندگان لیمبو می‌داد. بدون استثناء، همه شوق این عنوان جدید را داشتیم. بر خلاف عنوان قبلی، لیمبو با موتور یونیتی ساخته شده بود و این مساوی بود با گرافیک فوق‌العاده‌تر، باگ‌های کمتر، محیط‌های غنی‌تر و تقریباً هر خصوصیتی که از یک عنوان درجه یک می‌توان انتظار داشت. قرار بود بازی در سال ۲۰۱۵ منتشر شود اما متأسفانه به دلیل مشکلات فنی در پیروزه و محدود بودن گروه سازنده، انتشار بازی تا اواسط تابستان ۲۰۱۶ تأخیر خورد. انتظار طرفداران و منتقدان از این عنوان جدید به اندازه‌ای زیاد بود که همگی ناخواسته بیشتر ترس از شکست اثر داشتیم تا شوق به موفقیت آن؛ اما در کمال خوشنودی، Playdead بار دیگر طرفداران خود را سربلند کرد و به همگان نشان داد که برای خلق یک شاهکار، فقط یک ذهن خلاق و یک تخیل بی‌حد و مرز نیاز است. بازی پس از انتشار به قدری عالی عمل کرد که تقریباً توانست نظر مثبت اکثر منتقدان و بازی‌بازان را جلب کند. تا اندازه‌ای که به گفته‌ی بسیاری از طرفداران، Inside حتی از عنوان قبلی یعنی لیمبو هم بهتر ظاهر شده بود. باز خوردها



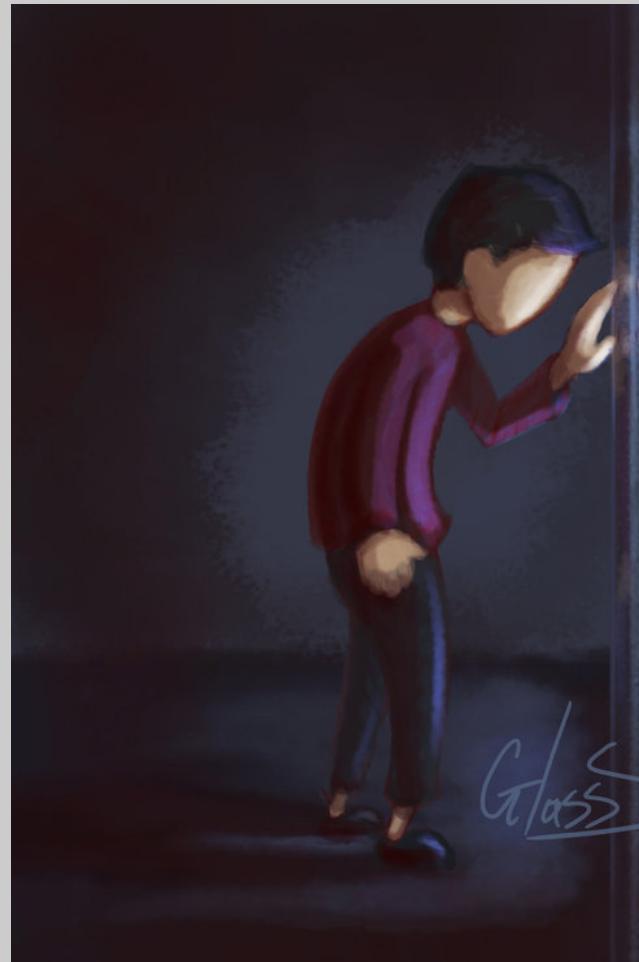
استودیو خوش‌نام طرفداران جدید دست و پا کند.

سایه برادر بزرگ‌تر

همان‌طور که گفتم، نمی‌توان شباهت قابل توجه Inside به Limbo را انکار کرد. این شباهت به اندازه‌ای زیاد است که بسیاری Inside را Limbo 2 می‌خوانند. کارگردان بازی، «آرنت جانسن» و طراح بازی، «زب کارلسن» توانسته‌اند در ساخت یک دنباله معنوی برای بازی قبلی (Limbo) بسیار موفق عمل کنند.

عوامل متعددی من جمله صدای‌داری‌های دقیق و واقعی، تم ترسناک، فضاسازی بازی، اتمسفر سرد و حتی شخصیت پردازی کاراکتر اصلی بازی تقریباً به همان صورتی است که چند سال قبل در عنوان لیمبو تجربه کردیم. پس از گذشت شش سال هنوز هم همان حس تاریک، سرد و وحشت‌آور لیمبو بود بر فضای بازی حاکم است. این حس مرده همراه با گیم پلی سریع مرحله‌های هیجان‌انگیز بازی، روایت داستانی مرموز، پازل‌های سرگرم کننده و صحنه سازی‌های ساده اما دقیق، همه در کنار هم روح و معنویتی به Inside بخشیده که در Limbo هم به‌وضوح احساس می‌شد.

وقتی در بازی قطره‌ای آب از یک شیر چکه می‌کند، یا صدای ماشینی از دور دست‌ها به گوش می‌رسد یا هنگامی که پسر بچه‌ی کوچک بازی در جوی آبی می‌پردازد، همه چیز به اندازه‌ای واقعی به نظر می‌رسد، گویی که همه‌ی این‌ها به صورت زنده مقابله چشمان بازی باز اتفاق می‌افتد؛



تمام معنا بود.

از یک سو، این عنوان جدید به دلیل شباهت غیرقابل انکارش با لیمبو موفق شد تا خاطره محصور کننده عنوان قبلی را برای طرفداران قدیمی زنده کند و از سوی دیگر به دلیل ساختار هماهنگ و کیفیت قابل تحسین ارکان بازی (گرافیک - گیم پلی - صدای‌داری - داستان)، تفاوت‌های اساسی و پیشرفت‌های قابل ملاحظه نسبت به بازی قبلی، موفق شد تا نظر بازی بازان جدیدتر را هم به خود جلب کند و در میان نسل جدید دنیای بازی‌های کامپیوتری برای این



و این زنده‌بودن‌ها همه‌ی وجود خود را مدیون تخیل، خلاقیت و مهارت قابل تحسین گروه سازنده بازی هستند.

به سیستم خوش آمدید



گرفته تا آزادی‌ای که انسان‌های دنیا قرن‌ها و حتی هزاره‌های متمادی است سعی در به دست آوردن آن دارند. آزادی‌ای که روزی در گروی دیگر انسان‌هاست، روزی در گروی یک عقیده است و روزی در گروی تکنولوژی‌ای که به دست خود به وجود آورده. آزادی‌ای که شاید تا هزاره‌های آینده هم به دست نیاید. آزادی که شاید حالا حالا فقط بتوان آن را در همین روایتها، برداشت‌ها و داستان‌ها پیدا کرد. هر وقت که به اینساید فکر می‌کنم یا درباره آن با یکی از دوستانم حرف می‌زنم بی‌اختیار به یاد آهنگی می‌افتم که روزی دنیا را تکان داد. به سیستم خوش آمدید (آهنگی از پینک فلوید)

اما تفاوت‌های اینساید با لیمبو به روایت و داستان متفاوت آن ختم نمی‌شود. یکی از تفاوت‌های جزئی ولی تأثیرگذار در بازی صدایگذاری آن است. این بار بخلاف عنوان قبلی کارگردان از یک موسیقی کوتاه، هراسناک، دلهزره آور و تأثیرگذار در پس زمینه صدای بازی استفاده کرد.

در کنار همه این شباهت‌ها، بی‌انصافی است اگر بگوییم که Inside از خود چیزی ندارد. درست است که روح لیمبو در کالبد اینساید دمیده شده اما این کالبد جدید بسیار زیباتر از چیزی است که سال‌های گذشته در عنوان قبلی دیدیم. اینساید از همان زبان آشنا، لطیف و موفق لیمبو استفاده می‌کند تا حرف‌های تازه‌ای بزند. حرف‌هایی که شاید معدود بازی بازانی متوجه آن شوند. حرف‌هایی که مطمئناً مدت‌ها به آن فکر می‌کنید؛ مدت‌ها در مورد آن با دوستان خود گپ می‌زنید؛ اما در نهایت شاید هیچ وقت مفهوم اصلی و کامل آن را درک نکنید. داستانی که از قلم اینساید روایت می‌شود، بدون تردید یکی از برترین‌هایی است که این اواخر در میان بازی‌های کامپیوتری روایت شده. اکثر بازی‌های منتشر شده در سال‌های اخیر، داستان‌های سرگرم کننده‌ای برای روایت کردن دارند؛ اما هنگامی که پای معنا و مفهوم به میان می‌آید، همه از سخن گفتن باز می‌مانند. برعکس؛ اینساید داستان بلند بالایی را برای شما تعریف نمی‌کند. کودکی که در میان یک دنیای ماشینی گیر کرده و سعی می‌کند راهی برای نجات خود از این مخصوصه ترسناک پیدا کند؛ اما وقتی که پای معنا و مفهوم به میان بیاید، آن وقت است که اینساید ساعت‌ها و ساعتها حرف برای گفتن پیدا می‌کند. از نقد دنیای ماشینی مدرن



فقط یکبار توانستم لیمبو را برای اولین بار تمام کنم. پایان فراموش نشدنی اش خاطره‌های در ذهن من ساخته بود که تا مدت‌ها هر وقت سخن از شاهکار به میان می‌آمد، بی‌اختیار به یاد لیمبو می‌افتدام. با تجربه اینساید به یاد آوردم که دنیای پویای هنر هیچ انتهاهایی ندارد. فهمیدم درست است که هر شاهکاری را فقط یکبار می‌توان تجربه کرد، اما همیشه می‌توان منتظر شاهکاری دیگر ماند. دیروز لیمبو بود، امروز اینساید و فردا شاهکاری دیگر. زیبایی هنر هم به همین است. به همین بی‌انتها بودن آن. به اینکه هر سال، هر روز و هر لحظه می‌تواند شوق تجربه‌های قدیمی را بارها و بارها در کالبدی جدید به تو یادآور شود. هنر خورشیدی است که هیچ‌گاه غروب نمی‌کند. اینساید هر آنچه که لیمبو داشت را گرفت، روح تازه‌ای در آن دمید، جلد نویی به آن داد و دوباره آن را به دنیای بازی‌ها برگرداند. درست است که اینساید همیشه در سایه لیمبو باقی خواهی ماند، اما به تنهاهایی خود آنچنان بزرگ است که لیمبو فقط روی قسمت کوچکی از عظمت آن سایه می‌افکند.



همچنین گرافیک Inside دیگر سیاه و سفید نیست. بلکه ترکیبی از رنگ نگاره‌های سرد و مرده است که غالباً از رنگ سیاه تشکیل شده و به همراه با نور پردازی زیبا و سایه زنی‌های خیره کننده محیط‌هایی را خلق می‌کند که بازی باز را ساعت‌ها انگشت به دهان باقی می‌گذارد. محیط‌های مخصوص کننده‌ای که پلی دد وجود آن را مدیون طراح هنری خلاق خود و موتور یونیتی است. گرافیک، داستان، صدا و گیم پلی، چهار رکنی هستند که یک بازی ویدیویی را به وجود می‌آورند. با اینکه این چهار رکن شالوده اصلی اکثر بازی‌های ویدیویی دهه گذشته را تشکیل می‌دهند، عالی بودن هر کدام از این ارکان بدون هماهنگی باهم، به‌مانند غذایی بدمزه است که از مواد اولیه خوشمزه به دست آمده. Inside نه تنها به صورت جداگانه در هر کدام از این چهار رکن عالی علم می‌کند، بلکه هارمونی و هماهنگی همه این ارکان باهم نیز به اندازه زیبا و دقیق است که در صحنه‌هایی از بازی حتی مو به تن بازی باز سیخ می‌کند. گرافیک تو در کنار موسیقی تازه، تم سرد و آشنای لیمبو، گیم پلی خلاقانه و پازل‌های جدید دست به دست هم داده تا تأثیر این بازی را بر روی هر فرد بازی دوست و هنر دوستی دو چندان کند. به‌اندازه‌ای که نمی‌توانید اینساید را بازی کنید اما از تک‌تک صحنه‌ها، مراحل و پازل‌ها لذت نبرید.

یک آینده روشن

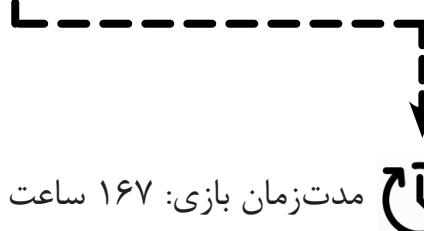
اینساید شاهکاری است که با وجود بزرگ‌تر بودن، همیشه در سایه لیمبو قرار می‌گیرد. سال‌ها از این نراحت بودم که



تعدادی از بهترین بازی‌های سبک Open World



The Witcher III :Wild Hunt



۱۶۷ ساعت

و با خون خوارهایی باید بجنگید که جان مردم بی‌گناه را می‌گیرند.
در این بازی سرانجام هر تصمیم شما نتایج بزرگ و دگرگون کننده‌ای است که این بازی را همراه با ویژگی‌های شمشیرزنی و جادوگری عالی به یک تجربه عالی تبدیل می‌کند.

بازی The Witcher ۳: Wild Hunt بازی است که می‌تواند نیازهای شما را برطرف کند، داستان عالی که دارد و محیط خارق‌العاده و جهان وسیع و بی‌پایان آن و تمام ویژگی‌های جذاب این بازی ارزش این را دارد که وقتی‌تان رو صرف آن کنید.
در این بازی جنگها در حومه شهر است



Skyrim V: Elder Scrolls

مدت زمان بازی: ۲۲۲ ساعت



و یا شما را دشمن خود می‌دانستند؛ سرزمینی که هر کس امپراتوری خود را برابر پا کرده بود و برای فتح اسکایریم نقشه‌های چیزه و سعی می‌کردند بر یکدیگر چیره شوند. اسکایریم پر از کلک است؛ اسکایریم مهد جادو و قدرت‌های ماورائیست. اسکایریم زادگاه اژدها زاده‌ایست که مردم او را بانام، مرد کوهستان می‌شناسند.

همهی المان‌های اسکایریم، عالی و بی‌نقص هستند، اما داستان و شخصیت پردازی بازی، در صدر این المان‌ها قرار دارند.

دنیای عظیمی که Bethesda برای گیمران به ارمغان آورد یکی از محدود دنیاهایی بود که قدم زدن در آن خسته کننده نمی‌شد؛ قدم زدن در دنیای وسیع اسکایریم توأم از حس نشاط و تنوع به همراه حس ترس و تنهایی بود. نمی‌توان در دنیای عظیم و وسیع اسکایریم قدم زد و از مناظر آن لذت نبرد و در همان لحظه از امکان حمله‌ی یک جانور وحشی نترسید.

اسکایریم دنیایی بود پر از نژادهای مختلف، پر از مردمی که یا به شما کمک می‌کردند

نگاهی به شخصیت‌های مهم بازی:

Parthunex

”پارسوناکس“ یک اژدهاست و در حقیقت برادر آلدوبین. پارتینکس نیز به شما چند ”فریاد“ یاد می‌دهد و در مورد آلدوبین و ”کتبه‌ی بزرگان“ راهنمایی‌های خوبی می‌کند. نکته‌ی جالب درباره‌ی این اژدها این است که به زبان انگلیسی تسلط کامل دارد!

Grey Brothers

برادران خاکستری، سه برادر می‌باشند که تنها با یکی از آن‌ها می‌توانید صحبت کنید. دو برادر دیگر به زبان شما صحبت نمی‌کنند و زبانی عجیب و غریب دارند. این سه برادر به شما ”فریاد“‌های اژدهایان را آموختند و شما را در مسیرتان هدایت می‌کنند.



Delphin

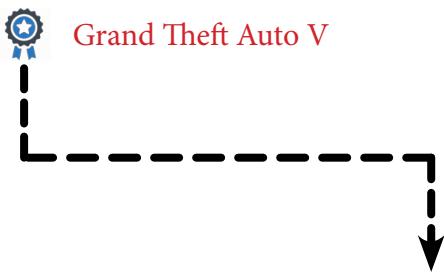
Esburn

عضو دیگر فرقه‌ی Blade که یک پیرمرد کهن‌سال و دنیادیده است و در فرقه‌ی خود جزء جادوگران محسوب می‌شود. او نیز به شما نصیحت‌هایی در مورد آلدوبین می‌کند که به شدت به دردتان می‌خورد.

دلفین یکی از شخصیت‌هایی است که در بازی کمک زیادی به شما می‌کند تا آلدوبین را نابود کند. او از فرقه‌ی Blade هاست که یکی از قدیمی‌ترین فرقه‌های اسکاپریم است اما فقط او و از بردن از این فرقه باقیمانده‌اند. دلفین در فرقه‌ی خود یک جنگجو محسوب می‌شود و در جنگ بارها و بارها به شما کمک می‌کند.



Grand Theft Auto V



⌚ مدت زمان بازی: ۷۸ ساعت

داستان بازی در ابتدا با یک پیش زمینه ما را به نه سال قبل باز می‌گرداند، جایی که مایکل، ترور و دو هم‌دانان دیگر شان در حال سرقت از یک بانک می‌باشند؛ اما در هنگام فرار از دست پلیس‌ها هر دو هم‌دان مایکل و ترور کشته می‌شوند و مایکل نیز مرده فرض می‌شود و این در حالی بود که ترور باعث فرار مایکل شده است...

همه می‌دانند که این بازی همواره جزء بازی‌های برتر سبک Open World بوده و بهترین بازی برای سرگرمی در تمامی موقعی است. رانندگی در خیابان‌ها، تعقیب و گریز توسط پلیس، هرج و مرج و هر چیزی که بخواهید این بازی دارد و فقط با تجربه آن می‌توانید این لذت بازی را حس کنید.



گیم پلی عالی بازی و دنیای بسیار بزرگ بازی و گرافیک هنری بازی سبک مبارزات و سلاح‌های بسیار متنوع بازی و موسیقی حماسی عالی این بازی، همه‌ی این‌ها کنار هم باعث یک تجربه عالی با کنسول نینتندو سوییچ می‌شود شاید کیفیت پایین بافت‌ها یک مورد بد باشد ولی با این‌همه ویژگی‌های منحصر به فرد به چشم نمی‌آید.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild



مدت زمان بازی: ۱۷۵ ساعت

Breath of the Wild را باید کامل‌ترین بازی نه تنها در سبک خود، بلکه در تاریخ بازی‌هایی ویدیویی دانست.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild سوییچ را به خاطر Breath of the Wild بخرید. اگر در طول تاریخ کنسول‌ها، تنها یک بازی وجود داشته باشد که شما را مجاب به خرید کنسول کند، آن جدیدترین نسخه از سری افسانه‌ی زلدا است.



Horizon: Zero Dawn



مدت زمان بازی: ۶۰ ساعت

Horizon Zero Dawn عمل کند. بازی از آن دست آثاری است که آن را تحسین خواهید کرد زیرا بازی شامل داستانی و دنیای جذاب و زیبایی است و گرافیکی که مخاطب را مجدوب خودش می‌کند و در آخر ربات‌هایی که در دنیای پسا-آخرالزمانی باید با آن‌ها بجنگید و آن‌ها را شکار کنید.

یکی از بهترین بازی‌های PS4 است. بازی Horizon: Zero Dawn همچنین یکی از اصلی‌ترین عنوان‌هایی است که از Bioshock خارج شده است.

Bioshock بازی‌هایی است که چندین سبک را در خود جای داده و توانسته در تک‌تک آن‌ها



Assassin's Creed: Origins



مدت زمان بازی: ۷۶ ساعت



برای مثال اهرام مصر، شهر اسکندریه و... . این بازی بسیار سرگرم کننده و بسیار بزرگ است که شامل مراحل اصلی و فرعی بسیاری است، این بازی از تمام پتانسیل‌های گیم پلی استفاده می‌کند که بازی کردن این بازی باعث یک تجربه عالی می‌شود. اگر عاشق بازی‌هایی با محیط بسیار بزرگ و ماجراجویی هستید حتماً این بازی را امتحان کنید. گرافیک این بازی بسیار عالی است که هرچه در بازی پیش می‌رویم بهتر می‌شود. این بازی برای کسانی که بازی می‌کنند از لحاظ اطلاعات تاریخی نیز مفید است.

سبک این بازی اکشن ماجراجویانه است و گیمر نقش یک سرباز به نام «بایک» را بر عهده دارد که در نهایت می‌خواهد به یک هدفی برسد که در بیشتر نسخه‌های این سری مشابهی بین مسیری که طی می‌کند تا به آن هدف برسد وجود دارد. در Origins تغییرات گسترده‌ای را شاهد هستیم از تغییر در سیستم مبارزات تا معماری بینظیری که این بازی را نسبت به نسخه‌های قبلی بسیار متفاوت نشان می‌دهد. معماری شهرهای مصر کاملاً منطبق با واقعیت زمانی است که بازی بر اساس آن ساخته شده است، در اوریجینز با منظره‌های بسیار زیبایی رو برو می‌شویم

در بازی‌های سبک Open World فقط همین ۶ بازی بهترین نیستند بلکه بازی‌های دیگری همچون Fallout: New Vegas, Far Cry5, Red Dead Redemption, Fallout4، Black Flag: 4 Assassin's Creed به اسم Assassin's Creed دیگر از سری بازی‌های Black Flag نیز جزء بهترین بازی‌ها هستند.

این ۱۱ بازی از نظر نمرات و نظر گیمرها و کاربران جزء بهترین‌های سبک Open World هستند حتماً این ۱۱ بازی را تجربه کنید.



اخبار بازی ها

داستان ۲ در ارتباط با بازماندگان خواهد بود.



شرکت یو بی سافت اعلام کرد که عنوان The Division ۲ موفق به شکستن رکورد سریع‌ترین ثبت‌نام تاریخ یو بی سافت برای یک عنوان بتا شده است و توانسته چهار برابر بیشتر از نسخه‌ی اول ثبت‌نام داشته باشد. این رکورد قبلاً در اختیار نسخه‌ی بتای The Division ۱ بود. عنوان ۲ The Division در تاریخ ۲۴ اسفندماه ۱۳۹۷ (۱۵ مارس ۲۰۱۹) برای کنسول‌های پلی‌استیشن ۴، ایکس‌باکس وان و پلتفرم رایانه‌های شخصی منتشر خواهد شد.

به نظر می‌رسد بازی The Division ۲ حتی از نظر داستانی نسبت به نسخه‌ی اول متفاوت بوده و سازندگان قصد دارند تجربه‌ی غنی‌تری را به بازی بازان ارائه دهند. به تازگی کارگردان آقای Chadi El-Zibaoui مدیر نوآوری بازی نیز در مصاحبه‌ای به این نکته اشاره کرده است که داستان Division ۲ در ارتباط با بازماندگان خواهد بود.

همه‌ی اتفاق‌های بازی در شهر واشنگتن و ۷ ماه پس از نسخه اول بازی اتفاق می‌افتد که به آخرالزمان رسیده‌اند و همه مردم در تلاش‌اند که جان سالم از این مهلكه به سر برند و سازندگان بازی (یو بی سافت) به زیبایی، جزیيات کامل همه چی را به تصویر کشیده‌اند.

یکی از خبرهای مهم دیگر راجع به این بازی این بود که ایو گیلموت مدیر اجرایی



شرکت راک استار رسماً خبر انتشار GTA 6 را تکذیب کرد.

**R★**

بازی ارسال شده بوده و رسماً از سوی این شرکت نبوده است. این پیغام تنها یک دروغ بوده است که با استفاده از مودهای بازی ارسال شده است و یک پیغام رسمی از سوی شرکت راک استار نیست.

در این هفته پیغامی برای بازی بازان Grand Theft Auto ارسال شد که بیان می‌کرد نسخه‌ی بعدی سری در سال ۲۰۱۹ عرضه خواهد شد. با این وجود، با توجه به پیغام منتشر شده در اکانت توییتر رسمی شرکت راک استار نباید منتظر عرضه‌ی این بازی در این تاریخ باشیم.

شرکت Rockstar در اکانت توییتر خود با انتشار متنی توضیح داده است که پیغام ظاهر شده برای کاربران تنها یک "دروغ و شوخی" بوده است که با استفاده از مودهای

تصویری مرموز در صفحه‌ی رسمی پلی استیشن منتشر شد، آیا پلی استیشن ایکس در راه است؟



به شایعاتی که توسط خودش بین همه افتاد.

خیراً صفحه‌ی رسمی sony تصویری از PS4 پرو منتشر کرده به همراه یک حرف X هر کسی یک نظری راجع به این تصویر دارد بعضی‌ها می‌گویند شاید نسخه بعدی این کنسول در راه است، بعضی‌ها نیز می‌گویند شاید بتوان بازی‌های پلی استیشن ۱ را بر روی پلی استیشن ۴ بازی کرد. به هر حال باید صبر کنیم ببینیم خود شرکت SONY چه واکنشی نشان می‌دهد



برگزاری مسابقات جهانی بازی FIFA19 با همکاری شرکت الکترونیک آرتس و لیگ برتر انگلستان

ریچارد مسترز مدیر برگزاری مسابقات لیگ برتر انگلستان در رابطه با این موضوع گفته است :

شرکت الکترونیک آرتس یک همکار و یک شریک بسیار عالی برای ما محسوب می‌شود تا بتوانیم یک دوره مسابقات جهانی آنلاین را با موفقیت برگزار کنیم. ما از طراحی این مسابقات بسیار خشنود هستیم و اطلاع داریم که در سراسر جهان، افراد زیادی به تجربه‌ی عنوان FIFA می‌پردازنند. با برقرار شدن این همکاری، بازیکنان لیگ برتر با بازیکنان حاضر در این مسابقات ارتباط برقرار کرده و لحظاتی هیجان‌انگیز را رقم خواهند زد.

این مسابقات قرار است در هر سال بطور منظم در تاریخی مشخص برگزار شود.

این مسابقات صد درصد محبوبیت این سری را بیش از پیش افزایش خواهد داد زیرا با وجود گیمرهایی که منتظر این بودند تا خودشان را نشان بدنهند این عرصه فراهم شده تا در عرصه‌ای بین المللی این بازی رو بصورت حرفه‌ای انجام دهند.

از جذاب ترین و جدیدترین اخبار منتشر شده در صنعت بازی می‌توان به خبر همکاری الکترونیک آرتس و لیگ برتر انگلیس در سال ۲۰۱۹ میلادی توجه بسیاری کرد. این بازی محبوب باز هم با انتشار نسخه جدیدش و تغییرات گیم پلی و دیگر تغییرات باز هم توانست خواسته‌های هوادارانش را برآورده کند، هم اکنون قرار است با لیگ برتر انگلیس که یکی از بهترین و با کیفیت ترین لیگ‌های دنیا است همکاری بر سر برگزاری مسابقات فیفا ۱۹ انجام دهد.

نام این مسابقات ePremier League به معنی لیگ برتر الکترونیکی است که قرار است در سه مرحله برگزار شود که دور اول این مسابقات در دی و بهمن سال ۹۷ (ژانویه ۲۰۱۹ میلادی) برگزار خواهد شد. دور بعدی این مسابقات که به صورت حذفی خواهد بود نیز در اسفند ۹۷ و فروردین ۹۸ برگزار خواهد شد و در انتهای فینال آن نیز در در پایان فروردین برگزار خواهد شد. بازی‌ها بر روی دو کنسول xbox1 و ps4 بازی خواهد شد.





همهی آنچه در نمایشگاه E3 2018 گذشت

بزرگترین رویداد صنعت بازی سال، یعنی نمایشگاه E3 امسال هم با حضور شرکت‌های مختلف بازی‌سازی برگزار شد؛ شرکت‌هایی که هر کدام تلاش کردند بازی‌های آینده‌ی خودشان را به بهترین شکل ممکن نمایش دهند. با این حال، برخی از این شرکت‌ها موفق‌تر از دیگران در نمایشگاه E3 ۲۰۱۸ عمل کردند.

در ادامه خلاصه‌ای از کنفرانس هر شرکت را می‌توانید مطالعه کنید.



که اعلام شد نامش Star Wars Jedi: Fallen Order است و آخرین بازی که بیشترین وقت را نیز EA روی آن گذاشت Anthem بود که این بخش جذاب‌تری بود که به نمایش گذاشته شد.

كنفرانس الکترونیک آرتز (EA)



بیشتر زمان کنفرانس الکترونیک آرتز به صحبت کردن از برنامه‌های این شرکت گذشت؛ اولین بازی که معرفی شد عنوان Battlefield V بود که چند روزی قبل از کنفرانس معرفی شده بود و توضیحات راجع به آن برای گیمرها جالب نبود بعد از آن نسخه محبوب ورزشی فیفا معرفی شد و اتفاق مهم آن این بود که لیگ قهرمانان اروپا به این بازی اضافه شده است بخشی که پیش از این در انحصار PES بود و یکی دیگر از بازی‌های Star Wars: Battlefront ۲ بود



لیست بازی‌هایی که الکترونیک آرتز معرفی کرد:



3. Unravel Two



2. FIFA 19



1. Battlefield V



6. Star Wars: Battlefront 2



5. Sea of Solitude



4. Anthem



7. Command & Conquer: Rivals





کنفرانس مایکروسافت



فیل اسپینسر تقریباً یک سال است که قدرت و اختیار کامل بخش ایکس باکس را به دست آورده و با سرمایه او دیگر خبری از بودجه محدود نیست. اولین سال قدرت گرفتن با فیل اسپینسر و قدمهای محکم برای ۲ سال آینده که باید منتظر نسخه جدید کنسول باشیم که در این چند سال رقابت را به PS4 و حتی نینتندو باخته بود.

مایکروسافت در این مراسم بهترین کنفرانس را داشت، همان‌طور که پیش از این اعلام کرده بود کنفرانس خوبی خواهد داشت و به وعده‌اش نیز عمل کرد و بیشترین تعداد بازی را معرفی کرد و با وجود طولانی بودن بسیار جذاب بود و دو بازی جذاب 5 Devil May Cry 2077 و Cyberpunk 2077 معرفی شدند که گیمرها شدیداً انتظار آن‌ها را می‌کشیدند و فقط همین دو بازی Forza Horizon 5 و بازی‌های همچون Gears 5 و Shadow of the Tomb Raider 4 نیز سر و صدا به پا کردند.

لیست بازی‌هایی که مایکروسافت معرفی کرد:



3. Sekiro: Shadows Die Twice



5. Gears 5



1. Halo: Infinite



4. Just Cause 4



2. بلادبورن سامورایی



8. Shadow of the Tomb Raider

7. Forza Horizon 4

6. Crackdown 3



11. Dying Light 2

10. Cyberpunk 2077

9. Devil May Cry 5





کنفرانس یوبی‌سافت



کنفرانس با سری بازی محبوب Assassin's Creed با نام Odyssey که جزء بازی‌های محبوب به حساب می‌آید.

یوبی‌سافت با اینکه بازی‌های بسیار خوبی نشانمند داد، ولی متأسفانه بازی جدیدی برای نمایش نداشت؛ یعنی از تمام برنامه‌های این شرکت برای کنفرانس E3 ۲۰۱۸ خبر داشتیم و همان بازی‌هایی رو دیدیم که انتظار داشتیم و تریلرهای آن‌ها پخش شد. از نمایش بازی جذاب The Division ۲ که هرگزی انتظارش را می‌کشد تا آن‌ها بازی کند و حسن خاتم

لیست بازی‌هایی که یوبی‌سافت معرفی کرد:



3. Skull and Bones



2. The Division 2



1. Beyond Good and Evil 2



5. Starlink



4. The Crew 2

نشریه پردازش

شماره نه

مهر ۹۷

mag.kucssa.ir



8. Trials Rising



7. Assassin's Creed Odyssey



6. For Honor



در حالی که تصویر می‌کردیم بتسدای بیشتر کنفرانس خود را به صحبت از بازی Fallout 76 اختصاص دهد، ولی با غافلگیری‌های بسیار خوبی مواجه شدیم. بتسدای بازی‌های زیادی را به کنفرانس خود آورده بود. از رونمایی Doom جدید گرفته تا Rage 2 و بازی موبایل The Elder Scrolls، می‌توانیم بگوییم که بتسدای یکی از کنفرانس‌های خوب نمایشگاه E3 ۲۰۱۸ بود. نه تنها

کنفرانس بتسدای



2. Quake Champions



1. Rage 2



5. Wolfenstein: Youngblood



4. Doom Eternal



3. The Elder Scrolls: Legends



8. The Elder Scrolls: Blades



7. Fallout 76



6. Starfield





را در خود جای داده بود، شباهتی بسیار زیاد به کوانتموم بریک داشت؛ طوری که در اولین نگاه تصور کردیم با دنباله‌ی کوانتموم بریک طرف هستیم. بازی Control قرار است در سال ۲۰۱۹ عرضه شود.

کنفرانس سونی

کنفرانس سونی آنقدر طولانی نبود ولی در کل خوب بود و عنوان‌های شگفت انگیزی همچون Spider Man ۲ و The Last of Us Part ۲ نمایش داد همان‌طور که گفته بود بیشتر روی ابن بازی‌ها مانور می‌دهد. بعد از بازی Ghost of Tsushima ۲ The Last of Us Part ۲ معرفی شد که گرافیک عالی دارد و همچنین سونی بازسازی از رزیدنت اویل را نیز رونمایی کرد. قبل از معرفی بازسازی Resident Evil ۲ بازی Control که تریلر آن هم صحنه‌های سینمایی و هم بخش‌هایی از روند بازی

 لیست بازی‌هایی که سونی معرفی کرد:



3. Death Stranding



2. Resident Evil 2



1. Ghost of Tsushima





6. Kingdom Hearts III



5. control

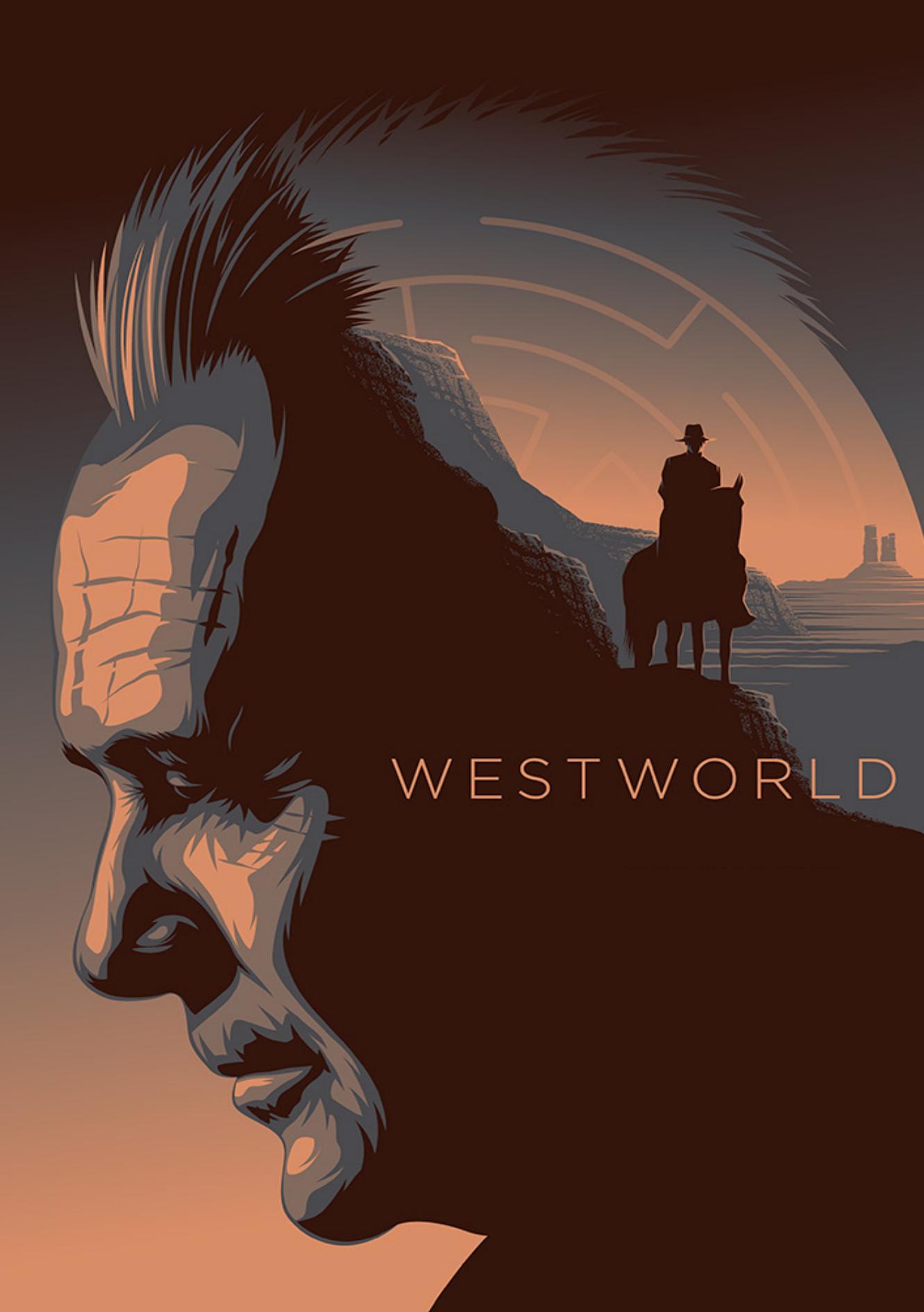


4. Spider-Man



7. The Last of Us Part 2





WESTWORLD



معرفی فیلم

WESTWORLD



دنیای غرب، اسم پارکی است که آدمها ساخته‌اند. پارک پر است از میزبان‌ها، ربات‌هایی با هوش خوب شبیه به آدمها. بعد سر و کله‌ی آدم‌های واقعی پیدا می‌شود، مهمان‌ها، آن‌ها آمده‌اند تا هر کاری می‌خواهند بکنند. هر چه غراییز می‌گویند. در یک کلام، وست‌ورلد را ساخته‌اند تا آدم‌ها خود واقعی‌شان باشند تا ببینیم وقتی قوانین کنار می‌روند چه پیدا می‌شود؛ اما ناگهان اتفاقی می‌افتد. رنج، به عنوان چیزی که ربات‌ها در پارک هر روز تحمل می‌کنند، کاری می‌کند. بعضی‌ها شروع می‌کنند خودآگاه شوند؛ که انگار ما آدم‌ها هم واقعاً فقط زمانی عمیقاً به خودمان فکر می‌کنیم که گرفتار رنجیم. این است که هسته‌ی اصلی سریال را

اگر شما هم «سکوت بردها» را دیده باشید، احتمالاً از آن‌هایی هستید که هر کجا آنتونی هاپکینز را ببرند جلوی دوربین، شما هم می‌نشینید روبروی پرده، برای دیدن هنرنمایی شگفت‌انگیز او. این بار اما خبری از پرده نبود. جاناتان نولان و لیزا نولان او را آورده‌اند تویی تلویزیون. در یک سریال کم و بیش عجیب غریب!

سریال «دنیای غرب» - West World - با بودجه‌ای عظیم و ایده‌ای عجیب که الهام گرفته شده از یک فیلم به همین نام در سال ۱۹۷۳ است، مأموریت بزرگی دارد. او قرار است رابطه‌ی خالق را با مخلوق به تصویر بکشید. رابطه‌ی ماشین را با برنامه‌نویسش.



تخیلی اش

و ربات‌ها

و هوشمن نقاب هم
می‌زند به آدم‌ها. به آدم‌هایی که
فقط به‌واسطه‌ی قانون و مدرنیزه، کنار
هم زندگی می‌کنند و ذاتشان همان است
که بود. لازم نیست به چندین سال دیگر
برویم و منتظر پارک وست‌ورلد باشیم
تا آنچه سریال می‌گوید را ببینیم. حالا
بازی‌هایی هست که ما در آن‌ها آدم‌ها را
می‌کشیم و ماشین‌ها را می‌دزدیم و بعد،
لذت می‌بریم. معروف‌ترین‌شان GTA که
سازندگان سریال برای ساخت سریال
به آن سری زده‌اند. دنیایی مجازی که
در آن آزادیم تا هر کاری بکنیم، بدون
مجازات؛ و خب گیمرها چه می‌کنند؟
آدم می‌کشنند. نولان‌ها تصور کرده‌اند
اگر این امکان در جهان فیزیکی مهیا
بود، چه می‌شد؟ و بعد کوبیریکوار،
قسمت سیاه ذات ما انسان‌ها را آورده‌اند
جلوی دوربین.

وست‌ورلد را ببینید، آن‌ها چیزهایی را
از خودمان و آینده‌ای که پیش روی‌مان
است نشانمان می‌دهند که می‌توانیم
ساعت‌ها در موردنام فکر کنیم. دنیایی
که بیش از پیش در جلوی خودمان
می‌بینیم و نفس ربات‌هایی که حالا
پشت گردنمان حسنه می‌کنیم!

تشکیل

می‌دهد.

تلاش یک موجود
برای خودآگاه شدن و بعد فرار
از زندانی که برای او ساخته‌اند. به نظر
می‌رسد که آنچه داروین می‌گفت، نه
تنها در سیر فیزیکی موجودات نقش دارد،
 بلکه در سیر خودآگاهی نیز خودش را
نشان داده است. از ابتدای تاریخ، همواره
مسئله‌ی دنیا، رشد خودآگاهی بوده
است، از خزندگان تا پستانداران و از آن‌ها
تا نئاندرتال‌ها و بعد هم ما. حالا انگار
مرحله‌ی جدید از رشد خودآگاهی شروع
شده است. کامپیوترها. هوش مصنوعی
نه آن چیز ترسناکی است که مخالفانش
و احتمالاً نولان‌ها می‌گویند و نه دوست
دارانش و آرنولد - در سریال - هوش
مصنوعی، قدمی است غیرقابل اجتناب
که به‌واسطه‌ی جبر طبیعت، باید در
راستای خودآگاهی برداریم. بهزودی در
برهه‌ای حساس ما پرچم خودآگاهی را
به دست کامپیوترها خواهیم داد و دیگر
پرچم‌دار نخواهیم بود. همان‌طور که
نئاندرتال‌ها چنین کاری کردند، با این
تفاوت که ما چیزی جدای از آن‌ها
نبودیم!

البته فیلم در پس موضوعات علمی



معرفی اپلیکیشن

WPS office .۱

محبوب‌ترین نرم افزار برای خوندن و ایجاد فایل‌های آفیس در سیستم عامل‌های اندروید و ios به حساب می‌آید که آمار ۵۰۰ میلیون دانلود رو هم خیلی وقت‌ه رد کرده. علاوه بر این ویژگی، این نرم افزار فرمت pdf را باز می‌کنند که دیگه برای این کار، احتیاج به آپ جدا گونه‌های ندارید قابلیت پشتیبانی از لایه‌های و اینیشن‌های مختلف پاورپوینت، امکان ویرایش چند نفره روی سندهای آفیس و همچنین امکان باز کردن شیت‌های جدأگونه در اکسل، WPS را تبدیل به یکی از بهترین نرم افزارهای اداری سیستم عامل‌های همراه کرده.



۲.TurnMe Panorama



نرم افزاری برای گوشی‌های ویندوزفونی که با استفاده از اون می‌تونید عکس‌های پانوراما‌ی که خودتون گرفتید یا در گوشی ذخیره کردید رو به صورت ۳۶۰ درجه واقعی ببینید. با رفتن به این نرم افزار با حرکت دادن گوشی به اطراف، می‌تونید تصویر رو هم حرکت بدید و اوونو به همون صورتی که عکس ثبت شده ببینید. این شیوه دیدن تصاویر پانوراما، همون حسی رو بهتون میده که انگار در اون مکان قرار گرفتید و دارین اطراff تون رو نگاه می‌کنید.



AirDroid .۳



یه اپلیکیشن کاربردی دیگه که میشه برای انتقال فایل البته بین گوشی و رایانه ازش استفاده کرد airdroid هه، بعد از نصب نسخه‌ی اندرویدی این برنامه؛ بد نیست نسخه‌ی مربوط به سیستم عامل‌های دستکتابی این اپ رو هم دانلود کنید البته airdroid یه نسخه‌ی تحت وب هم داره بعد از این کار؛ بدون استفاده از کابل می‌تونید فایل‌های گوشی رو از کامپیوتر مدیریت کنید پیامک بفرستید و یا حتی تماس‌های گوشی تون رو پاسخ بدید.

MEGA Flashlight .۴

نرم افزارهای چراغ قوه‌ی زیادی برای گوشی‌های اندرویدی منتشر شدن ولی MEGA Flashlight رو شاید بشه بهترین اونا دونست.

این نرم افزار به غیر از روشن و خاموش کردن چراغ LED می‌تونه با نمایش يه صفحه سفید، نبود فلاش رو در بعضی از گوشی‌ها جبران کنه؛ اما ویژگی جالب این اپ قابلیت فرستادن پیام‌های اضطراری برای دیگرانه اونم از طریق کد مورس. اگه متنی مثل "SOS" رو تایپ کنید، اپلیکیشن با تبدیل اون به کدهای مورس پیغام رو از طریق فلاش‌های نوری به افرادی که دور و برтан هستند میرسونه. این کاربرد میتوانه در موقع اضطراری خیلی به کار بیاد و حتی میتوانه باعث نجات جون آدم‌باشه.

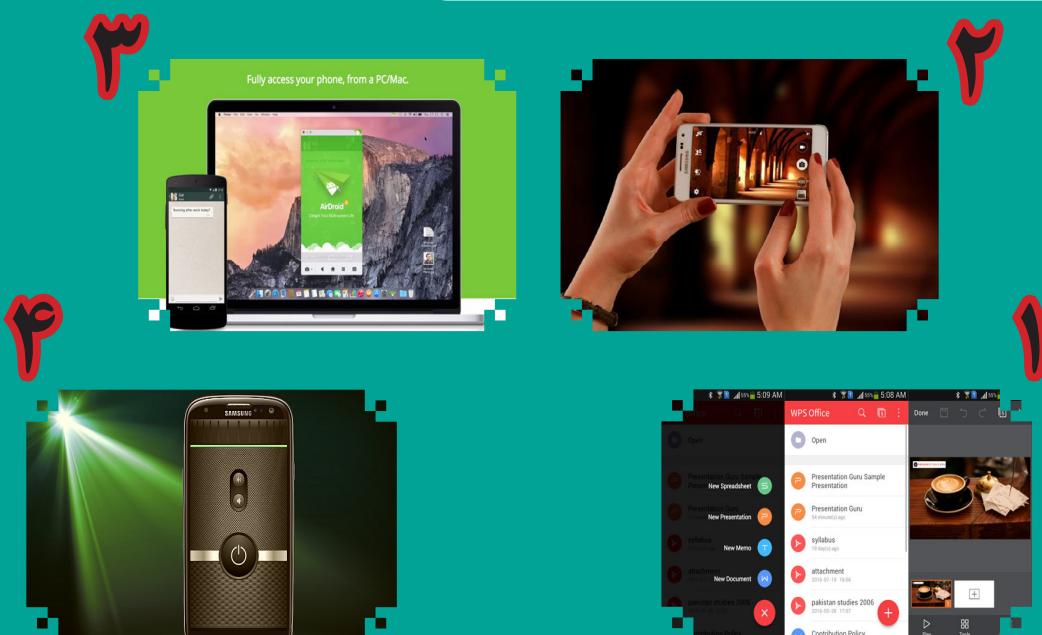




Sounds The Pronunciation App



تلفظ صحیح کلمات، یکی از مشکلاتیه که خیلی از کسایی که می‌خوان زبان انگلیسی رو یاد بگیرن باهاش مواجه می‌شن. نرم افزار Sound The Pronunciation App می‌تونه در حل این مشکل، خیلی مفید باشه. همه علائم آوایی زبان انگلیسی رو می‌تونید در بخشی به اسم Charts ببینید. بالمس هر کدوم از این علائم، با آوا و تلفظ صحیح اونا، در دو لهجه آمریکایی و انگلیسی آشنا می‌شید. وقتی که به قدر کافی به حروف آوایی مسلط شدید، حالا می‌تونید به بخش Practice ببرید تمرین کنید. در این قسمت اپلیکیشن کلمه‌ای رو با علائم فونتیک نشون میده و شما باید با تشخیص این حروف آوایی، کلمه کامل رو در فیلد خالی تایپ کنید.

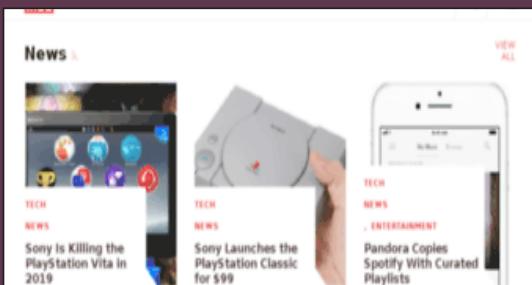




معرفی سایت



Makeuseof.com



اگر به خواندن مطالب علمی و بهروز دنیا علاقه دارید می‌توانید یه سر به این سایت بزنید، حتی اگر به دانستن نکات کاربردی علاقه‌مندید، مطالب خوبی را تو این سایت پیدا می‌کنید؛ به عنوان مثال اگر علاقه‌مندید بدانید راه‌های حفظ لپ تاب از حمله‌های سایبری چیست، می‌توانید راه‌های جالبی پیدا کنید.

Doityourself.com

اگر به تغییر دکوراسیون علاقه‌مندید این سایت به شما این امکان را می‌دهد که با ایده‌های جدید دکوراسیون خانه یا دفتر کار آشنا شوید، همراه با ایده‌هایی برای استفاده از وسایل فرسوده خانه! فقط کافی است از سربرگ بالای سایت، گزینه how-to نیاز خود را مشخص کنید.



Interesting engineering.com

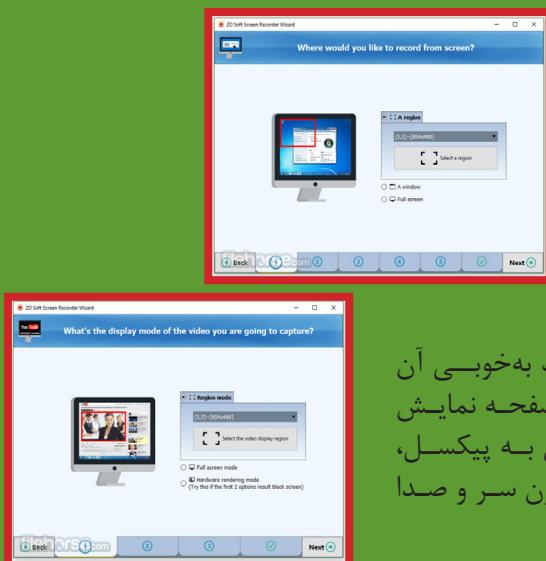


یک سایت جذاب علمی که می‌توانید ساعت‌ها از اختراعات جدید و مطالب جدید این سایت لذت ببرید، در این سایت حتماً مطالبی اختصاصی از رشته مهندسی خودتان خواهد یافت.



معرفی نرم افزار

ZD Soft Screen Recorder



نرم افزار ZD Soft Screen Recorder برنامه‌ی ضبط با عملکرد بالای صفحه نمایش می‌باشد. عملکرد این برنامه درست مثل یک دوربین فیلم برداری واقعی است. دوربین فیلم برداری واقعی می‌تواند بسیاری از چیزهایی که در دنیای واقعی وجود دارد از جمله صفحه نمایش کامپیوتر را فیلم برداری کند، در حالی که تنها صفحه نمایش کامپیوتر را ضبط می‌کند که دوربین فیلم برداری نمی‌تواند به خوبی آن این کار ضبط را انجام دهد. چرا که ضبط صفحه نمایش، توسط این نرم افزار بسیار شفاف، پیکسل به پیکسل، ۱۰۰٪ تولید رنگ واقعی، بدون لرزش و بدون سر و صدا می‌باشد.

یک نرم افزار بسیار مفید و حرفه‌ای در زمینه تصویر برداری از صفحه نمایش می‌باشد. شما با استفاده از این نرم افزار قادر خواهید بود تا از تمامی بخش‌های صفحه نمایش فیلم تهیه کنید. به طور مثال شما می‌توانید زمانی که در حال بازی کردن هستید اقدام به تصویر برداری از محیط بازی کنید بدون آنکه وقفه‌ای در تصاویر ایجاد شود و یا فریز شود. همچنین شما می‌توانید برای تهیه فیلم‌های آموزشی از این نرم افزار استفاده کنید. چرا که ویدیوهای ضبط شده توسط این نرم افزار بسیار باکیفیت هستند. این نرم افزار می‌تواند اقدام به تصویر برداری از محیط وب کم نیز کند و آن‌ها را در فیلم برای شما ذخیره سازی نماید. البته شما می‌توانید Windows ویندوز تان را در زمان استفاده از مسنجرهایی مانند Live Messenger از طریق ریموت و از راه دور به اشتراک بگذارید.



قابل صفحه نمایش



برخی از ویژگی‌های این نرم افزار:



امکان تصویر برداری در سریع‌ترین زمان ممکن و تنها با یک کلیک موس



امکان مشاهده فیلم‌های ضبط شده در تمامی دستگاه‌های خانگی و قابل پخش



امکان ضبط صدا در زمان فیلم‌برداری



امکان فیلم‌برداری از بازی‌هایی که بر اساس DirectX, OpenGL هستند



امکان فشرده تصاویر و فیلم‌ها



امکان ذخیره فیلم‌ها با فرمت AVI/WMV



امکان ذخیره کردن تصاویر گرفته شده به صورت BMP/PNG/JPG



اجرای سریع و دارای ظاهر کاربرپسند و حرفه‌ای



تنظیم آسان رکوردر برای اجرای سریع و بهتر



فسرده سازی هم‌زمان تصاویر گرفته شده برای اشغال کمتر فضا



تنظیم ریت فیلم‌برداری و رزولوشن تصاویر



فیلم‌برداری بدون لگ و بهم خوردگی



تنظیمات خاص برای پردازشگرهای حرفه‌ای



قابلیت حرفه‌ای هماهنگ سازی صدا و ویدئو



قابلیت برنامه ریزی برای فیلم‌برداری در یک زمان خاص

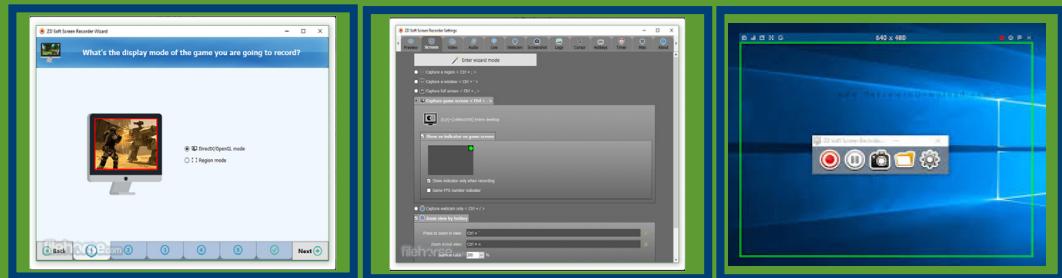




امکان ضبط چند صدا در یک زمان! مثلاً صدای میکروفون و صدای اسپیکر و...

فشرده سازی هم‌زمان با فیلم برداری جهت فیلم برداری طولانی

قابلیت گرفتن عکس با استفاده از کلیدهای میانبر



قابلیت‌های این نرم افزار:

عکس گرفتن: شما به جز فیلم برداری قادر خواهید بود که از صفحه نمایش نیز عکس بگیرید.

آرم سفارشی برای ویدئو: از طریق این قابلیت می‌توانید عکس سایت یا نام خود را روی ویدئو بگذارید تا حق کپی رایت رعایت شود.

ضبط برنامه ریزی شده: با این قابلیت کار شما منظم‌تر می‌شود و با تنظیم یک ساعت مشخص برنامه خودکار شروع به کار می‌کند و از دسکتاپ شما فیلم برداری می‌کند.

پخش زنده: با این قابلیت شما می‌توانید به صورت زنده (live) فیلم دسکتاپ خود را به نمایش بگذارید.

برش و پیوستن ویدئو: فیلم خود را برش (cut) دهید یا فیلم دیگری را به آن پیوست یا بچسبانید.

ضبط یک نقطه از دسکتاپ: این قابلیت برای ضبط بخشی از اتفاقاتی است که درون دسکتاپ اتفاق می‌افتد.

ضبط تمام صفحه: با این قابلیت تمام اتفاقاتی که در دسکتاپ می‌افتد را ضبط می‌کند.

ضبط مخصوص بازی: این قابلیت برای ضبط گیم پلی است که نسبت به سایر حالتهای سیستم شما فشار کمتری وارد می‌کند.

ضبط وب کم: این قابلیت برای سیستم‌های دارای وب کم است.

ضبط صدا: شما در هنگام ضبط فیلم قادر خواهید بود صدای ای که هم از بیرون و داخل کامپیوتر پخش می‌شود را ضبط کنید.

نشانه‌گذاری: می‌توانید در هنگام ضبط فیلم برداری دور مطلب مهم خط بکشید و آن‌ها علامت گذاری کنید.



ابزار قدرتمند برای ساخت گیم پلی:



این برنامه قادر است تا با سرعت ۱۲۰ فریم (120fps) بر ثانیه فیلم برداری کند و با سرعت بسیار عالی برای شما از دسکتاپ فیلم برداری کند.

توجه: افزایش فریم و کیفیت فیلم، باعث افزایش حجم فایل نهایی می‌شود.

» فرمتهای
پشتیبانی شده
MP3, MP4,
FLV, AVI, JPG, BMP,
WAV و PNG

امروزه با پیشرفت فناوری و پیشرفت در صنعت بازی سازی کیفیت بازی‌ها نیز بیشتر شده و برای ساخت گیم پلی باید از نرم افزار قدرتمندی استفاده کرد تا بدون افت کیفیت از صفحه نمایش دسکتاپ شما فیلم‌برداری کند.

این نرم افزار قادر است تا کیفیت UHD یا همان (4K) ۴۳۲۰p فیلم برداری کند که برای بازی‌ها این کیفیت عالی است و باعث افت کیفیت در بازی نمی‌شود. برای بازی‌هایی که دارای فریم بالایی هستند،

آموزش بخش تنظیمات:



بخش تنظیمات به ۴ قسمت تقسیم شده است که هر کدام دارای کارایی هستند که به صورت زیر می‌باشد:

Screen shot options

این قسمت برای تنظیمات عکس گرفتن از صفحه است که با آن می‌توانید اندازه و کیفیت و ... را مشخص کرد.

Select recording mode

اگر خواستید نوع فیلم‌برداری را عوض کنید می‌توانید از این بخش استفاده کنید.

Configure timer

این قسمت مخصوص زمان‌بندی است که قادر خواهد بود زمانی را مشخص کنید تا قیلم‌برداری شروع و پایان یابد.

Mouse cursor effects

این قسمت برای تنظیمات موس است که قادر خواهد بود افکتها را برای موس خود بگذاردید برای مثال در هنگام کلیک یک دایره قرمز رنگ روی موس ظاهر شود.



آموزش بخش :Configure time



قسمت تنظیمات زمان‌بندی دارای ۳ بخش است که هر کدام فعالیتی را کنترل می‌کنند.

Stop on time

این بخش برای تعیین زمان پایان کار برنامه است.

Start on time

این بخش برای تعیین زمان شروع برنامه است.

Action on timer stop

این بخش برای تعیین فعالیتی است که بعد از زمان اتفاق می‌افتد. Stop on time

پیام آخر:



در کل، از بهترین نرم‌افزارها در دسته‌ی کاربردی می‌توان به نرم افزار ZD Soft Screen Recorder اشاره کرد. این نرم افزار با قابلیت‌های فراوان و سرعت بالا، یکی از محبوب‌ترین نرم‌افزارها در میان کاربران اینترنت است.

معرفی کتاب

The Pragmatic Programmer

کتابی که سونمز برایش آرزوی ماشین زمان می‌کند، همان کتابی است که وبسایت BgoSoftware در فهرست ۸ کتاب تأثیرگذار برنامه‌نویسی برای همه‌ی زمان‌ها منتشرش کرده. اندرو هانت و دیوید توماس دینشان را به برنامه‌نویس‌ها ادا کردن. با «برنامه‌نویس عمل‌گرا: نخستین گام به‌سوی اندیشه حرفه‌ای» کتاب با یک هدف آغاز می‌شود. به چالش کشیدن تمام بنیادهای فکری ما. این‌که نرم‌افزار چیزی نیست که بسازیم که دیگران استفاده کنند و بعد باز بهبودش دهیم تا

جان سونمز که مربی توسعه‌ی نرم‌افزار است و اتفاقاً یک کتاب پر فروش هم به نام «مهارت‌های نرم‌زنگی عادی یک برنامه‌نویس» نوشته است در کنفرانس خبری‌اش از یک کتاب پر فروش دیگر می‌گوید.

«آرزو می‌کنم که یک ماشین زمان داشتم و به سال ۲۰۰۰ بر می‌گشتم، این کتاب رو می‌خوندم و گوش کنید، اون وقت بتون می‌گفتم که چه تغییرات بزرگی به وجود می‌آمد!»



در بخشی از کتاب می‌خوانیم:

چگونه بازسازی می‌کنید؟

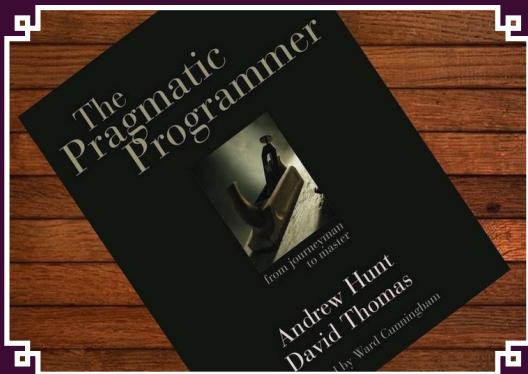
در اصل، بازسازی همان باز طراحی است. هر چیزی را که شما یا همکارانتان طراحی کرده‌اید، می‌توان از منظری دیگر، با درک عمیق‌تر، تغییر نیازمندی‌ها و... باز طراحی کرد. اگر با عجله و بدون تأمل بخش‌هایی از کد را تغییر دهید، خواهید دید که در پایان، کد وضعیت بدتری پیدا کرده است.

بازسازی، فعالیتی است که نیاز دارد با دقیق، از روی آگاهی و به آهستگی انجام شود. مارتین فاولر نکات زیر را پیشنهاد می‌دهد تا از وارد شدن آسیب‌های بیشتر به کد جلوگیری شود:

1. سعی نکنید که بازسازی و اضافه کردن توانایی و کارکردهای جدید را همزمان انجام دهید.

2. پیش از شروع، مطمئن شوید که آزمون‌های مناسبی در اختیار دارید. تا جایی که امکان دارد آن‌ها را انجام دهید. در این شیوه به محض آنکه چیزی را خراب کنید از آن مطلع می‌شوید.

3. گام‌های کوتاه آگاهانه بردارید؛ فیلدمی از یک کلاس را به کلاس دیگر انتقال دهید، دو تابع مشابه در دو کلاس را در کلاس والد درهم ادغام کنید. بازسازی اغلب اوقات، شامل تغییرها محدود محلی است که نهایتاً، منجر به تغییر در مقیاس بزرگ‌تر می‌شود. اگر گام‌هایتان را کوچک بردارید و پس از هر گام، کد را بیازمایید، دیگر لازم نخواهد بود که اشکال‌زدایی‌های طولانی مدتی انجام دهید.



با هم استفاده کنند. هانت و توماس، یاد می‌دهند که واقعاً چطور باید فکر کنیم؟ از یک طرف برنامه‌نویسی شباهت‌های زیادی با ریاضیات دارد و برنامه‌نویسان، ریاضی‌دانانی که باید قضیه (برنامه) هایشان را با همان استحکامی بنویسند که ریاضیات دارد. زیربنایی قوی و بعد ارائه‌هایی زوال ناپذیر. هر چیزی پایه‌ای دارد و با یادگیری پایه‌اش می‌توانید بر آن مسلط شوید. پایه‌های برنامه‌نویسی و توسعه، چیزی است که باعث تفاوت یک برنامه‌نویس خوب و یک برنامه‌نویس عالی می‌شود. کدی که تا سال‌ها همچنان توسعه می‌یابد و نرم‌افزاری که فراتر از تصور کار می‌کند. گفته‌اند که هر مهندس نرم‌افزاری باید بخواند آنچه را که هانت و توماس نوشته‌اند – آن هم زمانی که از این تکنیک‌ها خبری نبوده و هنوز در عصر مانو به شمار می‌آیند – اما فکر می‌کنم، نه تنها مهندسان نرم‌افزار، بلکه هر کسی که می‌خواهد درست فکر کند هم جزو خوانندگان این کتاب قرار می‌گیرد.

کتاب قرار است ما را با هسته‌ی مرکزی تفکر توسعه آشنا کند. خبری از کلیشه‌ها نیست. اینجا پر است از چیزهایی که هرگز در دانشگاه نمی‌آموزید.

۴ روز

قسمت اول



نویسنده:

علیرضا خلیلیان

پنجمینیه - ۲۰۲۱ ۲۴ زوئن

خونسرد میتوانست رفتار کنه. نه تنها از نظر روحی، بلکه از نظر بنيه بدنی هم قوی بود. گمونم ارتش هرچقدر هم که بد باشه، مزایای خودش رو هم داره.

به پایین پله‌ها رسیدیم و توی راهرو قدم گذاشتیم. خدای من. با اینکه دستمال کلارکسون رو جلوی صورتم گرفته بودم، هنوز هم بوی گوشت سوخته انسان رو حس می‌کردم. تیم پاکسازی، با لباس‌های سفیدی که به تن داشتن مشغول جمع آوری باقی مونده اجساد کارکنان طبقات پایین بودن. یکی از اتاق‌ها پر از کیسه‌های دراز سیاه بود. حالت تهوعم دوباره برگشته بود اما سعی میکردم کنترلش کنم.

امروز صبح ساعت شش که از خواب بیدار شدم، تصویرش رو هم نمیکردم که ۱۴ ساعت بعد، توی بقایای زیرزمین ساختمن تریمنسون در حالی که اطرافم پر از جسد سوخته آدم‌های بیگناه باشه قدم بزنم. خدای، هوای این پایین از هوای لابی هم سنگین تر بود. فن‌های لوله‌های بزرگی که برای فیلتر کردن هوای پایین نصب کرده بودن همراه با همهمه تیم پاکسازی سر و صدای قابل توجهی درست کرده بود که کمی حواس آدم رو از اتفاقی که در جریان بود پرست می‌کرد.

در انتهای راهرو، پشت سر کلارکسون وارد اتاق سرور شدم. اتاق به اندازه‌ای بزرگ بود که به راحتی حدود صد کامیون متوسط توش جا میشد. مفرز ساختمن تریمنسون. یا بهتره بگم چیزی که ازش باقی مونده بود. چندین هزار سرور سوخته همه به من نگاه میکردن و منتظر بودن تا علت

کلارکسون از جیب کتش دستمالی رو بیرون کشید و جلوی من گرفت. «بیا... خودتو جمع و جور کن، هنوز کلی کار داریم». دستمال رو گرفتم و دور دهنم رو با اون پاک کردم. ساندویچ پپرونی و پنیری که برای ناهار خورده بودم روی زمین پخش شده بود. آب دهنmo قبورت دادم. صاف ایستادم و گفتم: «نمیتونیم تا تموم شدن کار تیم پاکسازی صبر کنیم؟». «قراره که دوتا تیم به صورت همزمان کار کنند، بعلاوه خودتم که میدونی هرچقدر زودتر بريم سروقت لاغ سرور، زودتر می‌فهمیم که چه خبر شده». «بابا من نمی‌تونم توی اون راهرو تحمل کنم. دوباره حالم به هم میخوره». کلارکسون کمی در جیب‌هایش گشت، یک بسته قرص پیدا کرد. یکی به من داد و گفت «این قرصو بخور و دستمالو بگیر جلوی صورتت و از توی راهرو رد شو. نمیتونیم بیشتر از این صبر کنیم».

قرص رو ازش گرفتم و در دهانم گذاشتم. دستمال پارچه ای رو تا کردم و جلوی صورتم گرفتم. پشت سر کلارکسون راه افتادم و وارد ساختمان شدم. چراغ‌های اضطراری که آتششان ها توی ساختمان نصب کرده بودن دیوار‌های خیس و سوخته لابی اصلی رو روشن می‌کرد. به اندازه‌ای هوای داخل ساختمن مرطوب و سنگین بود که به محض رسیدن به راه پله‌ها، روی پیشونیم عرق جمع شده بود. با کلارکسون از پله‌ها پایین رفتیم. قدم‌های من سست و آروم و قدم‌های کلارکسون محکم و سنگین بود. شاید به خاطر سابقه کارش توی ارتش بود که توی همچین محیطی انقدر آروم و

نشریه پردازش

شماره نه

مهر ۹۷

mag.kucssa.ir



سروش تلخشون مشخص بشه. طبق گزارش اولیه تیم آتش نشانی، آتش از اتاق سرور ها شروع شده بوده. ظاهرا خنک کننده اتاق سرور دچار مشکل شده و باعث شده سرورها اورهیت بشن و آتش سوزی شروع بشه. اما نکته جالبی که اینوسط وجود داره اینه که سیستم اطفای حریق از کار افتاده بوده. برای همین آتیش اروم زیاد میشه و به طبقات بالاتر گسترش پیدا میکنه. به اضافه سیستم های اطفای حریق، تمام در ها و خروجی های ساختمون هم با شروع آتش بسته شده. همینا کافیه تا سازمان نتیجه بگیره که این یه آتش سوزی عادی نبوده. به نظر میاد که یک نفر به سیستم های امنیتی ساختمون رخنه کرده و سیستم خنک کننده سرورها، سیستم اطفای حریق و سیستم خروج اضطراری رو از کار انداخته. به خاطر همین الان من اینجام. باید سر در بیارم که دقیقا چه اتفاقی افتاده.

بعضی از کمپانی های بزرگ برای اینکه بتونن بیشتر روی بحث امنیت سرور هاشون مانور بدن، معمولاً مسائل امنیت سایبری رو به شرکت های کوچکتر و اگذار میکنن. کمپانی تریمنسون هم جزو این دسته شرکت هاست که تامین امنیت سایبری خودشو به یه شرکت کوچکتر به نام سایبرتک و اگذار کرده بود. مطابق گزارش هایی که از سایبرتک گرفتیم، یکی از سرورهای تریمنسون به صورت مکرر توی چند هفته گذشته مورد حمله قرار گرفته بود. و این دقیقا همون جاییه که فکر میکنم خرابکاری ازش شروع شده. سرور شماره ۹۲۳.

در گیر افکارم بودم که کلارکسون داد زد: «بیا پیداش کردم، شماره ۹۲۳». سرمو بالا آوردم به سمت صدای کلارکسون چرخیدم. سمت چپ من بود. پلاک کوچکی که روی سرور نصب شده بود دوده گرفته بود. اما هنوز هم میشد شماره روی آن را خواند. خودش بود. ۹۲۳. کیفمو از روی دوشم پایین گذاشتم. خم شدم و از داخلش یک چراغ قوه بیرون آوردم. یه نگاه اجمالی به سرور انداختم. همه چیز سوخته بود. خیلی بعيد میدونستم که بشه ازش چیزی بیرون کشید. در هر حال، باید تلاشمو میکردم.

از داخل کیف، ابزار مورد نیازمو برداشتیم و شروع کردم به خارج کردن هارد درایو ها. بقیه سرور ها به ما ربطی نداشت. متخصص های سایبرتک باید به سراغشون میرفتن. اما این یکی نه. این یکی بیش از اندازه مشکوک بود. درایو اول رو باز کردم به کلارکسون دادم. درایو دوم؛ درایو سوم؛

مشغول باز کردن درایو چهارم بودم که کلارکسون ناگهان گفت: «اون چیه پشت درایو؟». با چراغ قوه نگاه کردم. یه تیکه فلز بود. دستمو دراز کردم و از پشت درایو بیرون کشیدم. فلز به دلیل آتش سوزه دوده گرفته بود اما شکلی که روی اون هک شده بود، به وضوح قابل مشاهده بود. یک مارپیچ با یک چشم وسطش با یه کد که زیرش نوشته شده. ۱۱۰ - ۱۱۱۰ -

ادامه دارد.....

کلیه حقوق این نشریه محفوظ
و متعلق به انجمن علمی علوم کامپیوتر
دانشگاه کاشان میباشد