

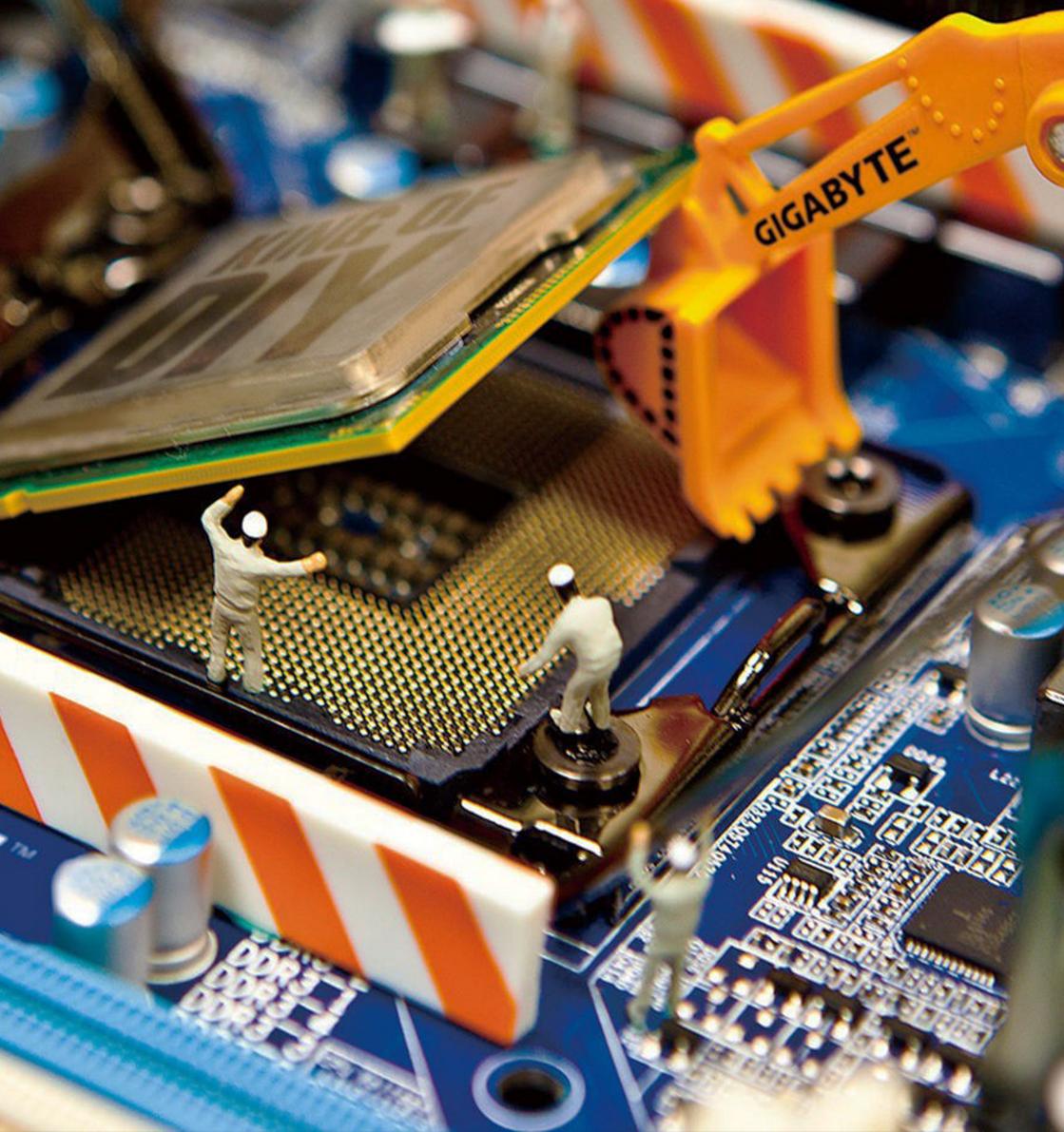


Radio Bit



انجمن علمی مهندسی کامپیوتر

گاهنامه تخصصی انجمن علمی مهندسی کامپیوتر
شماره ۱ ، زمستان ۹۶



به نام خدا

ما چون میم و نواد را ماز توست ...



رادیوییت ، آوایی در دید

صاحب امتیاز: انجمن علمی مهندسی کامپیوتر

مدیر مسئول:

مختار طلوع ناصری

سردبیر:

عطاء جیرفتی

هیئت تحریریه:

فاطمه ظہیری عطاء جیرفتی

مهدی یوسفان مصطفی خانی

امیر حسین شریفی

امیر حسین پوری شعبان

ویراستار:

نیما سیلی راد

گرافیست و صفحه آرا:

علیرضا بیانی



سخن سرد پریز

مجله‌ای که در دست دارید، حاصل تلاش فراوان دوستان خوبم دانگمن علمی مهندسی کامپیوتر می‌باشد. این گاهنامه تجربه اول تیم با بوده و با وجود تمام کمبودهایش، باعث افتخار ماست که توانستیم در نهایت، این مجله را به چاپ برسانیم. از دوستانی که در این راه ما را همراهی کردند، بسیار پاسکزار بوده و امیدوارم فعالیت هایمان در راستای آگاه‌سازی دانشجویان ادامه یابد. از تمامی استادیکرامی به خاطر بخواری با مجله، به خصوص مدیر محترم گروه مهندسی کامپیوتر، دکتر ولی دربی و استاد مشاور انجمن علمی مهندسی کامپیوتر، دکتر امیر جهانگرد، نهایت تقدیر و شکر را دارم. از همه خوانندگان مجله رادیوییت تعاضاً دارم که نظرات، انتقادات و پیشنهادهای خود را از طریق ایمیل برای ما ارسال کنند.

چرا "رادیوییت"؟

فلسفه اسم ما کمی عجیب اما جالب است. حتماً شنیده اید که یچ چزیبه اندازه‌ی خواندن تأثیرگذار، و یچ چزیبه اندازه‌شینیدن ساده نیست. مابا گاهنامه خود به شماره‌ی اولی ازانه می‌دیم به پباری خواندن و به سادگی شنیدن! اینجا باید با چشمانتان بخوانید و با قلبتان بشنوید. دانشجویان عزیز، نزدی قلب خود، در دنیا و کمودهایتان را برابری ما ارسال کنید تا آنها را بآوازی خواندنی، میت بیت، به کوش همکران برسانیم. باشد تا این آگاهی نسبی، تغییرات مفید و سودمندی را برابری همه مارقم زند. به امید آینده‌ای زیباتر برای همه‌ی شادانشجویان عزیز.

عطاء جیرفتی



RadioBit Magazine [Version 1.0.0]
(c) 2018 CE Forum. All rights reserved.

C:\Users\Computer-Engineering>-

فهرست :

- 1 <----- ۹۷ - ویژه نامه
- 3 <----- اخبار دانشکده
- 9 <----- GAME NEWS
- 17 <----- بیوگرافی
- 19 <----- تازه های تکنولوژی
- 23 <----- دانستنی ها
- 25 <----- مصاحبه با اساتید
- 31 <----- مقایسه زبان ها
- 35 <----- سرگرمی



ویژه نامه بچه های ۹۶



فاطمه ظهیری

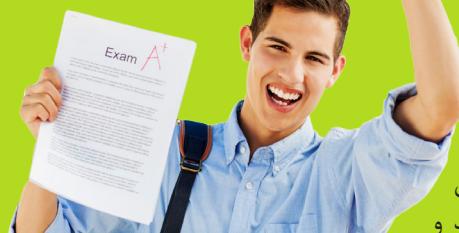
در کنار آن، هم اتفاقی های خوب و باصفا
بیابند، مشاوری امین برای راه خود
برگزینند و دوست و یاری همدم پیدا کنند.

ضمن تبریک ورود شما به دانشگاه،
ویژه نامه مان را که با حال و هوای ترم
اولی ها سازگار است، به شما تقدیم
می کنیم. خرسندهیم که شما را در
جمع مشترکان رادیوپیت می بینیم...

از دانشگاهمان چه می دانیم؟

دانشگاه یزد اولین دانشگاه جامع کشور
بعد از انقلاب می باشد که در سال ۱۳۶۶
تأسیس شد. برخی از افتخارات دانشگاه:

- قرار گرفتن در ردیف ۱۰ دانشگاه برتر کشور
- قرار گرفتن در فهرست ۲۰۰ دانشگاه جوان
برتر دنیا کسب رتبه های برتر در همایش
ها، جشنواره ها و المپیاد های ملی و بین
المللی
- انتخاب ۳ نفر از استادی دانشگاه یزد به
عنوان دانشمندان پر استناد جهان
- قبولی بیش از ۶۰ درصد دانش
آموختگان دانشگاه
در مقاطع



نامت را که پس از دوره ای سرشار از استرس
و رقابتی چالش برانگیز به نام «کنکور» در
لیست قبولی های دانشگاه می بینی، انتظار
چند ساله و خستگی چند ماهه ات را از یاد
می بری و لبخندی بر لبانت می نشیند از
جنس رضایت، که این به خودی خود بسیار
لذت بخش است. پس از ثبت نام در دانشگاه
و دریافت واحد های درسی، تبدیل به یک
دانشجوی کامل و تمام عیار می شوی... آماده
می شوی برای آغاز یک دوره از فعالیت و
کوشش دوباره در محیطی نو... برای شروع
یک زندگی جدید... برای نشستن بر روی یک
قله دیگر... برای قدم گذاشتن در مسیری
ناشناخته که برای کشف آن، نیازمند علم و
تلاش هستی! در یک کلام، شروعی

جدید برای آینده ای روشن.
همیشه ترم اولی ها از بهترین
های دانشگاه بوده و هستند.
جوانان سرشار از انگیزه و
پر انرژی. دانشگاه و شهرش
فرقی ندارد؛ دغدغه بیشتر
آنها این است که از آغاز
راه، برنامه ریزی خوبی برای
درس خواندن داشته باشند و



طبیعت و محیط زیبای دانشگاه برای استریحت و گردش دانشجویان گزینه ای نسبتاً خوب است که معروف ترین آن ها «بوستان معرفت» یا همان «اقیانوس» می باشد... اقیانوسی سرشار از معرفت و لطف و محبت (برادران به خواهران و بالعکس!)... شک ندارم اولین جایی که از دانشگاه شناختید، همین جا بوده! البته به شما پیشنهاد میکنم که معرفتتان را جای دیگری خرج کنید... بگذریم!...

چند کلام حرف مهم !!!

از جریان، هدف و انگیزه اولیه خود دور نشوید!
چون هدف های خوب و انگیزه های جدی،
گاه از مسیر خودشان منحرف می شوند
و یا جای خود را به هدف های ثانویه و
مسائل بی اهمیت می دهند که مانع کسب
موفقیت و افتخار است، به امید آنکه همه می
ما بتوانیم در جهت پیشرفت خود، مردم
و کشور عزیزمان قدم های مثبتی برداریم.

تحصیلی بالاتر و کسب رتبه های برتر در آزمون های سراسری کارشناسی ارشد و دکترا

- به انجام رساندن بیش از ۶۰ طرح پژوهشی، انتشار ۱۵۰ عنوان کتاب و ۱۱ عنوان نشریه علمی-پژوهشی

- راه اندازی اولین موتور جستجوی فارسی با نام پارسی جو

- نوآوری در زمینه محصولات زیست فناوری

- فعالیت در زمینه اشتغال جوانان

و ...

بد نیست بدانید که دانشگاه یزد جزء دانشگاه های زیبای کشور محسوب می شود!





اخبار دانشکده مهندسی کامپیوتر

وی افزود: در این مسابقات هر تیم می بایست در طول مدت ۴۸ ساعت برای یکی از محورهای چالشی مطرح شده از سوی تیم داوران برنامه موبایل طراحی و پیاده سازی می کرد.



وی یادآور شد: اعضای تیم دونات (دانشگاه یزد) را نگار طلوع، فریبا خورسندي، مصطفی امامي و امين شعباني نژاد تشکيل داده بودند که به سرپرستي پريسا استوارى در اين مسابقات شرکت كردند و با ارائه اپليکيشن چوب خط موفق به کسب مقام چهارم در اين مسابقات شدند.



عطा جيرفتى



باعث افتخار ماست که بگويم گروه مهندسي کامپيوتر دانشگاه يزد، مخصوصا طي اين دو سال، موقفيت هاي چشمگيري را در زمينه مسابقات برنامه نويسي در سطح کشوری كسب كرده. در اين بخش به تعدادي از موقفيت هاي اخير بچه هاي فعال مان مي پردازيم.

**تیم برنامه نویسی تلفن همراه
دانشگاه یزد چهارم شد**

۱۳۹۶/۶/۲۶

تیمي متشكيل از دانشجويان گروه مهندسي کامپيوتر دانشگاه يزد در چهارمين دوره مسابقات ماراتن برنامه‌نويسی تلفن همراه دانشگاه شريف از ميان ۹۰ تیم و ۳۵۰ برنامه‌نويس موفق به کسب مقام چهارم شد. دکتر امير جهانگرد عضو هيئت علمي گروه مهندسي کامپيوتر و مسئول کميته مسابقات برنامه نويسی دانشگاه يزد با اعلام اين خبر گفت: چهارمين دوره مسابقات ماراتن برنامه‌نويسی تلفن همراه ۲۳ تا ۲۵ شهریورماه جاري در دانشگاه صنعتي شريف برگزار شد.



تیم Smoke and Mirrors سید جلال هرندي مقدم ، سپنا حسین کوچک و مهدی زکی زاده



تیم Phantom مهدیه السادات علوی زاده ، مرجان باغ گلشنی و مصطفی مظفری

وی تصریح کرد: تیم Rush B با حل ۶ سوال موفق به کسب مقام ۲۰ تیمی و مقام ۸ دانشگاهی پس از دانشگاه های صنعتی شریف، صنعتی مونیخ، شهید بهشتی، تهران، صنعتی امیرکبیر، خواجه نصیرالدین طوسی و اصفهان شد.

دکتر جهانگرد یادآور شد : دو تیم دیگر دانشگاه یزد و Smoke and Mirrors نیز با حل ۴ و ۳ سوال در جایگاه های ۳۳ و ۴۶ قرار گرفتند.

کسب مقام بیستم تیمی و هشتم دانشگاهی تیم دانشگاه یزد در مسابقات بین المللی برنامه نویسی

۱۳۹۶/۸/۲۴

تیم دانشگاه یزد در هفدهمین دوره مسابقات معتبر و بین المللی برنامه نویسی دانشجویی ACM-ICPC دانشگاه امیرکبیر که ۱۲ آبان ماه در محل این دانشگاه برگزار شد، به مقام بیستم تیمی و هشتم دانشگاهی دست یافت. دکتر امیر جهانگرد دبیر کمیته مسابقات برنامه نویسی دانشگاه یزد با اعلام این خبر گفت: این مسابقه بین تیم های دانشگاهی از ایران و تعدادی از دانشگاه های برتر اروپا (دانشگاه KTH Royal Institute of Technology سوئد و دانشگاه University of Munich آلمان) و به شکل همزمان و مولتی سایت (در سه سایت تهران، مونیخ آلمان و استکهلم سوئد) برگزار شد.

وی افزود: سه تیم از گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه یزد به همراه مریم (پریسا استواری) در این مسابقه شرکت داشتند که اسمی آنها عبارتند از:



تیم Rush B مرتضی کمال الدینی ، ابراهیم طاهر نژاد و سامان دهستانی



موفقیت دانشجویان دانشگاه یزد در آزمون و مسابقه جاواکاپ

۱۳۹۶/۸/۲۷

در چهارمین آزمون و مسابقه برنامه نویسی جاواکاپ که در چندین مرحله برگزار شد، دانشگاه یزد موفق به کسب رتبه سوم در بین دانشگاه‌های شرکت کننده شد و تندیس مسابقات را دریافت کرد. دکتر امیر جهانگرد عضو هیأت علمی گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه یزد و مسؤول کمیته مسابقات برنامه نویسی این دانشگاه با اعلام این خبر گفت: چهارمین آزمون و مسابقه برنامه نویسی جاواکاپ در مهرماه و آبان ماه سال جاری در دانشگاه شهرید بهشتی و با هماهنگی‌های صورت گرفته کمیته مسابقات برنامه نویسی دانشگاه یزد و با همکاری مرکز استعدادهای درخشان، همزمان در دانشگاه یزد برگزار شد.



وی گفت: در این مسابقه ۸۰ تیم به صورت حضوری با یکدیگر به رقابت پرداختند. همچنین این مسابقه به صورت اینترنتی نیز همزمان با مسابقه حضوری برگزار گردید و ۱۴۵ تیم نیز به صورت اینترنتی با یکدیگر به رقابت پرداختند. وی در خصوص روند کلی این مسابقه توضیح داد: شرکت‌کنندگان در قالب تیم‌های سه نفره در یک سایت کامپیوتراً بدون ارتباط با محیط خارجی قرار می‌گیرند. شرکت‌کنندگان پس از حل هر سوال، پیاده‌سازی پاسخ را به یکی از زبان‌های برنامه‌نویسی رسمی مسابقه (C ، C++ و JAVA) به منظور بررسی، برای سیستم داوری ارسال می‌کنند. سپس تیم‌ها بر اساس تعداد سوالات حل شده، جریمه‌های ارسال پاسخ نادرست و زمان حل سوالات رتبه‌بندی می‌شوند. دکتر جهانگرد اظهار کرد: شرکت کنندگان می‌توانند جدول رده‌بندی لحظه‌ای را تا قبل از پایان مسابقه به صورت زنده و آنلاین مشاهده کنند. وی یادآور شد: مسابقه برنامه نویسی ACM-ICPC از سال ۱۹۷۰ برگزار و هم‌اکنون به عنوان معترض‌ترین و مهمترین مسابقه برنامه نویسی دنیا شناخته می‌شود. در سال گذشته میلادی نیز ۴۰۲۶۶ دانشجو از ۲۷۳۶ دانشگاه و ۱۰۲ کشور جهان در این مسابقه شرکت کردند.



آزمون و مسابقه جاواکاپ شرکت کردند. از دانشجویان دانشگاه یزد ۱۲ نفر در این مسابقه شرکت داشتند که در مجموع با احتساب نمره سه نفر برتر هر دانشگاه، دانشگاه یزد با احتساب رتبه‌های سینا حسین کوچک، عباس عمادی و ریحانه غفوری پور موفق به کسب رتبه سوم در بین دانشگاه‌های شرکت کننده شد و تندیس مسابقات را دریافت کرد. وی یادآور شد: همچنین سینا حسین کوچک و عباس عمادی، هر دو از دانشجویان رشته مهندسی کامپیوتر دانشگاه یزد، به ترتیب مقام‌های پنجم و نوزدهم را کسب کردند.

وی افزود: این مسابقه در سه مرحله برگزار شد که مرحله اول به صورت عملی غیرحضوری روز پنجشنبه ۲۰ مهرماه انجام شد. آزمون کتبی جاواکاپ هم مشابه سال‌های گذشته به شکل چندگزینه‌ای با چند گزینه صحیح در روز جمعه ۲۱ مهر ماه به صورت همزمان در دانشگاه شهید بهشتی تهران و دانشگاه یزد برگزار گردید.

مسابقه فینال نیز به صورت عملی و حضوری روز جمعه ۵ آبان ماه باز هم به صورت همزمان در دانشگاه شهید بهشتی تهران و دانشگاه یزد انجام شد. وی تصریح کرد: در تاریخ ۲۳ آبان ماه اختتامیه این مسابقه در سالن آمفی تئاتر مرکزی دانشکده مهندسی و علوم کامپیوتر دانشگاه شهید بهشتی برگزار شد. در مجموع ۱۴۴ نفر در





Game News

بهترین کارگردانی بازی

شامل استودیوهایی که از نظر خلاقیت و طراحی بازی در رتبه‌های بهتری قرار دارند.

- استودیو گوریلا گیمز (بازی هورایزن)
- کپکام (بازی رزیدنت ایول ۷)
- نینتندو EPD (بازی سوپر ماریو ادیسه)
- ماشین گیمز (بازی ولفینشتاین ۲)
- نینتندو EPD (بازی زلدا) **برنده**

امیرحسین شریفی



فاطمه ظهیری



مراسم **The Game Awards** طبق عادت هر ساله برگزار شد. لیست برخی از نامزد ها و برنده های هر بخش به شرح زیر است:

بهترین بازی چندنفره

- **Destiny 2**
- **Call of Duty: WWII**
- **Fortnite**
- **Mario Kart 8 Deluxe**
- **Splatoon 2**
- **PUBG** **برنده**

در بخش بعدی بازی **COD:WWII** بررسی می شود.

بهترین بازی سال

شامل بازی هایی که بیشترین جایزه را دریافت کرده‌اند.

- **Horizon Zero Down**
- **Playerunknown's Battlegrounds**
- **Persona 5**
- **Super Mario Odyssey**
- **The Legend of Zelda:BTW** **برنده**





بهترین عملکرد

شامل افرادی که در زمینه موشن کپچر، صدای پیشگی و بازیگری بهترین عملکرد را داشتند.

- اشلی برج در نقش الی (بازی هورایزن)
- برایان بلوم در نقش بلازکوییچ (بازی ولفسنستاین)
- کلودیا بلک در نقش کلویی (بازی آنچارت)
- لارا بیلی در نقش نیدین راس (بازی آنچارت)
- ملینا جورجنز (بازی هل بیلید) **برنده**



بهترین بازی‌های واقعیت مجازی

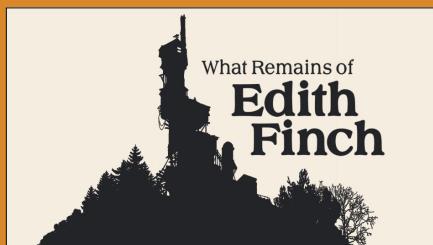
- Farpoint
- Lone echo
- Star Trek: Bridge Crew
- Superhot VR
- Resident Evil 7 **برنده**



بهترین داستان سرایی

شامل بازی‌هایی که داستانی زیبا و درگیرکننده را روایت کرده‌اند.

- Hellblade: Senua's Sacrifice
- Horizon: Zero Down
- Nier: Automata
- Wolfenstein 2
- What Remains of Edith Finch **برنده**



بهترین بازی اکشن ماجراجویی

- Assassins Creed: Origins
- Horizon: Zero Down
- Super Mario Odyssey
- Uncharted: The Lost Legacy
- The Legend of Zelda: BTW **برنده**

در بخش بعدی بازی AC:Origins بررسی می‌شود.



Call of Duty: WWII



این مرحله در COD:WWII کماکان لذت‌بخش و هیجان‌انگیز است.

Call Of Duty:WWII از زمان عرضه سری «مادرن وارفیر»، نخستین نسخه از این سری است که داستان قابل قبولی ارائه می‌دهد و کاری می‌کند که برای کات سینه‌ها یک اهمیت فائق شوید و به تماشایشان بنشینید. سینماتیک WWII ، الهامات واضحی از آثار استیون اسپیلبرگ - مثل فیلم «نجات سرباز رایان» یا مینی سریال «جوخه برادران» - دارد و این یکی از نقاط قوت بازی است.

بخش داستانی :

اگر نگاهی به تاریخچه سری COD داشته باشیم، می‌توان با جرأت گفت که این مجموعه بیشتر برای ارائه یک بخش داستانی عالی شناخته شده و خیلی‌ها با مأموریت‌های فراموش‌نشدنی آن خاطره دارند. به همین دلیل هم اولین کاری که «اسلچ همر» در رابطه با COD:WWII باید انجام می‌داد، خلق یک بخش داستانی خوب بود که البته تا حد زیادی نیز در این راه موفق شده است. در ابتدای بازی با شخصیت‌های آن از جمله دنیلز، زوسمن، پیرسون و بقیه آشنا شده و بلافضله وارد یکی از مهم‌ترین نبردهای جنگ جهانی دوم یعنی نبرد «نرماندی» می‌شویم. در واقع COD:WWII از همان ابتدا حرف‌های زیادی برای گفتن دارد؛ چون با وجود اینکه ما پیش از این در فیلم‌هایی چون نجات سرباز رایان یا بازی‌های مختلف بارها و بارها نبرد ساحل نرماندی را دیده و تجربه کرده‌ایم، ولی

بخش گیم پلی :

با وجود ظاهر متفاوتش با آنچه که طی سال‌های اخیر به آن عادت کرده‌ایم، WWII از منظر گیم پلی تفاوت قابل توجهی با نسخه‌های قبلی ندارد و نوآوری بسیار اندک هستند.



همین حالت هم یک سری محدودیت‌ها مثل کم بودن تعداد نقشه‌ها دارد که باعث می‌شود پس از مدتی از تجربه آن هم خسته شوید. به علاوه ویژگی جدید دیگر این بخش یعنی قسمت Headquarters، بیش از آنکه یک بخش جذاب باشد، شبیه به یک فروشگاه به نظر می‌رسد که هدف سازندگان از قرار دادن آن در بازی، جذاب‌تر کردن خریدهای درون برنامه‌ای بوده است و مواردی مانند تمرین تیراندازی هم جذابیت کافی را برای تبدیل شدن به یکی از بخش‌های مهم بازی ندارند. بخش دیگر بازی COD:WWII حالت زامبی آن (ساخته‌ی اسلحه هم) است که از کیفیت خوبی برخوردار می‌باشد. به شخصه هیچ وقت خیلی طرفدار بخش زامبی این سری نبودم، اما باید اعتراف کنم که این قسمت در COD:WWII جذابیت خوبی دارد و می‌تواند پس از تمام کردن بازی، به عنوان یک سرگرمی طولانی مدت در نظر گرفته شود.

نکته‌ای که باید مورد انتقاد قرار گیرد، سبک گیم پلی بازیست که هنوز هم با یک دهه پیش تفاوت چشمگیری ندارد؛ هرچند که تغییرات کوچک در گوشه و کنار بازی، سبب می‌شود که تجربه کلی، اندکی دلچسب‌تر از سابق باشد و قطعاً فضاسازی جنگ جهانی دوم هم به القای هرچه بیشتر حس هیجان کمک می‌کند. اما COD:WWII فقط شامل بخش داستانی نیست و در آن شاهد دو بخش زامبی و چند نفره نیز هستیم. اگر قسمت آنلاین این بازی را با نسخه‌های پیشین همین سری مقایسه کنیم، به این نتیجه می‌رسیم که اسلحه هم موفق نشده خیلی نوآوری خاصی در این بخش تقدیم مخاطب کند. بدون شک بهترین قسمت از بخش چندنفره بازی، حالت War است که به سبب جدید بودن و هیجان بالایش، جذابیت بیشتری را نسبت به حالت‌های دیگر و تقریباً همیشگی این سری می‌توان در آن مشاهده کرد. اما حتی



بخش صدا :

اما COD:WWII هرچه در زمینه گرافیکی مشکل داشته باشد، در زمینه صوتی و موسیقی عملکردی عالی دارد؛ به طوری که مشخص است سازندگان با وسوسات خاصی روی صدای گذاری‌ها کار کرده‌اند و صدای تمامی شخصیت‌ها، با چهره و خصوصیات شان کاملاً منطبق است به همین دلیل پیشنهاد می‌کنم برای غرق شدن در اتمسفر بازی و حس و حال واقعی نبردهای آن، حتیماً از هدفون در تجربه بازی استفاده کنید.

نقاط قوت و ضعف :

- + روایت داستانی خوب با محوریت جنگ جهانی دوم
- + وجود نوآوری‌های خوب مثل حذف احیای خودکار سلامتی
- + پخش زامی
- ✗ ضعف گرافیکی بازی در بعضی از موارد
- ✗ پردازش ناکافی شخصیت‌های داستان
- ✗ در بخش چندنفره هنوز مشکلات پابرجا هستند

بخش گرافیک :

اولین بار پس از تجربه نسخه بتا بازی COD:WWII بود که ضعف گرافیکی آن به چشم آمد و حتی در آن زمان ابراز امیدواری کردم که شاید در نسخه نهایی بازی، شاهد گرافیک به مراتب بهتری باشیم. اما راستش را بخواهید، گرافیک بازی تا حدود زیادی حالتی ضد و نقیض دارد و نمی‌توان خیلی از آن تعریف و تمجید کرد. برای مثال، در حالی که طراحی چهره شخصیت‌ها و حتی انیمیشن‌های صورت آن‌ها تا حدودی خوب است، اما طراحی محیط‌ها و کیفیت بافت‌ها آنطور که باید و شاید خوب نیست و در بهترین حالت، معمولی به نظر می‌رسد. البته جنبه مثبت قضیه‌این است که بازی حتی در شلوغ‌ترین صحنه‌ها هم به شکلی کاملاً روان اجرا می‌شود و حداقل شاهد افت فریم یا مشکلات مشابه نیستیم.





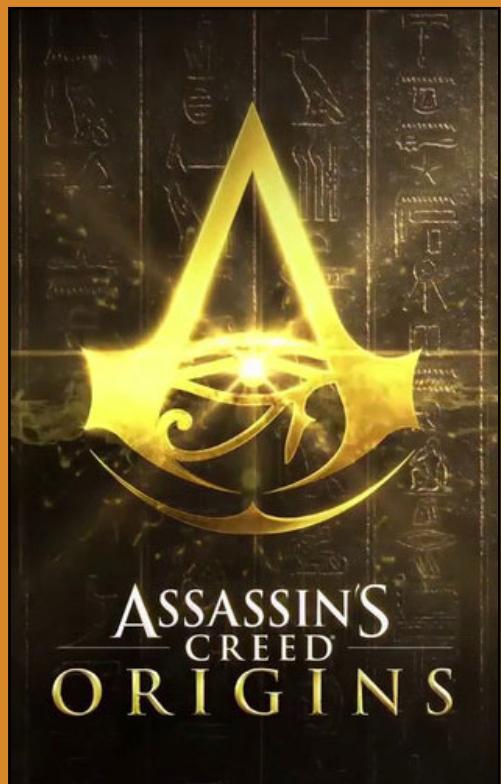
Assassin's Creed:Origins

• سازنده و ناشر : یوبیسافت (Ubisoft)

• پلتفرم : پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و پی سی (PC)

• سبک : اکشن، ماجراجویی

در جریان کنفرانس مایکروسافت، رسماً از نسخه‌ی جدید سری Assassin's Creed با نام Origins رونمایی شد. جالب است بدانید که یوبیسافت پس از انتشار نسخه Black Flag ، یک نظرسنجی رسمی برگزار کرد و در آن، از طرفداران خواست تا نظرات خود را در مورد دوران تاریخی محبوب‌شان برای این سری، به اشتراک بگذارند که در این نظرسنجی، مصر یکی از محبوب‌ترین محیط‌ها برای بازی بود.



داستان بازی AC : Origins را می‌توان ترکیبی از احساسات، نفرت، خیانت و عشق به خانواده دانست. در این بازی باید در نقش بایک (Bayek) از منطقه سیوا (Siwa)، به سفری در مصر باستان بروید؛ جایی که گروهی به نام Order of the Ancients ، غوغایی از خون به راه انداخته است و حال بایک باید به عنوان یک مجای (Medjay) یا همان محافظ فرعون (و در جریان بازی محافظ مردم)، با آنها مقابله کند. بازی داستانی پیوسته دارد؛ به ویژه در زمینه شخصیت پردازی، مانند شماره‌های دیگر Assassin's Creed ارتباط لازم میان بازیکن و شخصیت‌های درون بازی را حفظ کند. در جریان بازی، از اعضای Order of the Ancients گرفته تا مردم شهر و به قوی NPC‌ها، حرف‌های زیادی برای گفتن دارند و شما باید به عنوان شخصی که خود را محافظ مردم نیز می‌دانید، راه حلی برای مسائل‌شان پیدا کنید.



یوبی سافت، در طراحی محیط و البته گرافیک هنری بازی در یک کلام فوق العاده عمل کرده و اجرازه ورود هیچ شکی به ذهن شما نمی دهد. همان گونه که در Unity : AC ، انقلاب فرانسه را ذره چشیدیم، AC : Origins برای ما فرش قرمزی پنهان کرده تا به قلب مصر باستان برسیم. وقتی میان مردم مصر حرکت کنید، به خوبی متوجه زنده بودن محیط بازی خواهید شد.



کردن درون گاری یا دیوار نیز روبه رو می شوید که مستقیماً روی روند بازی تأثیر می گذارد و مانع تمام کردن مرحله می شود. به علت استفاده همزمان یوبی سافت از دو قفل DRM برای Origins ، شاهد افزایش شدید مصرف CPU در این بازی شده ایم. سیستم امنیتی به کار رفته در بازی شامل قفل Denuvo در پایین ترین لایه محافظتی است، در حالی که VMProtect از یک لایه بالاتر از قفل مذکور محافظت می کند.

وقتی به گیم پلی Origins نگاه دقیق تری بیندازیم، می توانیم تغییراتی در آن احساس کنیم که بازی را به کلی از نسخه های پیشین جدا می کند. حتی طرز حرکت و راه رفتن بایک نیز تفاوت پیدا کرده و آنطور که ما می بینیم، یوبی سافت، قدم در مسیری نو نهاده که اگر چه نوآوری شمرده نمی شوند، اما می توانند منجر به تغییراتی بسیار هدفمند و انقلابی شوند.

متأسفانه در جریان بازی با باگ های مختلفی روبه رو می شوید که تأثیر مستقیمی در گیم پلی می گذارند. بالا رفتن دشمنان از روی دیوار، رد شدن از داخل جسد دشمنان، عبور از داخل برخی درخت ها یا معلق ماندن پاهای حیوانات روی هوا تنها بخشی از ایرادات بازی هستند که البته یوبی سافت سال ها است تلاشی برای رفع شان نمی کند. حتی گاهی با مشکلات عجیب دیگری مانند پرتتاب شدن ناگهانی بایک به هوا یا گیر



• گیم اینفورمر

با اینکه AC : Origins را از نو احیا نکرده و ایده‌های کاملاً نوآرانه‌ای نداشته است، اما یوبی‌سافت فرمول همیشگی این سری را به شکلی هوشمندانه و خلاقانه بپردازد باعث شده است تا آن حس تکراری بودن نسخه‌های قبلی بازی، از بین برود. آزادی عمل پیش‌تر در بازی، مبارزه‌های جذاب و همچنین لذت بالای گشتن در محیط، باعث شده تا AC : Origins به تجربه‌ای لذت‌بخش و سرگرم‌کننده تبدیل شود.

• گیم رادار

در AC : Origins، همه‌چیز واقعاً عالی است و پایان داستان بازی هم علاوه بر اینکه جذاب می‌باشد، باعث می‌شود تا انتظار برای نسخه بعدی این مجموعه در یک دوره تاریخی جدید، سخت‌تر شود. در یک کلام، AC : Origins جذاب، سرگرم‌کننده و هیجان‌انگیز است و از تمام کردن آن لذت زیادی خواهد برد.

بنابراین شرایط طوری شده که انگار بازی را از داخل یک شبیه‌ساز اجرا می‌کنید و به همین علت فعالیت CPU مخصوصاً در پردازنده‌های ضعیفتر به ۱۰۰ درصد رسیده و موجب کردن بازی و بروز مشکلات دیگر می‌شود.

در ادامه به بررسی بازی AC : Origins دید سایتها معتبر دنیا می‌پردازیم:



• گیم اسپات

با اینکه Assassin's Creed: Origins توانسته تجربه خوبی در محیط جدیدش ارائه کند، اما یک سری مشکلات هستند که به تجربه آن آسیب می‌زنند؛ مشکلاتی از قبیل ایرادهای فنی بازی و همچنین یک سری محدودیت‌های درمان‌های گیم‌پلی. با این حال گشتن در جهان AC : Origins همیشه لذت‌های خاص خودش را دارد و هرگز تکراری نمی‌شود و ترکیب این مسئله با داستان خوب بازی، به نتیجه لذت‌بخشی منتهی شده است. در مجموع، با اینکه AC : Origins مشکلاتی دارد، اما ما را به آینده این سری امیدوار می‌کند.



بیوگرافی بزرگان



فاطمه ظهیری



کوک در خونسردی و آرامش بسیار شهرت دارد. او آدمی تو دار و ساكت بوده و به برگزاری جلسات کارکنان در روزهای تعطیل (روز یکشنبه و به دلیل آماده شدن برای هفته پیش رو) معروف است و بارها دیده شده که ایمیل‌های کاری خود را از ساعت ۴:۳۰ صبح پاسخ می‌دهد.

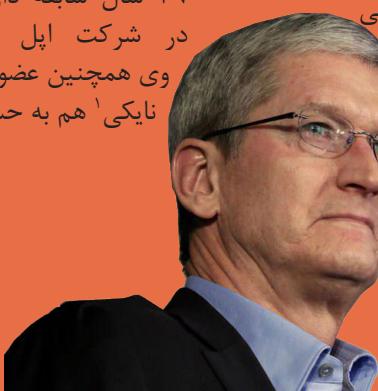
کوک در مجموع در صنعت کامپیوترا ۲۹ سال سابقه دارد که ۱۳ سال آن در شرکت اپل سپری شده است. وی همچنین عضو هیئت مدیره شرکت نایکی^۱ هم به حساب می‌آید

اغلب وقتی راجع به رمز و راز موفقیت افراد برجسته (در هر عرصه و حوزه ای) سوال می‌کنند، موفقیت خود را مدیون تلاش، پشتکار و پیگیری می‌دانند؛ تا حدی که راه طی شده توسط آنها و سختی‌های مسیرشان شاید برای خیلی از ما باورکردنی نباشد.

تیم کوک (متولد ۱۹۶۰، آمریکا)

نشستن روی صندلی استیو جابز فقید کاری است که از عهده هر کسی برننمی‌آید. اگرچه در طول مدتی که از مرگ مدیرعامل پیشین اپل می‌گذرد، این شرکت اقتدار سابق را نداشته است، اما این دلیلی بر بی کفایتی امثال کوک نیست.

او از وقتی مدیرعامل اپل شده، راس ساعت ۴:۳۰ صبح ایمیلی برای کارمندانش ارسال می‌کند. وی همچنین اولین کسی است که پا به شرکت می‌گذارد و آخرین کسی است که آنجا را ترک می‌کند.





ایندرانویی (متولد ۱۹۵۵. هندوستان)



خانم نویی با ۳۰ میلیون دلار درآمد، حالا جزو قدرتمندترین زنان در عرصه تجارت محسوب می‌شود و برنده شرکتش^۱ هم دومین برنده ارزشمند غذایی در سراسر دنیاست. وی روزگاری که درحال تحصیل بود، کار خود را از ساعت ۵:۳۰ صبح به عنوان منشی آغاز می‌کرد تا بتواند خرج خودش را بدهد. این بازرنگان برتر هندی تبار که در آمریکا ساکن است، در اکتبر ۲۰۰۶ به عنوان مدیر اجرایی کارخانه پپسی کولا منصب شد و به واسطه قابلیت‌های مدیریتی خود، توانست ظرف کمتر از یک سال (یعنی در فوریه ۲۰۰۷) بر صندلی مدیرعاملی پپسی کولا تکیه بزند. او حالا هم دست از کار نکشیده و ساعت ۷ صبح سر کارش حاضر می‌شود و کمتر پیش می‌آید که زودتر از ۸ شب محل کارش را ترک کند.

ماریسا مایر (متولد ۱۹۷۵. آمریکا)

ماریسا مایر، مدیر تجاری و مدیر عامل شرکت «یاهو» است. او در گذشته برای مدت زیادی از مدیران و سخنگویان اصلی گوگل بود و سال‌ها در پروژه‌های مختلف گوگل مسئولیت داشت. او اولین زن مهندس است که به استخدام گوگل درآمده است.

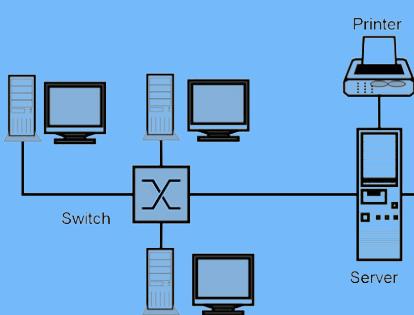


مدیر عامل یاهو را بیش از هر چیز با برنامه ریزی‌ها و استقامتش می‌شناسند. او زمانی که در گوگل بود، ۱۳۰ ساعت از کل ۱۶۸ ساعت هفته را در محل کار سپری می‌کرد و حتی گاهی پشت میزش می‌خوابید! حتی کسانی که از او انتقاد می‌کنند نیز اذعان دارند که مایر، ۲۴ ساعت شبانه روز و هفت روز هفته را کار می‌کند. او در تاریخ ۱۵ زوئیه ۲۰۱۲ به عنوان رئیس هیئت مدیره شرکت یاهو انتخاب شد.



تعريف دقیق تر ابر

یک کلود یا ابر در حقیقت، ردیفی گستردگی از کامپیوتر هایی است که به یکدیگر متصل شده و به عنوان یک اکوسیستم واحد به فعالیت می پردازند. ابرها به گونه ای پیکربندی می شوند تا یک یا چند نوع سرویس خاص را به گونه ای ارائه کنند که کاربران آن (یعنی ما و شما) بتوانیم از راه دور به این سرویس ها دسترسی داشته باشیم. اما چرا عبارت کلود (به معنی ابر) برای این شیوه انتخاب شده است؟ هیچ کس به طور کامل نمی داند؛ اما تصور یک جواب منطقی و قابل قبول به هیچ وجه از ذهن دور نیست: مجموعه ای عظیم از واحد های منفرد.



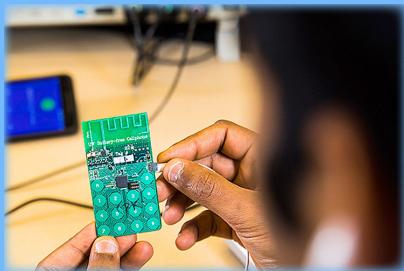
تازه های تکنولوژی

امیرحسین پوری شعبان



پردازش ابری

پردازش ابری یعنی نگهداری و دسترسی به داده ها و برنامه ها با این ویژگی که به جای محدود بودن به رایانه شما، در سراسر اینترنت در دسترس قرار گیرد. کلود (Cloud) را می توان در این مورد، استعاره ای از اینترنت دانست. هنگامی که داده ها را روی هارد دیسک خود ذخیره یا برنامه ای را از روی آن اجرا می کنید، در واقع با فضای ذخیره سازی و پردازش محلی کار کرده اید. اینجاست که تفاوت کلود با پردازش محلی مشخص می گردد؛ کلود درایو فیزیکی رایانه ی شما نیست. باید توجه داشت که فناوری ابری همچنین به این معنی نیست که شما یک شبکه مجهز به چند فضای متصل ذخیره سازی سخت افزاری باشید. پردازش ابری را این گونه در نظر بگیرید که امکان دسترسی به داده ها یا برنامه های شما در سراسر اینترنت فراهم باشد یا حداقل یک سری داده را با سایر اطلاعات موجود در وب همگام سازی کرده باشید.

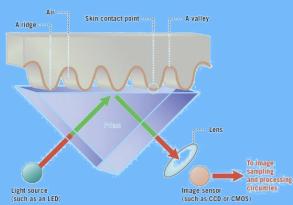


نایز ۱ دلار تولید شود که این هزینه برای کشور های در حال توسعه نیز بسیار عالی و مقرن به صرفه است.

حسگر اثر انگشت در گوشی های هوشمند چگونه عمل میکند؟

در حال حاضر، شاید ۹۰٪ گوشی هایی که در اختیار ما است از سنسور اثر انگشت پشتیبانی می کند. اما آیا تا به حال در مورد نحوه کار این سنسورها فکر کرده اید؟

An optical sensor.



• حسگرهای آپتیکال

حسگرهای «آپتیکال»، قدیمی ترین نوع حسگرها هستند. روش کارشان هم به این صورت است که سنسور با ثبت تصویری از اثر انگشت، به کمک الگوریتم هایی الگوی منحصر به فرد روی سطح انگشت

تلفن همراهی که بدون باتری و با امواج نوری و رادیویی کار میکند!

این تلفن همراه عجیب بخشی از یک برنامه ی پژوهشی گوگل است که کمک مالی بیناد ملی علوم ایالات متحده را برای سرمایه ای حدود ۲ میلیون دلار دریافت کرده است. با صرف این هزینه، یک تلفن همراه تک بیتی ایجاد شده که می تواند تماس های تلفنی عادی شما را به خدمات اضطراری وصل کند تا در هر وضعیتی تماس خود را برقرار کنید. با توجه به مقاله ای که در IEEE منتشر شده است:

«این گوشی انرژی مورد نیاز خود را از طریق نور خورشید یا امواج RF از نزدیک-ترین ایستگاه مخابراتی دریافت کرده و بعد از آن، ارتباط تلفن همراه مشتری در یک نقطه ی ثابت در یک شبکه ی حامل صورت می گیرد. سپس با یک تکنیک به نام Backscattering، گوشی می تواند با تغییر و بازتاب همان امواج به ایستگاه پایه، تماس صوتی برقرار کند». از آنجا که این تکنولوژی به تغییر در مسیر آنتن های مخابراتی نیازی ندارد، دانشمندان معتقدند بسیاری از تلفن های همراه می توانند این ویژگی را در آینده ای نزدیک جزء ابزار خود داشته باشند. مدل فعلی می تواند با قیمت



• حسگرهای فراصوت

جدیدترین تکنولوژی برای تشخیص اثر انگشت که به دنبای گوشی های هوشمند راه پیدا کرده، حسگر فراصوت است که برای دریافت اطلاعات روی اثر انگشت، از تعدادی فرستنده و گیرنده فراصوت استفاده می کند. به کمک فرستنده، ابتدا موج فراصوت به سطح انگشت برخورد کرده که بنابر اثر انگشت هر فرد و فرورفتگی و برآمدگی آن، برخی از این امواج جذب شده و برخی دوباره باز می گردند. زیر این حسگر، برای تشخیص امواج فراصوت بازگشته، میکروفونی تعابیه نشده، بلکه سنسوری وجود دارد که بر حسب فشار وارد شده در هر نقطه، عمل تشخیص دهی را انجام می دهد.

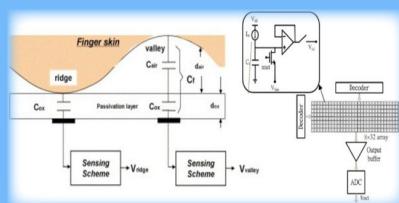
بهینه سازی اسنپرداگون ۸۴۵ برای گیمینگ

پس از مدت ها انتظار بالاخره کمپانی کوالکام پردازنده ی قدرتمند خود را معرفی کرد. اسنپرداگون ۸۴۵ یکی از قدرتمند ترین پردازنده های اندرویدی است که قطعاً در آینده ای نزدیک بر روی پرچمداران کمپانی هایی نظیر سونی و سامسونگ خواهیم دید. گویا اکنون پس از معرفی این چیپ ست، کمپانی کوالکام قصد دارد با تولید کنندگان مختلف همکاری کرده تا این پردازنده ی قدرتمند را برای گیمینگ بهینه سازی نماید

را تشخیص می دهد. این حسگرها تعداد زیادی دیود در هر اینچ دارند تا بتوانند اطلاعات را به طور دقیق دریافت کنند. هنگامی که اثر انگشت بر روی سنسور قرار می گیرد، فضا بسیار تاریک شده و عملاً تشخیص را غیر ممکن می کند.

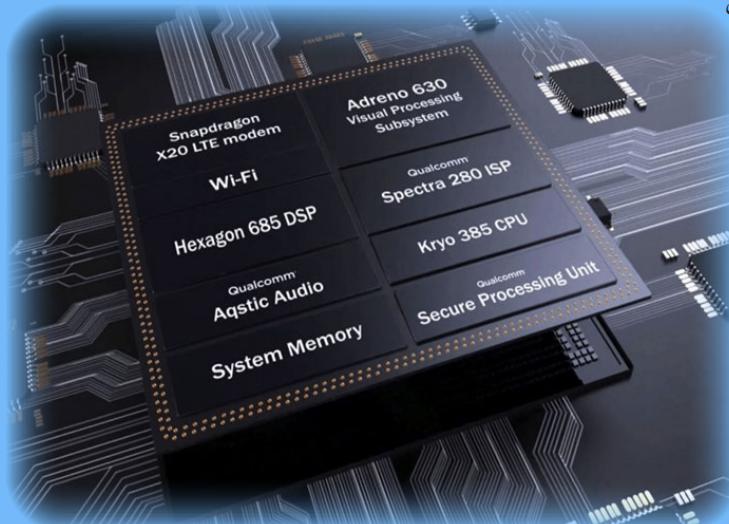
• حسگرهای خازنی

رایج ترین حسگری که در حال حاضر استفاده می شود، حسگر خازنی است. روش کار آن به این شکل است که به جای ثبت یک تصویر و سپس آنالیز آن، از یک ردیف مدار خازنی کوچک استفاده می کنند که اطلاعات مربوط به اثر انگشت را دریافت می کند. خازن ها ابزاری هستند که می توانند بارهای الکتریکی را در خود ذخیره کرده و در موقع نیاز، به مدار تحويل دهند. در این حسگرها، خازن ها به یک سطح رسانا متصل می شوند؛ هنگامی که سطح اثر انگشت و برآمدگی های آن با سطوح رسانا تماس پیدا کرد، در میزان بار ذخیره شده در خازن تغییر ایجاد می شود. این در حالی است که بدون تماس و زمانی که فقط هوا وجود دارد، هیچ تغییری رخ نمی دهد.





با بکارگیری در گوشی های هوشمند این امر به حقیقت خواهد پیوست. کمپانی کوالکام به تازگی همکاری خود را با NetEase Games به منظور بهینه سازی Messiah (موتور بازی گوشی های هوشمند) آغاز کرده و قرار است این موتور بازی قدرتمند، در پردازنده های اسنپرداگون تجربه هایی بازی واقعیت افزوده را برای کاربران فراهم آورد. به علاوه، کمپانی های NetEase و کوالکام در حال فعالیت بر روی پردازنگر گرافیکی ولکان نیز می باشند که قرار است این پردازنده های گرافیکی، فعالیت های سنگین گرافیکی را به عهده گرفته تا بار پردازشی CPU کاهش یابد.



یکی از قابلیت هایی که بر روی این پردازنده فعال خواهد شد، پشتیبانی از قابلیت واقعیت ترکیبی می باشد. این Andreno foveation قابلیت دارای نیز می باشد که سبب میگردد میزان مصرف باتری گوشی کاهش بافته و کیفیت تصویر و در نتیجه عملکرد XR بهبود یابد. این چیپ ست قادرمند از قابلیتهای بسیار زیادی برخوردار است، یکی از قابلیت های جذاب آن امکان تشخیص صحنه و اشیا موجود در محیط با استفاده از هوش مصنوعی بر روی گوشی هوشمند می باشد. توجه داشته باشید که تمامی این قابلیت ها در زمانی که فعال باشند میزان مصرف باتری نسبت به سایر پردازنده ها به میزان ۳۰ درصد کمتر می باشد. به

گفته های کمپانی کوالکام تمامی این ارتقا های صورت گرفته به منظور ارائه های تجربه ای بهتر به کاربران در زمینه های واقعیت ترکیبی صورت گرفته است و قطعاً



که در سال ۲۰۰۵ برای ساخت مدل سه بعدی مغز انسان به منظور شناخت بهتر عملکرد آن شروع شده است، با استفاده از کامپیوتر های بسیار قدرتمند تا سال ۲۰۲۳ انجام خواهد شد. پروژه دیگری نیز به دنبال فراهم کردن انفورماتیک و زیرساخت مغز انسان تا سال ۲۰۲۳ است. این پروژه دانش زیادی در مورد نحوه کار مغز به ما می دهد که در بخش های مختلف زندگی از درمان بیماری ها گرفته تا ساخت روبات های هوشمند به دانشمندان کمک می کند.

درمان سکته و حمله قلبی

سوپر کامپیوتر های توانند تصویر سه بعدی با کیفیت بالا از سلول ها و رگ های بدن تهیه کنند. تکنولوژی های جدید، تصویر بهتری از سیستم قلبی - عروقی بیمار نشان می دهند تا پزشک بتواند راه حل بهتری برای درمان پیدا کند. مدل های سه بعدی به پزشکان کمک می کند تا بیماران در خطر را بهتر از گذشته شناسایی کنند. این کار می تواند تعداد مرگ و میرهای ناشی از این مشکل را کاهش دهد.

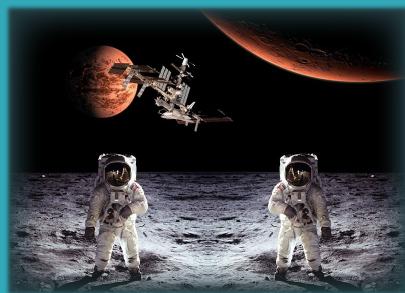
دانستنی ها

فاطمه ظهیری

پنج معما که سوپر کامپیوترها در آینده حل خواهند کرد:

جهان هستی

متخصصین فیزیک نجومی بر روی شبیه سازی کل جهان با کمک سوپر کامپیوتر ها کار می کنند. این مدل ها حالت های اولیه جهان را شامل می شوند. هدف، مدل کردن جهان هستی از پیدایش تا کنون است تا بتوان به بزرگترین سؤالات ذهن بشر پاسخ داد. مدل های فعلی به دانشمندان امکان پاسخگویی به سؤالاتی مانند dark matter و سیاه چاله های فضایی را می دهد.



مغز انسان

صد ها محقق به دنبال راهی برای شبیه سازی مغز انسان هستند. پروژه ای



در حال حاضر، شرکت های بیمه از سوپر کامپیوتر ها برای کاهش ریسک کسب و کارها و آنالیز راه های درمانی مختلف استفاده می کنند.

سوپر کامپیوتراها برای حل بسیاری از مشکلات ایده آل هستند و با استفاده از آن ها می توان این های بر نامه داشت.

پیش بینی هوای هفته آینده

پیش بینی عددی آب و هوا (NWP) یک مجموعه از مدل های ریاضی است که در پیش بینی هوا به کار می رود. اکنون که می توان هوای شش روز آینده را پیش بینی کرد، دانشمندان به دنبال مدل ریاضی دقیق تری برای ارائه به سوپر کامپیوتراها به منظور پیش بینی هوای بیشتر از یک هفته هستند. این پیشرفت در پیش بینی سوانح طبیعی مانند سونامی، زلزله و مشابه آن کاربرد بسیاری دارد.

- نظر شما در مورد ۵ معما که سوپر کامپیوتراها در آینده حل خواهد کرد چیست؟

شناسایی و درمان سرطان



ژنوم، مجموعه ای کامپل از دستورالعمل های در یکی از DNA سلول های بدن شما است. از سال ۱۹۹۰، پروژه های ژنوم انسان، میزان عظیمی از داده ها را از طریق یک فرایند بیوانفورماتیک جمع آوری کرده اند. با استفاده از ابر رایانه های آینده، به تجزیه و تحلیل داده ها، سرعت بیشتری داده خواهد شد و از داده های حاصل از آن ها می توان در رشتہ های علمی مختلف (از جمله پژوهشکی) استفاده کرد. در آینده می توان درمان بیماران سلطانی را شخصی سازی کرده و با آنالیز ژنوم می توانیم نحوه کار سرطان را بشناسیم. با شناسایی انواع مختلف سرطان می توان داروهای بهتری برای مقابله با آن تهییه و نحوه رشد سرطان و احتمال برگشت آن را هم با دقّت بیشتری مشخص کرد.

خرید بعدی مشتری

داده کاوی مانند استخراج طلا است. این کار به شرکت ها اجازه می دهد تا داده های زیادی را با هم ترکیب کنند و به اطلاعات بالارزشی دست یابند.



محاجبه با استاد



امیرحسین شریفی



با سلام.

حقیقتاً به عنوان کسی که یه سال تو این دانشگاه درس میخونه، خیلی سوال در مورد استاد داشتم و دارم. این که چه چیز هایی رو تدریس میکنن یا این که دست به نمرشون خوبه یا نه. سعی کردم تو این بخش تامی تونم با استاد رشتہ مهندسی کامپیوتر آشناتون کنم. این که وظیفه هر کدوم چیه، چه چیزیایی رو تدریس می کنند و حتی مقاله هایی که دادند. ارادتمند شما، امیرحسین شریفی.



در خدمت استاد ولی درهمی هستم.
مدیر گروه اسپو و حال حاضر گروه
مهندسی کامپیوتر و عضو هیئت
علمی وابسته به دانشکده فیزیک. فارغ
التحصیل دانشگاه های صنعتی اصفهان
و تربیت مدرس. اگر تمایل دارید بیشتر
توضیح دهید.

بنده دوره لیسانس را در دانشگاه صنعتی اصفهان و
دوره فوق لیسانس و دکتراخی خود را نیز در زمینه
مهندسی برق در دانشگاه تربیت مدرس گذراندم.
در زمینه رشتہ مهندسی برق و خصوصاً سیستم های
هوشمند و یادگیری نیز کار کرده ام. سال ۱۳۸۰ بورسیه شدم و از سال
۱۳۸۶ که دفاع کردم، تاکنون عضو هیئت علمی دانشکده کامپیوتر (وابسته به
دانشکده فیزیک) هستم.



در مورد مدیریت گروه مهندسی کامپیوتر می توانید بیشتر توضیح
دهید؟ در حال حاضر با چه مشکلاتی روبرو هستیم؟



خب، مدیر گروه کامپیوتر چندین بخش دارد. ما چالش های زیادی داریم؛ از جمله این که
هنوز "دانشکده" نشیدیم و به همین دلیل، شخصی به عنوان معاون ناداشته و کادر اجرایی
کم تری در خدمت داریم. وظیفه اصلی مدیر گروه، هدایت و مدیریت اهداف آموزشی و

Dr. Vali Derhami is typing ...



پژوهشی است. در بخش مربوط به دانشجوهای کارشناسی، تعیین دروس، تعیین اساتید دروس، درخواست هایی چون انتقالی و مهمانی و قفل نمرات و ... را تنظیم کرده و حول بحث ارشد و دکترا، تعیین استاد راهنمای، تعیین پروپوزال و زمان دفاع و ... را در اختیار داریم. بحث دیگری که داریم بحث مکانهای است که دانما درگیر آن هستیم. در حال حاضر، اتفاقی برای اساتید و آزمایشگاهی برای دانشجویان نداریم و حتی خود انجمن علمی نیز در مورد اتفاق و فضای فعالیت درگیر است. مورد بعدی در رابطه با پژوهش های کاپردی است؛ خوشبختانه گروه کامپیوتر، یکی از گروه های ممتاز در این زمینه می باشد و به تنهایی، بیش از تمامی دیارتمان های دانشگاه، در حال کار بر روی پژوهه های کاپردی است.



شما در یک بازه دو ساله، سابقاً نیز مدیر گروه مهندسی کامپیوتر بوده اید. چه شد؟

بله. سال ۹۰. اولاً مدیرگری مسؤولیتی است که همه باید آن را قبول کنند؛ حقیقتاً کار سنگینی است. عموماً ما اساتید از روزی اجبار قبول می کنیم. در آن دوره مسائلی پیش آمد و همانطور که می دانید نیز، طبق قانون، نمی توان بیش از دو دوره متوالی مدیر گروه بود.



خدوتان این مسئولیت را پذیرفتید یا پیشنهاد دیگران بود؟



واقعیت این است که از چند ماه قبل، به بنده خبر دادند که : "حواست باشه که قراره مدیر گروه باشی!"

در مورد مطالعات حال حاضر تان توضیح دهید.



زمینه اصلی تحقیقات من، یادگیری تقویتی است؛ ان شاء الله تا مدتی دیگر کتابی حول همین موضوع چاپ خواهد شد که کتاب تخصصی بنده خواهد بود. مطالع این کتاب شامل مباحث رباتیک و سیستم های فازی و عصبی می باشد. در زمینه کارهای عملی نیز، یک ربات متحرک ساخته و یک بازوی رباتیک خریدیم که دانشجویان در حال حاضر در حال کار و استفاده از آن هستند.



هوش و رباتیک.

دانشجویان چه زیرشاخه هایی میتوانند برای کمک گرفتن در زمینه های تحقیقاتی به شما مراجعه کنند؟

ما شاء الله! سپاسگزارم که وقت با ارزش خود را در اختیار ما



با سلام!

در خدمت استاد امیر جهانگرد رفسنجانی هستیم؛ عضو هیئت علمی گروه مهندسی کامپیوتر و مدرس چندساله‌ی دانشگاه یزد. فارغ التحصیل از دانشگاه صنعتی شریف در مقاطعه کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکترا در رشته مهندسی نرم افزار.

اگر ممکن است در مورد سیستم سامیاد توضیح دهید؛ چون من و اکثر دانشجوها فکر می کنیم که خود شما این سیستم را طراحی کردید.



خیر، بنده برنامه سامیاد را ننوشته‌ام، اوایل راهی برای ارتباط بین دانشجوها و استادی نبود و برای اشتراک گذاری تمرین‌ها و اسلامیدهای درسی هم مشکل داشتمیم. در آن زمان، سیستمی به نام **module** را پیدا کردم. البته از قبل با آن آشنا بودم؛ تنها اینترفیس فارسی و تقویم شمسی را به آن اضافه کردم.



سامیاد یک پروژه متن باز^۱ است؛ بخش نگهداری و پشتیبانی این سیستم را خودم بر عهده گرفتم. در ابتدا، فقط خود از آن استفاده می کردم؛ ولی بعد، استادی رشته‌های کامپیوتر و برق و پس از آن^۲ کل دانشگاه سامیاد را به کار گرفتند.



نه، به نظر من این دو سیستم شبیه به هم نیستند. سامیاد سامانه‌ای برای مدیریت کلاس درس است، اما گلستان سیستمی بسیار گسترده برای قسمت‌های آموزشی، مالی و... می باشد.

چه جالب! چرا خیلی کم پیدا شد؟



من در روزهای شنبه و دوشنبه، بصورت تمام وقت، کلاس دارم. روزهای یکشنبه و سه شنبه نیز، در ساختمان مرکز فناوری (هرندی) مستقرم و فقط بعد از ظهرها در دفتر هستم؛ ولی روزهای چهارشنبه از صبح تا بعد از ظهر وقت خالی دارم، البته عموماً دانشجویان این موقع نیستند!

به جز «ساختمان داده»، چه درس‌های دیگری را تدریس می کنید؟



در کل، به «پایگاه داده» علاقه مندم و زمینه های تحقیقاتی و کاری بنده نیز، در داخل و خارج دانشگاه، بسیار به پایگاه داده وابسته است. برای دانشجویان ارشد نیز، مدرّس «امنیت پایگاه داده» بودم، ولی در حال حاضر، در حال تدریس «آزمون نرم افزار» هستم.



گفتید فارغ التحصیل دانشگاه صنعتی شریف هستید؛
مقاله دکترای شما راجع به چه بود؟

«روشی برای مدل سازی داده های نیم ساختار» مانند «XML» که ساختار آن، با خودش است. روشی که بندۀ ارائه کرده بودم این بود که این زبان را مدل سازی کرده و سپس، به ساختار سلسله مرتبی XML تبدیل می کردیم.



هدف من از این سؤال، این بود که دانشجویان، استاد مناسبی را پیدا کنند که برای نگارش مقاله بتواند به آنها کمک کند؛
استادی که خودش در آن مورد، مقاله ای داده باشد.



خب، به نظر من بهتر است راجع به موضوعات مورد مطالعه اساتید نیز اطلاعاتی داشته باشید.

همین طور است که می فرمایید. شما روی چه موضوعی تحقیق می کنید؟



به نظر من، مدل سازی پایگاه های نیم ساختار کار سختی است در زمینه پایگاه داده افراد، بیشتر در مورد Big data و Cloud database Graph database ... پژوهش می کنند. برای مثال، در حال حاضر، بندۀ در مورد Big data و Data mining تحقیق میکنم.



در دانشگاه یزد، اساتیدی که در شاخه مهندسی نرم افزار کار میکنند، دو دسته اند : تعدادی به سمت هوش مصنوعی رفتند (مانند یادگیری ماشین و Search engine و Data mining) و تعدادی دیگر آزمون نرم افزار و بهینه سازی را دنبال کردند. بندۀ با تدریس درس «آزمون نرم افزار» در حال تحقیق و مطالعه در دسته دوم هستم.

با تشکر از شما که وقت با ارزشتوں رو در اختیار ما گذاشتید.



مهندی: اصلاً رشته‌ی کامپیوتر رو دوست داشتین؟

استاد: من کنکور سراسری که دادم، (با تأکید بسیار) فقط کامپیوتر زدم؛ هیچ، هیچ رشته‌ی دیگه‌ای نزدم.

مُصی: با توجه به این که الان یک طوری شده که علوم دانشگاهی با چیزی که تو بازار کار از ما می‌خوان خیلی تفاوت داره، به نظرتون ما لیسانس رو بگیریم و وارد بازار کار شیم یا تحصیلات مون رو ادامه بدیم؟

استاد: همه چیز بستگی به خود شما داره؛ بعضی‌ها کلاً درس دوست دارن و دوست دارن درس بخونن. من شخصاً تو زمینه‌ی رشته‌ای که خوندم می‌گم؛ شما اگه بخواین تو بازار کار، تو زمینه‌ی پروژه‌های هوش مصنوعی کار کنین باید دانشش رو داشته باشین و این دانش رو توی لیسانس به شمانمی‌گن.

مُصی: قبول دارین چیزهایی که الان تو دانشگاه تدریس می‌شن خیلی قدیمی‌ان و باید خیلی درست تراز اینا باشن؟

استاد: به نظر من، شرایط حال حاضر ما، خیلی پیچیده تر از این حرفاست؛ ما دانشگاهی داریم که دروسش آپدیت نشدن، دانشجوهایی داریم که درس نمی‌خونن، همه‌ی اینا باعث می‌شه کسی تقلب می‌کنن، همه‌ی اینا باعث می‌شه کسی که از دانشگاه فارغ التحصیل می‌شه، هیچی بلد نباشه. بین من عقیده دارم هیچ چیز توی این زندگی، اگه شما واسش تلاش کنی

دکتر پریسا استواری در نقش استاد مهدی پارساییان در نقش مهدی نگار طلوع ناصری در نقش نگار امین شعبانی در نقش امین زهرا فتحی در نقش هانیه مصطفی امامی در نقش مُصی نیوشانی نیک در نقش نیوشانی

استاد: دارین ضبط می‌کنین؟
مهندی: بله. یک مختصری از خودتون بگین و تحصیلاتتون و...

استاد: متولد ۱۹ اردیبهشت ۶۵ هستم و یزدیم. ورودی ۸۳ همین دانشگاه هستم، لیسانس رو هم همین جا بودم. من این جا شاگرد اول شدم و اون وقتی که ما این جا بودیم فقط ارشد شبکه داشتن ۲ نفر هم بیشتر نبودن. من ارشد شبکه اینجا بدون کنکور قبول شدم ولی ثبت نام نکردم. یک سال درس خوندم و کنکور دادم و رفتم هوش؛ چون هوش می‌خواستم. رفتم هوش شریف خوندم و بعدش هم یک مدت بینش رفتم سر کار و دوباره کنکور دادم و دکترای دانشگاه اصفهان قبول شدم؛ دوباره هوش... که دارم می‌خونم.

مهندی: کجا کار کردین؟

استاد: رفتم شرکت دکتر میزانیان؛ سپنتا. همون روزی که ارشدمو گرفتم به دکتر میزانیان ایمیل زدم و دکتر گفتن از فردا بیا سر کار. تا وقتی که دکترا قبول شدم. او مدم بیرون.



نیوشا: پیشنهادتون به کسایی که برای انتخاب رشته، تو دوراهی منطق و علاقه قرار می‌گیرن، چیه؟

استاد: من می‌گم صدرصد علاقه (وقفه طولانی)،
به شرطی که به خودتون سختی هم بدين.

مهندی: برای خارج از کشور رفتن هم توصیه‌ای ندارین؟

استاد: همه چیز باید از چند جهت بررسی بشه. ممکنه شما به امید یک دستاوردي بری اونجا و بعد به اون نرسی و مجبور شی برگردی وقتی هم برمی‌گردی، باید از صفر شروع کنی ... هر کاری که می‌خواین انجام بدين، باید راجع به ش تحقیق کنین.

نگار: تا حالا واسه خودتون پیش اومنده که بخواین از ایران برين؟

استاد: آره، پیش اومنده. من تافلم دارم.

نیوشا: اگر الان بخواين به خود بیست و یك سالتون، یک نصیحت بکنین، چی میگین؟

استاد [با خنده]: از تفریحاتم کم می‌کرم. من عاشق بازی های کامپیوتري ام. خيلي وقته تصمیم گرفتم نه روی گوشیم و نه روی کامپیوترم، هیچ بازی ای نصب نکنم. سالی یک دونه نصب می‌کنم، بازی می‌کنم، پاکش می‌کنم می‌خوام بگم زمان خيلي مهمه و اینکه بتونین از بعضی چیزا بگذرین.

نگار: حرف آخر؟

استاد: مدیریت زمان داشته باشید و این که شک نکنید هر وقت به خودتون سختی بدید، نتیجش رو هم می‌بینید.

بیهوده نخواهد بود. مثلًا من زمانی که اینجا بودم، درس ریزپردازنده رو بیست شدم. درس ریزپردازنده، اون موقع به هیچ درد من نمی‌خورد. وقتی که دکترا قبول شدم، او مدم دانشگاه یزد و می‌خواستم تدریس کنم؛ فهمیدم استاد ریزپردازنده رفتن، او مدم اینجا و گفتن شما یک هفته دیگه بیا سر کلاس. چون رفته بودن از استادی که به من درس داده بودن، پرسیده بودن. من می‌گم شما هر وقت یک تلاشی بکنی، نتیجشو می‌گیری. همین ACM؛ تمام دوستای من که خودشون جزو شاگردای برتر بودن، منو مسخره می‌کردن که صبح تا شب وقتی رو می‌گذاشتیم روش. ولی ما خیلی زحمت کشیدیم و مقام آوردیم؛ نهم. ولی همین یکی از دلایلی بود که من تو دانشگاه یزد استاد شم.

مهندی: اگر برگردین به ترم دو و سه، با همین تجربیاتی که الان دارین، چیکار می‌کنین؟

استاد (بی درنگ) پاسخ می‌دهند: کار می‌کنم. خيلي از وقتمنو اون موقع به تفریح می‌گذرونند. تو لیسانسم کار می‌کرم و توی ارشد و دکترام، کار نمی‌کرم. الان من دارم هم زمان با دکترام کار می‌کنم و خيلي داره بهم ضربه می‌زنه.



مقایسه زبان‌ها

مصطفی خاکی



مهندی یوسفان



دستگاهی، اپلیکیشن‌های موبایل و حتی نرم‌افزارهای تحت وب نیز می‌توان استفاده کرد. این زبان، بسیار سریع و قدرتمند است؛ به طوری که فیسبوک از آن برای انجام پردازش‌های سنتیگین استفاده می‌کند. در کل، اگر درک خوبی از زبان C++ داشته باشید، در یادگیری سایر زبان‌های برنامه‌نویسی دچار مشکل نخواهید شد. از آنجا که هنگام برنامه‌نویسی به زبان C/C++ برای انجام یک فعالیت ساده نیاز است که مقدار زیادی کد نوشته شود، بسیاری از برنامه‌نویسان مبتدی روحیه‌شان را در ابتدای کار از دست می‌دهند. فراموش نکنید که یادگیری C++ یا درک خوبی از الگوریتم و منطق برنامه‌نویسی به شما می‌دهد؛ بنابراین اگر در ابتدای کار هستید، به شما پیشنهاد می‌کنیم که انتظار ساخت نرم‌افزارهای حرفه‌ای را نداشته باشید و در عوض برای یادگیری C/C++ وقت بگذارید.

- ۱- سطح میانی: Middle-level
- ۲- غیر اسکرپتی: Non-Script language
- ۳- چند رگه: به این معنی که از برنامه نویسی رویه‌ای تجربی داده‌ها و برنامه نویسی شی گرافی را پشتیبانی می‌کند
- ۴- داده ایستایی: Statistical Data
- ۵- نوشتار آزاد: Open Source
- ۶- ساخت یافته: Structured
- ۷- شی گرافی: Object Oriented
- ۸- برنامه نویسی جنریک: Generic Programming
- ۹- بیانیه: Bjarne Stroustrup

Bell - ۱۰

شناخت ابزار، لازمه‌ی آغاز هر کاری است؛ با اینکه پایه‌ی برنامه نویسی، دانش پیدا کردن حل مسئله است، اما اولین گام هم برای شروع برنامه نویسی، انتخاب یک زبان برنامه نویسی می‌باشد. در این بخش سعی داریم چند زبان مشهور برنامه نویسی را به شما معرفی کنیم.

C++

C++ یک زبان سطح میانی^۱، غیر اسکرپتی^۲ و چند رگه^۳ می‌باشد. این زبان دارای قابلیت هایی همچون انواع داده ایستایی^۴، نوشتار آزاد^۵، چند مدلی با پشتیبانی از برنامه نویسی ساخت یافته^۶، برنامه نویسی شی گرا^۷ و برنامه نویسی جنریک^۸ است. C++ توسط بیان اشتراوسترپ^۹ در سال ۱۹۷۹ در آزمایشگاه بل^{۱۰} برای بهبود زبان C و بر مبنای آن ساخته شد. از زبان برنامه نویسی C معمولاً برای ساخت برنامه‌های سیستمی استفاده می‌شود. لیکن از C++ در ساخت موتورهای بازی‌سازی، نرم‌افزارهای



JAVA

JAVA Script

جاوا اسکریپت یا به اختصار JS، یک زبان برنامه نویسی سطح بالا، پویا یا دینامیک، مبتنی بر شئ با وابستگی کم به تایپ و نوع متغیر، چند رویه و اسکریپتی می باشد. در ابتدا شخصی به نام بِرِنْدِن آیش^{۱۶}، در شرکت Netscape زبانی با نام mocha طراحی نمود که این نام بعدها به این زبان به C++ و جاوا شباهت دارد، ولی برخلاف باور عموم، با جاوا ارتباطی ندارد. از دیگر ویژگی های جاوا اسکریپت، کاربرد برای وب در سمت کاربر است که از آن برای توسعه رابط کاربری استفاده می شود؛ به این منظور که برنامه ها در زبان های سمت کاربر برروی کامپیوتر کاربر اجرا و از منابع سیستمی مثل RAM و CPU بهره می برند. علاوه بر وب، از جاوا اسکریپت می توان برای ساخت اپلیکشن های تحت مورونگ و تحت سورور (همچون ذخیره اطلاعات در پایگاه داده به سورور و...) استفاده کرد. جاوا اسکریپت در کنار HTML و CSS، یکی از سه هسته صفحات دنیای وب است و با بهره گیری از این سه زبان می توانید به تولید نرم افزارهای هیبریدی برای هر سیستم عاملی پردازید.

Brenden Eich - ۱۶

جاوا، یک زبان سطح بالا^{۱۱}، شی گرا^{۱۲}، غیر اسکریپتی، چند سکویی^{۱۳} و مستقل از سیستم عامل می باشد. معمار و طراح کامپایلر تکنولوژی جاوا جیمز گازلینگ^{۱۴} می باشد. جاوا به زبان C++ شبیه است ولی مدل شئ گرایی راحت تر و امنیت بالاتری دارد. برنامه های جاوا ابتدا بصورت بایت کد (Byte Code) کامپایل و سپس توسط ماشین مجازی سازی جاوا (Java Virtual Machine [JVM] یا JVM) به کدهای ماشینی تبدیل و اجرا می شوند. شعار توسعه دهنگان جاوا «یکبار بنویس و هر جا اجرا کن»^{۱۵} می باشد و به ویژگی استقلال از معماری کامپیوترا و انتقال پذیری آن اشاره دارد. از جاوا برای ساخت اپلیکشن های اندرویدی، برنامه های دسکتاپی و تحت وب، کاربردهای بزرگ Enterprise (بازی های می توان استفاده کرد.

۱۱- به زبان انسان نزدیک است

object oriented language-OOP - ۱۲

cross platform - ۱۳

James Gosling - ۱۴

Write Once, Run Anywhere - ۱۵



کشورهای عضو قانون کپی رایت، استفاده از این زبان برای ما رایگان است. سی شارپ کراس پلتفرم نیست؛ یعنی فقط روی سیستم عامل ویندوز قابل اجرا بوده و نمی توان از آن در سیستم عامل های لینوکس و مک استفاده کرد. با توجه به غیراسکریپتی بودن C#، قبل از اجرا شدن، تمامی کدها کامپایل می شوند. اکثر سیستم های دولتی از جمله سیستم مالیاتی، پست، ثبت احوال و... از این زبان برای کارهای خود استفاده می کنند.

PHP

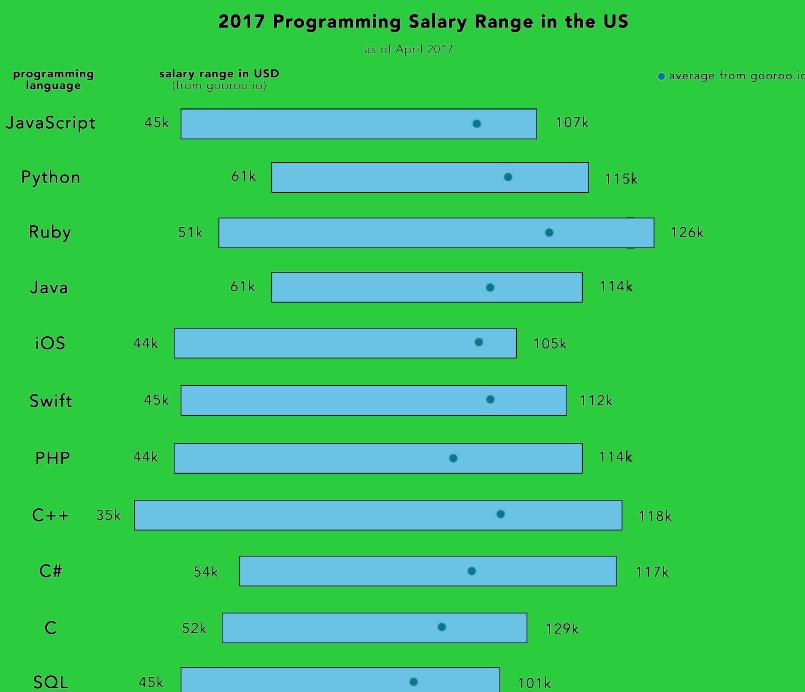
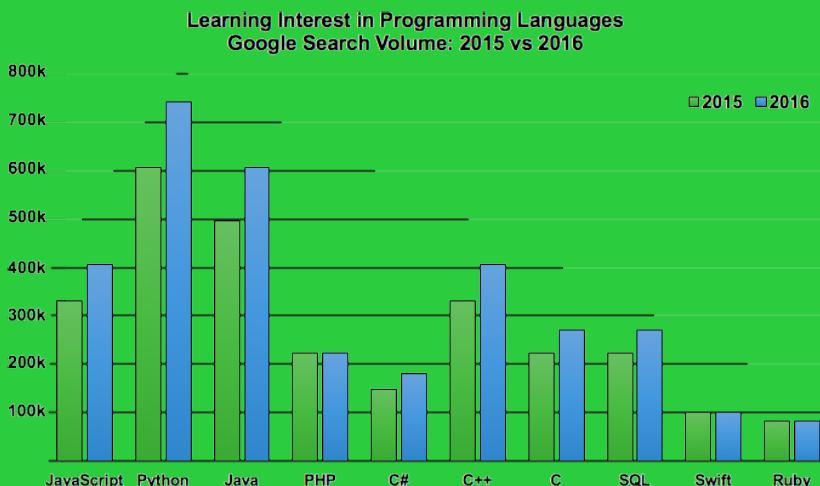
پی اچ پی، برای طراحی وب توسعه یافته است. البته می توان از آن به عنوان یک زبان عمومی نیز استفاده کرد. عبارت PHP مخفف بازگشته های پر تکست پر پروتکتور است. کدهای پی اچ پی با توجه به اسکریپتی بودن آن، تفسیر می شوند. البته یکی از نکات منفی این زبان این است که اگر شما کدی را به زبان پی اچ پی نوشته اید و قصد فروش آن را دارید، مجبوری دید «سورس کد» های خود را هم بفروشید. ولی در زبان هایی که کامپایل شده و تفسیر نمی شوند، اینگونه نیست. البته PHP، یکی از محبوب ترین زبان های سمت سرور می باشد؛ به طوری که ۸۰ درصد وبسایت های دنیا با این زبان توسعه داده شده اند!

Swift

سوییفت، یک زبان برنامه نویسی چندشیوه ای (شئ گرا، تابعی، دستوری و...) و غیر اسکریپتی است که برای توسعه محصولات شرکت آپل ساخته شده است. سوییفت از زبان هایی همچون C#, Objective-C و Python... بهره برده است. این زبان توسط کامپایلر LLVM که درون برنامه X-Code قرار دارد، ساخته می شود و سپس از Objective-C بهره می برد؛ این کار اجازه می دهد کدهای سوییفت کنار کدهای C، C++ در یک برنامه اجرا شود. توسعه سوییفت در سال ۲۰۱۰ توسط کریس لترنر^{۱۷} آغاز شد که با همکاری برنامه نویسان آپل ادامه پیدا کرد. در نهایت، سوییفت در کنفرانس جهانی توسعه دهنده‌گان آپل (WWDC) در سال ۲۰۱۴ معرفی شد. هدف از ارائه سوییفت این بود که به کمک آن بتوان با حداقل کد نوشته شده، برنامه‌هایی با سرعت و امنیت بالا تولید کرد.

C#

سی شارپ، یکی از زبان هایی است که توسط شرکت مایکروسافت ارائه شده است؛ این یعنی برخلاف زبان های معرفی شده، یک زبان انحصاری است و این یعنی برای استفاده از آن باید پول زیادی پرداخت کنید؛ البته با توجه به عدم حضور ایران در میان





1
11
21
1211
111221
312211
?

سرگرمی

فاطمه ظهیری



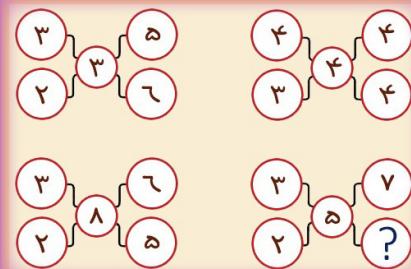
شما می توانید با انجام دادن چند عمل ضرب و جمع ساده، تعداد برادران و خواهران دوستان تان را بدانید.
از دوستان بپرسید که
تعداد برادرانش را با ۳ جمع کند
عدد بدست آمده را در ۵ ضرب کند
عدد بدست آمده را با ۲۰ جمع کند
عدد بدست آمده را در ۲ ضرب کند
عدد بدست آمده را با تعداد خواهرانش
جمع کند

عدد بدست آمده را با ۵ جمع کند
عدد بدست آمده را منهای ۷۵ کند
حال، عدد بدست آمده را از
دوستان بپرسید

نکته : عددی که به شما گفته می شود، ۱۰۰٪ دو رقمی است که رقم سمت چپ مساوی با تعداد برادران و رقم سمت راست برابر با تعداد خواهران شخص می باشد.

۳ - موضوعی که توسط بزریلی ها کشف شد :
نرم افزار Microsoft Word را باز کرده و عبارت زیر را تایپ کنید و سپس کلید Enter را بزنید؛ مشاهده کنید که چه اتفاقی می افتد!

=rand(99,200)



جالب است بدانید!

معماهای حل نشده‌ی مایکروسافت (امتحان کنید!)

۱ - هند کشف کرد که هیچ کس نمی تواند پوشه‌ای به نام CON را در هیچ قسمی از کامپیوتر ایجاد کند. تیم مایکروسافت هنوز نتوانسته پاسخی برای این باگ ارائه کند!

۲ - یک فایل text جدید باز و عبارت Bush hid the facts را تایپ کرده و فایل را ذخیره کنید. با باز کردن دوباره فایل، باشکلی عجیب رو برو خواهد شد!

CE_Forum ▾



8 posts 8 followers 8 following

Edit Profile

Computer Engineering Forum

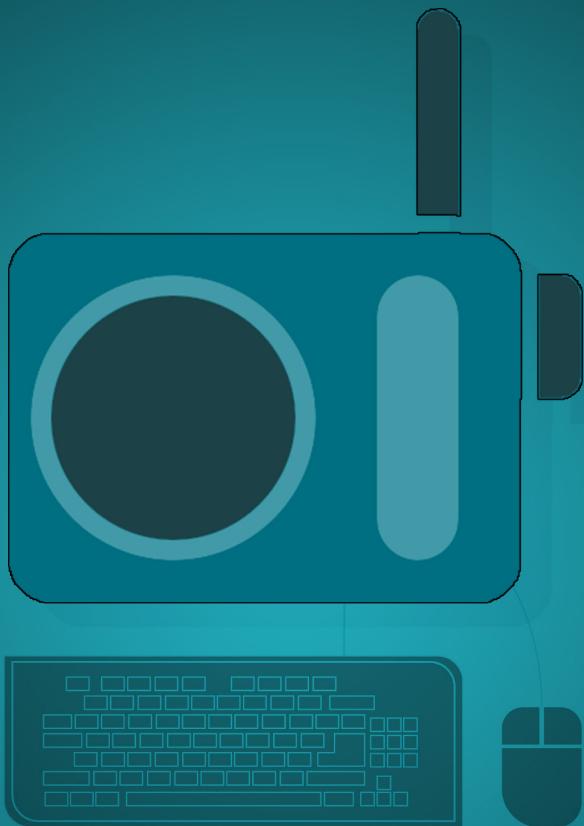


پادکست رادیو بیت در راه است !!!
انتظارش را نخواهید داشت
ما را در تلگرام دنبال کنید.



انجمن علمی دانشجویی مهندسی
کامپیوتر با هدف ارتقای سطح
توانایی های فردی و گروهی و
ایجاد فضایی دوستانه و پر انرژی
برای دانشجویان در خدمت شما.





t.me\yazd_ce

قيمت : ٢٠٠٠ تومان