



انشکاه صنعتی خواجہ نصیر الدین طوسی
انجمن علمی کامپیوتر و روباتیک

گاہنامہ علمی خیری

عصر رایانه
گهنامه علمی خبری
۸۹۷

وثره نامه ورودی های ۸۹

دانشگاه

کنسول های بازی

صفحه 1

سخنی با ورودی های جدید

صفحه ۳

گوشه ای از تاریخ رایانه

صفحه ۱۱

گزارش جشنواره حرکت

صفحه ۶



گاهنامه علمی خبری عصر رایانه

ویژه نامه ورودی های ۸۹



دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی
انجمن علمی کامپیوتر و رباتیک

صاحب امتیاز :

انجمن علمی کامپیوتر و رباتیک

kntu.crs@gmail.com

مدیر مسئول: سپهر جلوداری ممقانی

sprejm@gmail.com

سر دبیر: محمد حسام کلانتری

Kalantari.hesam@ee.kntu.ac.ir

دوستان یاری دهنده این شماره :

افشین جمشیدی

jamshidi.afshin@gmail.com

محمد امینی

mamini.he@gmail.com

سید رضا هژبرالساداتی

sr_hojabr@yahoo.com

شروین رحیمی راد

shervinshayan@yahoo.com

فهرست : صفحه

۳ سخنی با ورودی های جدید

۴ فرهنگ کامپیوتری

۵ معرفی انجمن علمی کامپیوتر

۶ گزارش جشنواره حرکت

۸ کنسول های بازی

۱۱ معرفی پدر برنامه نویسی دنیا

۱۲ شورای دانشجویان کامپیوتر

می توانید مطالب خود را برای ما بفرستید. عصر
رایانه در چاپ یا عدم چاپ و ویرایش مطالب
ارزانی آزاد است.

پسر! چون برادرت از تو جدا گردد ، تو پیوند دوستی برقرار کن

اگر روی برگرداند تو مهربانی کن

اگر بُخل ورزید تو بخشنده باش

هنگامی که دوری گزید تو نزدیک شو

و چون سخت گرفت تو آسان گیر.

بخشی از نامه امام علی (ع) به فرزندش امام حسن (ع)

توی یکی از نشریه‌هایی که به مناسبت ورود خود ما منتشر شده بود شخصی دوست داشتنی که تا چندی پیش دربینمان بود و به ناکجا آباد فرستادنش ما رو نسل خسته‌ی کنکور خطاب کرد و بی‌شک نامگذاری نیکویی بود. سلام نسل خسته‌ی کنکور.

سلام تویی که مجبور بودی بخوانی و نفهمی. به تو می‌گفتن فلان کار را بکن و فلان کار را نکن که دانشگاه بری، که بتوانی فلان کار را نکنی و ...

سلام تویی که غول دوران مدرسه‌ات ناظمت بود و از فکر رهایی از آن انگیزه می‌گرفتی برای درس.

بگذار رک بگویم این نان فطیّر از همان خمیر هست. بیخود دل خودت رو صابون زن.

اینجا هم یا آنی که نباید انجام بدهی را انجام نمی‌دهی یا انجام نمی‌دهی، راه سومی نیست. اینجا هم ناظم دارد و چه بسا ناظم‌های اینجا ناظم‌تر از ناظران قبلیت هستند. و خلاصه اینجا دانشگاه هست.

تو انقدر بی‌اهمیت هستی که دانشگاه حاضر نشد حتی محض تبریک به تو جشنی بگیرد، در عین حال اینقدر بااهمیتی که یه مشت دانشجو حاضر شدند هرجوری شده، حتی با پول جیبشان به تو تبریک بگویند و تو باید برای هردوتای اینها خوشحال باشی!!

راستش اینها همه بدی بود، ولی همه‌ی بدی‌ها اینها نبود. ولی مطرح کردن اینها چه فایده دارد جز پُر کردن فضای این کاغذ. راستش دلیل طفره رفتنم این است که وظیفه دارم برای این شماره برای توی جدیدالورود بنویسم، ولی نه سن نصیحت کردن دارم و نه فصاحت مدیران. باری چاره‌ای نیست.

دانش آموز دیروز، از دانشت «آموز» را حذف کردن و «جو» را به آن اضافه کردند. حکمتش در این است که دیگر ابر و باد و مه خورشید در کار نیستند تا تو موفق شوی. حالا تویی و خودت و موفقیت. اگر همت کردی به موفقیت هم رسیدی و الا خدا داند شاید رسانیدنت!!

انصافن راست است که گفتند بزرگترین افسوس آدمی این است که حس می‌کند می‌خواهد اما نمی‌تواند و به یاد می‌آورد که زمانی می‌توانست اما نخواست. دوران جدیدی را پیش رو داری. با تمام مشکلاتی که گفتم و نگفتم و خواهی دید، این لحظات آرزوست. آرزوی بسیاری تا کمی‌اش را تجربه کنند و حیف است که چند سالی بگذرد و فقط گذشته باشد و فایده‌اش هیچ نباشد. از کنون به افسوسی که ممکن است بخوری فکر کن و از همین حالا آینده‌ات را بساز و مطمئن باش کسی برای تو نمی‌سازد، کمکت می‌کنند ولی به جایت نمی‌سازند. این دانشگاه خیلی تعریف کردنی نیست یا اگر هم باشد رو کاغذ نمی‌گنجد باید بیایی و خودت ببینی چه آش دهن سوزی هست.

ورودت را به فال نیک می‌گیریم و همه برای آرزوی موفقیت می‌کنیم. شاد باشی.

دمتان و نازِ دمتان گرمی، سلام! اندر آید.

این شهر خاموش در دور دست فراموش،

جاوید جای شما باد.

سرزنش ها گر کند خار مغیلان غم مخور!

به گفته ی دونالد کنوت ، تنها ۲درصد از مردم قابلیت های ذهنی لازم برای آنکه به طور طبیعی سراغ علوم رایانه بروند دارند ، و اگر اتفاقاً شما جزء ۲درصد خاص از مردم باشید ، به خاطر روش فکرکردنتان با دیگران متفاوت هستید.

اینو جهت اطلاع ورودی های جدیدگفتم که بدونن الکی نیست که کامپیوتر قبول شدن! اصلاً واسه همین که میگن انتخاب رشته یکی از مهم ترین انتخاب های زندگیه! انتخاب رشته ، نه فقط به عنوان انتخاب گرایش تحصیلی ، دانشگاه و شهر ، بلکه به عنوان انتخاب فرهنگ ، روش زندگی و شیوه ی نگرش به زندگی مدّ نظر است.

کامپیوتر خیلی متفاوت تر از بقیه رشته هاست. اینجا فرهنگ خاص خودشو داره. فرهنگی که همه ی کامپیوتری ها قبولش دارن. وقتی تصمیم گرفتی کامپیوتری بشی ، دیگه تردید نداشته باش! تا آخر راه برو و مطمئن باش که می تونی تا آخرش بری.

آهای ورودی جدید ، حواست باشه! تنها چند روز کافیه که اطرافت رو خوب ببینی و فکر کنی و بعدش تصمیم بگیری که می خوای کامپیوتری باشی یا نه! وقتی کامپیوتری شدی ، متعلق به همه ی کامپیوتری ها هستی و باید موقع سختی ها کنار تک نکشون باشی ، و البته همه ی کامپیوتری ها توی سختی ها و مشکلات و همینطور شادی ها و خوشی هات در کنارت هستند.

فرهنگ کامپیوتری ، پدیدآورنده ی نوعی ساختار ذهنی است. در واقع این فرهنگ ، شیوه ی تفکر صحیح ، نوع نگرش به زندگی و انسان دوستی را نشان می دهد و چگونگی رسیدن به هدف را بر عهده ی شخص می گذارد. و بدین گونه ، هر کامپیوتری برای رسیدن به این اهداف راه و روش منحصر به فردی را ایجاد می کند ، و یا به عبارتی دیگر به تعداد تمام کامپیوتری ها برای رسیدن به اهداف کامپیوتری راه وجود دارد.

در فرهنگ کامپیوتری ، تسلیم شدن در برابر ظلم و دروغ تعریف نشده است. حتی اگر ظالم ، حاکم و صاحب قدرت باشد ، یک کامپیوتری همواره از حق دفاع می کند ، حتی به قیمت اسارت و منع تحصیل! پس یک کامپیوتری ، از اینکه در مسیر رسیدن به اهداف متعالی فرهنگ کامپیوتری مشکلاتی بزرگ برایش پیش آید هراسی ندارد ، و یقین دارد که همواره حق پابرجاست ، و باطل از بین می رود!

فرهنگ کامپیوتری ، به خشونت و جنگ دعوت نمی کند ، بلکه به مبارزه برای حق دعوت می کند. آنچه یک کامپیوتری را آزرده خاطر می سازد ، پایمال شدن حق در هر کجای جهان است.

کامپیوتری ها خود را از مردم جدا نمی بینند ، بلکه در کنار مردم و برای خدمت به مردم می بینند.

۳- برگزاری مسابقات ACM برای انتخاب تیم ACM دانشگاه در سال جاری و آموزش های تخصصی به آن گروه در اوایل مهر ماه
۴- برگزاری کلاس های آموزش بازی سازی با همکاری تیم بازی سازی گرشاسب

- ۵- شرکت در مسابقات علمی دانشجویی مختلف
- ۶- برگزاری همایش های مختلف از جمله همایش اورکلاکینگ ، اختراع و ...
- ۷- بازدیدهای علمی از مراکز صنعتی
- ۸- برگزاری انتخابات جدید انجمن در آبان ماه
- ۹- برگزاری انتخابات شورای دانشجویان کامپیوتر در آبان ماه
- ۱۰- و ...

تنها چیزی که احتیاج داریم، یه ورودی جدید با نیازهای جدید و هماهنگی زیاد با انجمن علمی هست که بتونیم با برنامه ریزی و همکاری همه بچه ها، رشتمون رو به سطح واقعیش برسونیم.
منتظر تون هستیم ...

انجمن علمی کامپیوتر و رباتیک، به همت ورودی های ۸۵، بعد از ۱ سال تلاش، در سال ۸۶ رسماً شروع به فعالیت کرد. در طول این ۳ سال فعالیت تا به امروز، به عنوان یکی از انجمن های علمی فعال دانشگاه شناخته شده. مهم ترین برنامه های برگزار

شده تا کنون :
برگزاری کلاس های آموزشی مختلف -
چاپ نشریه عصر رایانه (که این یه ویژه نامش هست!)
- برگزاری مسابقات ACM - شرکت در مسابقات علمی دانشجویی مختلف -
برگزاری اولین همایش کامپیوتری ها و که لسیت کامل فعالیت ها در سایت انجمن قابل دسترسی است.
از جمله فعالیت های آتی انجمن علمی:

- ۱- برگزاری کلاس های علمی تخصصی مربوط به رشته مثل : C++ ، C# ، Java و ...
- ۲- برگزاری کلاس های فوق برنامه مثل web , networking , game programming , robotic و ...



دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی
انجمن علمی کامپیوتر و رباتیک

جشنواره حرکت

افشین همشیدی

دیگه وقتش بود که یه تغییری تو روند انجمن علمی | قراره انجمنشون رو پیش ببرن که رشتشون رو به



ها بدیم که یه سری توی سرها بلند کنیم. آماده شدن و انجام کارا توی دانشگاه کافی بود و میخواستیم یه زبون درازی به بقیه دانشگاه ها کرده باشیم که آهااای.... خواجه نصیر به بزرگی خواجه نصیر!

شرایطش هم تقریباً آماده بود، یه کارشناس برای انجمن علمی ها اومده بود که فقط همین کارا رو دوست داره و اندازه غرفمون رو از ۶ متر پارسال، به ۳۰ متر رسونده بود، تازه وسایل رو هم یه طوری چیدیم که ۵۰ متری رو اشغال

جایی که باید برسونه. دست آورد هم که به تعداد کافی برای پر کردن سالن داشتیم. همه چیز برای بهترین بودن آماده بود...

۲ تا روبات مسیر یاب و فوتبالیست small size که بچه های ۸۸ (ورودی های جدید اون موقع) ساخته بودن، ۲ تا روبات امدادگر از تیم های مهم دانشگاه به اسم های پارس (با ۵ مقام بین المللی) و Resquake (با ۱۳ مقام بین المللی)، قاصدک نصیر (خودروی برقی دانشگاه که انصافاً از همه



ماشین های برقی نمایشگاه بهتر بود)، خودروی برش خورده (که تکنولوژی این برش دادن تا قبل از این توی ایران نبود)، مجلات، مقالات و بروشورهای

کرده بودیم، یه خورده پول به حساب انجمن ها هم

ریخته بودن، انتخابات انجمن ها هم برگزار شده بود و اکثراً مثل انجمن ما خیالشون راحت بود که عضوای جدیدشون، با انرژی زیاد و کلی ایده برای کار جدید،

اینکه سوژه فیلم و عکس خبرنگار های مختلف بود،

خیلی از دانشجویهایی که تو لیگ های رباتیک مشابه شرکت میکردن هم میومدن و کسب تجربه میکردن.

همه این اتفاقات افتاد و غرفه دانشگاه خواجه نصیر، بهترین

غرفه دومین دوره جشنواره حرکت شد. و این وظیفه ما رو سنگینتر از قبل کرد. سال دیگه باید با برنامه های پر بار تر، با دست آورد های بیشتر و برتر، دوباره توی انجمن علمی ها خودنمایی کنیم. خواجه نصیر توی مهم ترین گردهمایی

انجمن علمی ها بار دیگه باید خودنمایی کنه که راه حلی جز فعالیت شما دانشجو های پر انرژی نداره.

انجمن های علمی و کلی دست آورد دیگه که امکان



بردنشون به نمایشگاه نبود، مثل شبیه ساز رانندگی، سریعترین ترانزستور دنیا، تلسکوپ های گروه نجوم

و با همه این دستاورد ها و یه تیم پر انرژی از بچه ها توی دومین دوره جشنواره حرکت که دست آوردهای انجمن علمی هاست شرکت کردیم و علاوه بر غرفه برگزیده شدن، انجمن علمی فیزیک خواجه نصیر هم انجمن علمی برگزیده انتخاب شد، توی ۳ روز نمایشگاه هم به جرات میتونم بگم که غرفه ما بیشترین بازدید کننده و خبرنگار و گزارشگر داخلی و خارجی رو داشت. از شبکه ۳ و شبکه خبر گرفته، تا شبکه العالم و جام جم و ...

از اونجایی که ریات امدادگر resquake بالاخره توی



به امید سربلندی دوباره توسط شما خواجه نصیری های جدید چشمک

یه مراسمی از نزدیک رونمایی شده بود، علاوه بر

کنسول های قابل حمل (Portable Consoles):

این زیر شاخه از کنسول ها عمدتاً دارای حجم های کوچک و وزنی کم هستند و به شما امکان تجربه ی بازی کردن در هر موقعیتی را می دهند. در ایستگاه اتوبوس ، داخل مترو و... به راحتی با فشار یک دکمه کنسول را روشن می کنید و پا به دنیای جدید می گذارید که همین آزادی عمل و کاربرد مهمترین ویژگی آن ها تلقی می شود. مهمترین کنسول های قابل حمل این نسل عبارت اند از PSP و DS Lite.

PSP (Playstation Portable):

این کنسول متعلق به شرکت سونی است. وزنی کم ، حجمی مناسب و عملکردی فوق العاده باعث شده که در حال حاضر به یکی از محبوب ترین کنسول های جهان بدل شود. این کنسول علاوه بر امکان اجرای بازی هایی با کیفیت بالا و همچنین امکان پخش موزیک،فیلم و همچنین عکس بهترین انتخاب برای کسانی است که علاوه بر بازی به قابلیت های جانبی دستگاه اهمیت می دهند و برای آقایان بهترین گزینه است. این کنسول دارای مدل های زیر است:

PSP Fat (۱۰۰۰)

PSP Slim (۲۰۰۰)

PSP ۳۰۰۰

PSP Go

که نوع ۳۰۰۰ آن کپی خور (اصطلاحی برای امکان اجرای بازی های غیر اصل و کپی شده) دائم نشده است و دردسر های خود را دارد و PSP Go اصلاً هنوز کپی خور نشده است. بهترین نمونه ی آن PSP Slim و سری مادربرد های با امکان کپی خورد دائم آن است.

سلام خدمت تمامی شما کامپیوتری ها و خوانندگان عزیز عصر رایانه

قرار شده تا به امید خدا از این پس در هر شماره یه قسمت از مجله رو به مقوله ی بازی های رایانه ای و کنسول ها اختصاص بدیم ، و در این شماره من هم به سهم خودم با مقاله ای در مورد راهنمایی عزیزان جهت آشنایی با کنسول های بازی و خرید کنسول مناسب در خدمت شما باشم. لذا آنچه می خوانید حاصل تجربیات شخصی و بعضاً دوستان نزدیک اینجانب بوده و می تواند کمک شایانی به انتخاب مناسب ترین کنسول با شرایط شما کند.

کنسول (Console):

در اصطلاح به وسایل الکترونیکی که به طور خاص به منظور انجام بازی های رایانه ای (حتی با وجود داشتن قابلیت های جانبی) تولید و عرضه شده اند کنسول گفته می شود. مثلاً Micro یا Atari و Sega که اکثراً آن ها را از دوران کودکی به خاطر داریم جزئی از خانواده ی کنسول ها به حساب می آیند. به جمع خانواده ی کنسول ها به علاوه ی رایانه روی هم پلتفورم (Platform) اطلاق می شود.

کنسول ها را نسل به نسل می شناسند و در هر دوره کنسول های آن نسل را مرجع قرار می دهند. کنسول های نسل حاضر به دو زیر شاخه ی کنسول های قابل حمل و کنسول های خانگی تقسیم می شوند و از آنجا که این دو مقوله کاملاً جدا هستند نخست به بررسی اجمالی کنسول های قابل حمل که پرطرفدار تر هستند می پردازیم و سپس به سراغ گروه دیگر می رویم.

Portable را به قالیچه ی پرنده ی سفر به دنیای بازی ها تشبیه کنیم یقیناً یاوه نیست اگر کنسول خانگی را از دهایی مهیب آماده برای سواری به سوی این دنیا بدانیم. به طور کلی مهمترین کنسول های خانگی نسل حاضر عبارت اند از Xbox ۳۶۰ ، PS۳ و Wii .
Xbox ۳۶۰

کنسول جدید شرکت Microsoft و تبعاً انتظارات در پی این نام معتبر که البته نتوانست آن گونه که شایسته بود در اوایل ورود پاسخ گوی این اعتبار باشد. مشکلی به نام سه چراغ شدن که کاربران نام ۳ Red Lights of Death را بر آن نهادند اصلی ترین عامل بد نامیه اولیه ی این کنسول بود. البته Microsoft با ارائه مادربرد های جدید مشکل را تا حد خیلی زیادی کاهش داد و در سری جدید تقریباً مشکل حل شد. اما باعث شد خیلی ها پس از خراب شدن کنسول های سری اولشان دیگر نگاه هم به ۳۶۰ نیندازند. اما واقعاً بازی های انحصاری فوق العاده و داشتن خوش دست ترین Gamepad دنیا ارزش فراموشی گذشته را ندارد؟ ضمن اینکه این کنسول هم کپی خور شده و برای ما ایرانی ها که پول بازی های PS3 برایمان غیر معقول است بهترین انتخاب می باشد. پس اگر می خواهید حرفه ای بازی کنید و جیبتان اجازه ی خرج PS3 را نمی دهد بدانید ۱۰۰٪ همین ۳۶۰ بهترین کنسول انتخابی شماست. ضمن اینکه تکنولوژی جدید کنترل بازی ها

پیشنهاد نهایی خرید PSP:

PSP Slim/Fat کپی خور دائم با Custom Frimware ۵.۵۰ Gen D۳ و حافظه ۸ GB

: DS Lite

شرکت Nintendo توانست با عرضه این کنسول سود و فروش کلانی را نسیب خود کند. امکانات جالبی مانند استفاده از میکروفن داخلی دستگاه در بازی ها و بازی کردن بر مبنای استفاده از قلم و کار کرد مناسب صفحه ی لمسی باعث شد تا کاربران (خصوصاً مردم ژاپن) خیلی زود این دستگاه را مورد توجه قرار دهند. انواع بازی های شاد و در عین حال قشنگ خصوصاً جایگاه این پلتفرم را در بین خانم ها خیلی ارتقاء داد و به واقع محبوب ترین کنسول در بین خانم ها همین DS Lite است. لذا اگر شما یکی از خانم هایی هستید که این مقاله را به قصد خرید یک کنسول مناسب، قابل حمل و مطمئن می خوانید لحظه ای در انتخاب DS درنگ نکنید. برای استفاده از بازی های کپی نیاز به یک مموری با امکان اجرای بازی های کپی را دارید که به راحتی در بازار پیدا می شود. چیزی هم که برای DS فراوان است چیزی نیست جز انواع Game های جذاب.

کنسول های خانگی:

این دسته از کنسول ها حرفه ای تر از دسته ی قبلی هستند و باید از طریق اتصال آن ها به TV و یا بعضاً با تبدیل خروجی بر روی Monitor از آن ها استفاده نمود. دارای Gamepad هستند و بازی هایی بسیار با کیفیت تر و بزرگ تر دارند. اگر یک کنسول

Wii:

در حالی که Microsoft و Sony در حال پیدا کردن راهی برای پیدا کردن برتری نسبت به حریف هستند این Nintendo است که باز هم با ایده های جالب و جذاب خود قلب بازار را در دست دارد. پر فروش ترین کنسول خانگی نسل حاضر که بازی هایی شاد و سرگرم کننده دارد و واقعاً می تواند انتخاب مناسبی برای خانم هایی که میخواهند حرفه ای بازی کنند و یا آقایانی که نمی خواهند حرفه ای بازی کنند و به هر دلیل امکان استفاده از کنسول های قابل حمل را ندارند. این کنسول هم کپی خور شده است و بازی های بسیار جذاب آن به صورت DVD با قیمت هایی مناسب در بازار یافت می شوند. هیچ نکته ی خاص دیگری نیست جز کپی خور بودن دستگاه به منظور آسایش معنوی جیب شما. (البته جزئیات خرید این کنسول خیلی ریز است و در این مقاله نمی گنجد که پیشنهاد می شود برای اطلاعات کامل تر یا به فروم های بازی مراجعه کنید یا به فروشنده اعتماد کرده و فقط از کپی خور بودن کنسول مطمئن شوید) بسیار خوب، در اینجا بحث ما در مورد انتخاب کنسول به صورت مختصر و مفید پایان یافت. امیدوارم که این مقاله کمکی هرچند کم برای شما به منظور آشنایی یا ورود به این دنیای مجازی باشد. در مجموع اگر بخواهم در دو جمله مختصرترین راهنمایی را به شما کنم پیشنهاد می کنم آقایان بین Xbox ۳۶۰ و PSP و خانم ها بین DS Lite و Wii یکی را انتخاب کنند. ممنون که با ما همراه بودید و منتظر ایمیل های پیشنهاد، انتقاد و یا سوالات شما پیرامون این مقاله به نشانی ایمیل انجمن هستیم.

با نام Kinect که انقلابی در صنعت بازی خواهد بود در ماه نوامبر امسال به طور انحصاری برای ۳۶۰ پا به عرصه خواهد گذاشت. پیشنهاد نهایی خرید Xbox360:

Mainboard: Jasper Xbox ۳۶۰ Arcade
Firmware: IXtremeLT + ۱۲۰ GB Driver: LiteOn
x۳۶۰ Hard

و یا

Mainboard: Jasper Xbox ۳۶۰ Elite
Firmware: IXtremeLT Driver: LiteOn

PS۳ (Playstation ۳):

سونی هم همواره با Playstation در جبهه ی نبرد خود ایستاده است. آخرین کنسول دست پخت این شرکت بی شک با کیفیت ترین کنسول نسل حاضر است. کنسولی با بازی های روی دیسک Blu-ray و امکانات ۳D و... که مجالش در این بحث نیست. فقط یک ایراد بزرگ دارد و آن هم کپی خور نشدن آن است. با اینکه مدت کمی از حضورش نمی گذرد اما هنوز یگانه تازانه هکر ها را در مبارزه شکست می دهد و قیمت بازی های آن جیبی بس بزرگ می طلبد. در برابر Kinect سونی هم دست به کار شده و وسیله ای با نام Move را در زمان مشابه روانه ی بازار میکند که چیزی شبیه به یک کنترل در مختصات ۲D است و از آن طرف بازی هایی مثل God of War III دارد که دهان هر Fanboy (طرفدار) دو آتیشه ی ۳۶۰ را می بندد. اینجاست که می گن: هر چقدر پول بدی همون قدر پیتزا می خوری. پیشنهاد نهایی خرید PS۳:

PS۳ Slim ۲۵۰ GB Killzone ۲ Pack

در موقع خرید بازی تعویض ۲ Killzone با God of War III

مجزا (I/O) اشاره کرد.

در واقع ایده استفاده از کارت پانچ از زمان این دو نفر شکل گرفت. آنها قصد داشتند از دو گونه کارت سوراخ دار یا پانچ شده استفاده کنند. با کمک یک دسته از این کارتها (که به عنوان ورودی سیستم عمل می کردند) اعدادی که باید محاسبات روی آن انجام می گرفت به دستگاه داده می شد و با کمک کارت های دوم نوع عملیاتی که باید روی اعداد به انجام برسد مشخص می شد. بدین ترتیب ماشین با گرفتن فرمان از این ورودی های خاص و با کمک ابزارهایی مکانیکی به تحلیل داده ها و اعلام نتیجه نهایی می پرداخت.

آدا تنها زمانی که سی و هفت سال از عمرش می گذشت به دلیل ابتلا به سرطان رحم درگذشت. در سال ۱۹۷۹ وزارت دفاع آمریکا به پاس خدمات او به دنیای علم و تکنولوژی، یک زبان پیشرفته برنامه نویسی را به نام او Ada نامگذاری کرد.

جالب است بدانید که تصویری از آدا را روی برچسب های هولوگرام محصولات مختلف ماکروسافت می توان دید.



بی شک یکی از مهمترین تکنیک هایی که هر دانشجوی کامپیوتر اعم از سخت افزار یا نرم افزار باید در آن مسلط باشد برنامه نویسی هست. نکته ی جالب در مورد برنامه نویسی این است که اکثر پسرها معتقدند که نسبت به دخترها توانایی بالاتری در کد زدن دارند. حالا اثبات یا رد این موضوع که بگذریم باید گفت که پدر برنامه نویسی دنیا کسی نیست جز اوگوستا آدا بایرون، دختر لرد بایرون، شاعر معروف انگلیسی.

آدا برعکس پدر به مباحث ریاضی علاقه داشت طوری که در سن هفده سالگی آدا به مری سومرویل، بانوی بسیار فاضلی که آثار لایلاس را از فرانسه به انگلیسی برگردانده بود معرفی شد. در طی یک مهمانی در خانه ی بانو سومرویل آدا با چارلز بابیج، نخستین کسی که ایده ی یک ماشین محاسبه گر برنامه پذیر را ارائه داد آشنا شد و از ایده های او درباره ی ماشین حسابگرش آگاه شد.

آدا روشی برای محاسبه اعداد برنولی توسط ماشین تحلیلی بابیج ابداع کرد. از الگوریتم ابداعی او به عنوان اولین برنامه کامپیوتری تاریخ یاد می شود.

آدا ایده های بابیج را کاملتر کرد و با یکدیگر مشغول طراحی موتور آنالیتیکی شدند. تمایزی که دستگاه آنالیتیکی نسبت به دستگاه تفاضلی داشت، استفاده از پانچ کارد بود که یک قرن بعد در اولین کامپیوترهای الکترونیکی از آن استفاده شد. دستگاه آنالیتیکی شباهت های زیادی به کامپیوترهای مدرن داشت که می توان به حافظه قابل آدرس دهی، برنامه های ذخیره شده، پرش های شرطی و ورودی و خروجی

شورای دانشجویان کامپیوتر

کامپیوتر با این شورا می باشد. بی شک با ادامه فعالیت این شورا، بسیاری از مشکلات آموزشی که همچون سنگی در مقابل راه بسیاری از دانشجویان قرار دارند مرتفع می گردند و مشکلات دانشجویان را که زمانی حتی گویی برای شنیدن آنها وجود نداشت، می توان با پیگیری مناسب رفع نمود.

هم اکنون نیز پس از برگزاری دومین دوره ی انتخابات شورای دانشجویان کامپیوتر، ۵ نفر از

پس از گذشت ۵ سال از تأسیس رشته کامپیوتر و گذشت ۳ سال از شروع به کار کردن انجمن علمی کامپیوتر و رباتیک در دانشگاه خواجه نصیر، و به تدریج با فارغ التحصیل شدن برخی دانشجویان و ورود آنها به بازار کار، و با استفاده از نظرات و تجربیات تحصیلی این دانشجویان در مورد مشکلات موجود در سیستم آموزشی این رشته در دانشگاه، زمان آن فرا رسیده است که واقع بینانه تر و با آگاهی

بیشتر به آسیب شناسی روند آموزش دانشجویان این رشته در دانشگاه بپردازیم. از این رو شورای دانشجویان کامپیوتر با هدف بررسی و پیگیری بیشتر در مورد مشکلات آموزشی و صنفی-آموزشی دانشجویان رشته کامپیوتر تأسیس گردیده است. این شورا متشکل از نمایندگان دانشجویی هر ورودی رشته کامپیوتر است. هدف اصلی این شورا ایجاد پل ارتباطی بین دانشجویان

دانشجویان به بررسی و پیگیری مشکلات و مسائل آموزشی و صنفی-آموزشی دانشجویان کامپیوتر می پردازند.

و اساتید و مسئولان این رشته در دانشگاه می باشد تا از این طریق بتواند مشکلات و مطالبات آموزشی و صنفی-آموزشی دانشجویان را مطرح کرده و راهکارهایی را در جهت توسعه فضای علمی-آکادمیک دانشگاه و علی الخصوص رشته کامپیوتر ایجاد کند. آنچه بیش از هر چیز مورد نیاز این شورا است، همکاری بیش از پیش مسئولان دانشگاه و دانشجویان