

داخلی



■ تعداد کاربران اینترنت پر سرعت در کشور در حال حاضر یک میلیون نفر است. به گزارش ایرنا،معاون نظارت و اعمال مقررات سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی(رگولاتوری) روز گذشته تعداد کاربران اینترنت پر سرعت در کشور را یک میلیون نفر اعلام کرد. حسن رضوانی در توضیح این خبر گفت:این یک میلیون کاربر شامل مشترکان ADSL(اتصال به اینترنت از طریق تلفن) و وایمکس (اینترنت بی سیم) می شوند که خدمات خود را از شرکت مخابرات و سایر شرکت های خصوصی دریافت می کنند.ازسوی دیگر، شرکت فناوری اطلاعات تعداد کاربران ADSL را در سال ۱۳۸۸ یک میلیون و ۴۰۰ هزار نفر اعلام کرده است.در آخرین گزارش سازمان فناوری اطلاعات ایران مربوط به آمار و اطلاعات سال ۱۳۸۸،تعداد کاربران اینترنت در کشور ۱۸ میلیون و ۵۴۴هزار و ۱۶۶ نفر اعلام شده است. بر اساس اطلاعات مرکز مدیریت توسعه ملی اینترنت (متما) که یک مرکز وابسته به سازمان فناوری اطلاعات ایران است،ضریب نفوذ اینترنت کشور در سال ۱۳۸۸ به ۲۶/۵ درصد رسیده به این معنا که از هر ۱۰۰ نفر ایرانی بالای شش سال ،حدود ۲۶نفر به اینترنت دسترسی دارند. این گزارش ، تعداد کاربران اینترنت پرسرعت ADSL را یک میلیون و ۴۰۶ هزار نفر اعلام کرده است.



■ بازی‌های رایانه‌ای ایرانی تلاشی برای احیا میراث کهن ملی هستند. به گزارش کمیته اطلاع رسانی نمایشگاه ونخستین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران،نماینده مردم (رانشهر و سرپاز) اشاره به اینکه ظرفیت عرصه بازی‌های رایانه‌ای با برگزاری جشنواره به سینماگران معرفی می شود، گفت: بازی‌های سنتنی ومحلی ایرانی موضوع‌های مناسبی برای تولید بازی‌های رایانه‌ای هستند. محمدقیوم دهقانی در ادامه توضیح داد: توجه به بازی‌های بومی و تلاش برای تولید بازی‌های رایانه‌ای با محوریت سنت‌های ایرانی، از فراموش شدن میراث کهن ملی نیز جلوگیری می کند. او افزود: علاوه بر این،جشنواره بازی‌های رایانه‌ای در کشور کمک زیادی به حفظ بازی‌های سنتی مناطق مختلف کشور می کند. به گفته دهقانی با استفاده از ظرفیت‌های نرم افزاری و سخت‌افزاری متخصصان کشور ، زمینه روی آوری جوانان و نوجوانان به سمت این بازی‌ها ایجاد خواهد شد. او با اشاره به تاثیر برگزاری جشنواره بازی‌های رایانه‌ای دربخش سینمایی کشور اضافه کرد:بدون شک شکل گیری وادامه این جشنواره انگیزه واشتیاق سینماگران برای ساخت فیلم‌هایی پر محتوا و مناسب که قابلیت تهیه نسخه بازی را داشته باشند، مضاعف می کند. نخستین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران،از ۸ تا ۱۲ دیبهشت‌ماه امسال توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مجموعه همایش‌های برج میلاد تهران برگزار می شود.



■ SecurityO erations Center (SOC) به هدف تامین امنیت شبکه‌های بزرگ کشوری تا پایان سال ۹۰ اجرایی می شود. به گزارش ایسامعاون شرکت ارتباطات زیر ساخت با اعلام این خبر گفت: این پروژه برای جلوگیری از ورود حملات و یروسی به شبکه طراحی شده که قادر است پیش از آغاز حملات،آن‌ها را شناسایی ومقابله کند. محمدعلی آریانپان، معاون برنامه‌ریزی و نظارت راهبردی شرکت ارتباطات زیرساخت، با بیان این مطلب گفت: این پروژه فقط برای شبکه‌ز زیر ساخت طراحی شده که لایه‌ای از شبکه است که برای بقیه هم امنیت به دنبال دارد. او ادامه داد: شبکه‌زیر ساخت عمومی است و ما به همه شرکت‌ها پهنای باند می‌دهیم بنابراین با آغاز به کار این پروژه طبیعی است که امنیت در همه شبکه‌ها افزایش یابد زیرا همه از شرکت ارتباطات زیرساخت پهنای باند دریافت می کنند. آریانپان افزود: به‌واسطه اجرایی شدن این پروژه زمانی که شخصی بخواهد اختلالی را ایجاد کند، پروتکل‌های غیرمنطقی از پروتکل‌های جاری تشخیص داده شده و قبل از این که این شخص در شبکه اختلالی ایجاد کند شناسایی می‌شود.

شرق: صبح بیستم فروردین ماه از آن روزهای خنک بهاری بود که شب قبلش آسمان پایتخت خودش را در حوضی از قطرات باران پاک شسته بود و شما می توانستید در آفق محل دائمی نمایشگاه‌های تهران رشته کوه‌های زیبای البرز را با اشعه‌های آفتابی که روی دامنه‌های آبی و پر برق افتاده بود ببینید. این منظره عرفانی با صدای ششاد بچه‌هایی که با هیجان از سالن ۳۷ بیرون می‌زد در هم آمیخته بود تا این تصور را به هر رهگذر ناآشنایی تلقین کند که در انتظار روزی آرام و بی‌دغدغه باشد. انتظاری که کاملاً اشتباه بود.

باورود به اولین سالن با دنیای عجیبی مواجه شدم که بی‌شباهت به رمان‌های تخیلی بورخس یا حقیقتش را بخواهید مدرسه هاگوارتز در سری کتاب‌های هری پاتر نبود؛ در گوشه‌ای از سالن صدها تماشاگر جوان و نوجوان با هیجان فراوان و شعارهای استادبومی مسابقه‌ای را تشویق می کردند که برای چشمان ناآشنایی من بیشتر مانند رقابت فوتبال بین چند سطل زباله بود که با سرعت برق حرکت می‌کردند و توپ‌هایی مینیاتوری را شوت می‌زدند. در زمینی که کمی دورتر بود چندین ربات انسان نما با چشمان آبی و سرخ به مربی مو طلایی خود خیره شده بودند که سعی می‌کرد ترغیب‌شان کند به توپ کوچک سرخ رنگی شوت بزنند. انبوهی از شرکت‌کنندگان عینکی و چشم‌بادامی هم کنار زمین فوتبال سمت راست ازدحام کرده بودند که در آن یک تیم از نسخه بزرگ تر ربات‌های سطلی داشت به دروازه‌بان تیمی از انسان‌ها پالتی می‌زد. در زمین کوچک سمت راست هم یک ربات غول آسای آلمانی داشت برای رسیدن به توپ بدون هیچ تر حمی از روی مشابه ایرانیش که کوتاه‌تر و ظریف‌تر بود رد می‌شدو مریانش هم با هیجان تشویقش می کردند.

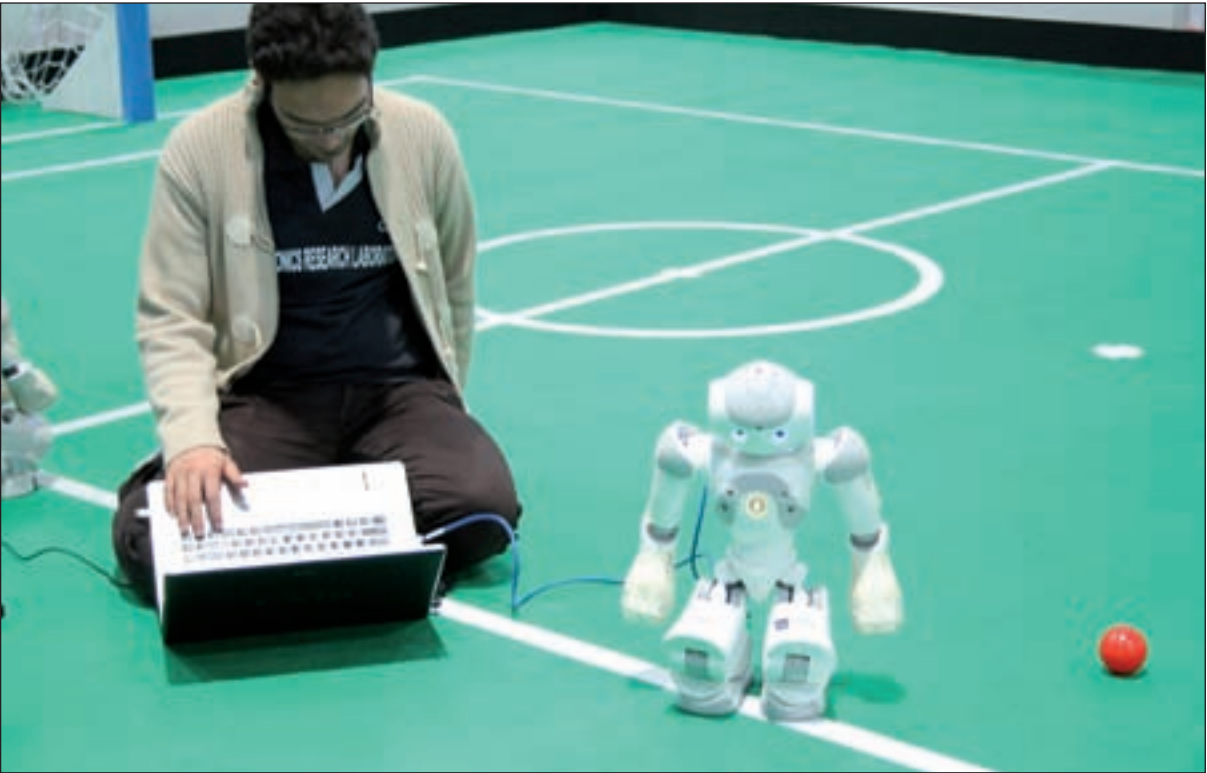
راهنمای جوانم برای آن که دست کم فرصتی برای همصداوسر جدید به من بدهد به فضای بین سالن ۳۸ و ۳۵ راهنمایی‌ام کرد تا جرعه‌ای آب بنوشم ولی قبل از آن که فرصت کنم درباره صحنه‌های اخیر ستوال پیشش کنم یک موجود فلزی کوچک نقره‌ای رنگ از میان در نیمه باز سالن به بیرون پرتوار کرد و دنبالش جمعیت خندانی به بیرون هجوم آوردند که جست و گریخته از حرف‌هایشان معلوم بود فکر می‌کنند این سه پایه ظرف پرده از محل مسابقه فرار کرده است. جمعیت که از در رد شدند از میان در یک ربات قد بلند سرخ و سیاه را دیدم که مشغول خرید از یک قفسه سوپرمارکت بود و از بیرون حصار طراحانش با وپوش‌های سفیدی که پوشیده بودند با موشکافی کوچک‌ترین حرکتش را تحلیل می کردند. از سالن بزرگ خلیج فارس هم صدای آهنگ دسته‌جمعی ریبی می‌آمد که اجرا کنندگان نوجوانش با مهارت و هماهنگی کم نظیری اجرایش می کردند. راهنمایم در توضیح تعجبم گفت دقایقی پیش تیم این مدرسه در مسابقات دانش آموزی فوتبال برنده شده است و این آهنگ در واقع مارش پیروزیشان است. تیم برزیل هم در طبقه بالا یک تیم دیگر را روی صفحه نورانی نمایشگری که به صورت افقی نصب شده بود شکست داده بود و دختر جوانی که کاپیتان تیم بود داشت با افتخار به خبرنگاران توضیح می‌داد که به مسابقه فینال راه یافته‌اند. البته همه جمعیت طبقه بالا مقابل پرده‌های بزرگ سالن خلیج فارس جمع شده بودند تا رقابت بین دودسته نقطه‌های نورانی آبی و طلایی را تماشا کنند و تماشاگرانش حتی یک لحظه هم از صدانمی‌افتادند. بیرون در سالن هم ربات‌های زیر دریایی در جست‌وجوی جوایز اعماق آب راتیره و سرد را جست‌وجو می کردند. مارتی موسیقی خاخی، رییس کمیته ملی، که کمی آن طرف‌تر ایستاده است و قبلاً تلفنی با هم صحبت کرده

آی تی

وقایع نگاری روز پایانی مسابقات ربوکاپ ایران

این انسان نماهای دوست‌داشتنی

آرش برهمن



بودیم با الحنی که نشان می‌داد ظاهر ا به دیدن تعجب در چهره‌های مهیوت تماشاگران جدید عادت دارد با خنده می‌گوید: به مسابقات رباکاپ آزاد ایران خوش آمدید.

کاستی‌ها و خواستنی‌ها

تنها چند ساعت بعد دیگر هیچ کسی آنجا غریبه نبود. در مسابقات همان سطل‌های شوت‌زن که نام واقعی‌شان در حقیقت ربات‌های فوتبالیست سباز کوچک بود خودم هم میان جمعیت حاضر در مسابقه فینال نشسته بودم تا بازی حساس میان پدیده ایرانی امسال مسابقات یعنی تیم MRL و تیم اسکویازا تایلدن را نگاه و البته تشویق کنم. سرعت ربات‌ها شگفت‌انگیز بود و MRL را دانشگاه آزاد قزوین باید تیم دانشگاه کادسرات را شکست می‌داد که قهرمان جهان بود و در دو سال اخیر در کل مسابقات فقط یک گل خورده بود و پیشاپیش برنده این‌رده از مسابقات به شمار می‌آمد. تیم ایرانی بازی قابل قبولی داشت و وقتی بالاخره توانست دو گل وارد دروازه و قیپ قدرتمندش کند – که البته یکی را داوور مردود شمرد– سالن از هیجان منفجر شد. زیرا بعد از دوسال، این دومی گلی بود که این تیم می‌خورد و ارزش زیادی داشت. در نهایت باز هم تایلدنی‌ها خیلی قدرتمند بودند و توانستند شش بر یک رقیب ایرانی‌شان را از پیش بردارند ولی فقط یک زمین آن طرف‌تر تیم MRL در بازی ربات‌های فوتبالیست سباز متوسط در میان کلیه شرکت‌کنندگان اول شد حتی در بازی اختتامیه هم تیم‌زاین را چهار صفر از پیش برداشت تا ناکامی‌هایش جبران شود. در بخش ربات‌های انسان نما برخلاف انتظار ربات‌های شیک و تمیز NAO همان انسان نماهای چشم آبی و سرخ بودند خیلی طرفدار نداشتند ولی میدان نبرد فوتبالیست‌های انسان نما سیاه رنگ کوچک تبدیل به نبرد گلاباتوری شد چرا که در بازی نهاییی تیم ایرانی

با ترکیب کاملش یعنی یک دروازه بان، یک دفاع و یک مهاجم شرکت کرد ولی ربات خارق‌العاده تیم فومینوید (Fumanoid) آلمان که هم یک دید کامل از زمین بازی داشت و هم در تمامی جهات حرکت می‌کرد فقط با یک بازیکن مونث به نام لئا (LEA) در فینال ظاهر شد و در همان نیمه اول با شش گل پیاپی تیم MRL را با خاک یکسان کرد! در نیمه دوم حتی بازیکن مذکر تیم یعنی باب هم توانست موفقیت LEA را تکرار کند و در نهایت تیم آلمان با تک گل بعدی وی به پیروزی قاطعی رسید. در بخش دانش آموزی مشخص شد گروه خوانندگان حرفه‌ای متعلق به دبیرستان علامه حلی است که در لیگ شبیه‌ساز دو بعدی فوتبال تیم‌های دانشگاه گیلان و دانشگاه علم و صنعت ایران را پشت سر گذاشته‌اند و به این ترتیب باید هم باید ششور و شوق خودشان را به رخ عالم بکشند.

در لیگ فوتبال دانش آموزی پیشرفته هم باز تیم A.B.P.A از دبیرستان علامه حلی ۱، تیم SAEB از پژوهش سرای صائب اصفهان و تیم دبیرستان دخترانه فرزانگان تهران رتبه های اول تا سوم این‌دوره از رقابت‌ها را کسب کردند تا همچنین رقابت تاریخی حلی و فرزانگان دست کم در میان ربات‌ها به نفع حلی تمام شود. برای این که پیروزی تثبیت شود در لیگ ربات امدادگر دانش آموزی پیشرفته؛ تیم دبیرستان علامه حلی، رتبه نخست، تیم parmida – R۲ از بنیاد فرهنگی

آموزش امام صادق (ع) رتبه دوم و تیم POOYESH از دبیرستان امام صادق رتبه سوم را کسب کردند.

در لیگ ربات های پرند ه هم آن پرند ه نقره‌ای مال MRL بود که در نهایت به مقام نخست رسید و تیم‌های RRL و چکاوک از دانشگاه علم و صنعت مقام دوم و تیم Persian Eagle از دانشگاه شهید بهشتی مقام سوم

دست یافتند. باقی نتایج این المپیک علمی هیجان انگیز را می‌توانید در خود سایت iranopen.ir ببینید ولی بد نیست کمی از جزئیات برگزاری بشنوید.

موازی و متقاضی موسی‌خانی در میانه یک روز پر از خبر و خبرنگار وقت برای یک مسابقه اختصاصی می‌گذارد. در پاسخ به سئوال اول توضیح می‌دهد چرا در دو سال اخیر کمیته برگزاری مسابقات ربوکاپ تصمیم گرفته است محل برگزاری را خود دانشگاه آزاد اسلامی قزوین (به عنوان برگزارکننده) به نمایشگاه تهران انتقال دهد. به گفته وی دسترسی شرکت‌کنندگان و بازدیدکنندگان به مرکز کشور بسیار آسان‌تر از دانشگاه قزوین است و در ضمن بزرگ بودن فضای فعلی این امکان را فراهم می‌کند که شرکت‌کنندگان بیشتری در این مسابقات حضور پیدا کنند.

او از حمایت بی‌دریغ مدیریت دانشگاه آزاد اسلامی در کل این سال‌ها در کنار همراهی وزارت امور خارجه، از مدیریت شرکت سهامی نمایشگاه‌ها و رسانه‌های گروهی نهایت تشکر کرد و گفت: تمامی حمایت‌های یادشده در پارجامندن مسابقات رباتیک طی این سال‌ها موثر بوده است و حالا این جریان باعث شده است که خیلی‌ها به پتانسیل بالای جریان هوش مصنوعی و رباتیک فکر کنند. ما خودمان هم دنبال این بودیم این شوق و جوش به وجود بیاید.

دانشگاه آزاد قزوین هم در این جریان فقط یک برگزارکننده است و سایر دانشگاه‌ها درنیز حضور و همراهی دارند و این گونه نیست که مدیریت و پیشبرد این مسابقات فقط به خواست و همراهی یک دانشگاه خاص باشد و دانشگاه‌های متعدد تهران و شهرستان‌ها به لحاظ علمی در آن سهیم هستند و دانشگاه آزاد اسلامی بیشتر به عوان حامی و پیشگام در این عرصه وارد شده است تا جریان استمرار پیدا کند. این حوزه هم این قدر وسیع است که اگر فعالیت‌های موازی کنار گذاشته شود خود ما حامی حوزه‌های جدید هم هستیم مانند هواپیماها یا خودروهای بدون سرنشین.

فضا را از روی وب تجربه کنید

sions یا همان ماموریت‌ها قرار دارد که لیست تمام هوا و فضا و البته دولتی کشور آمریکا. اما آیا به سایت آن مراجعه کردید؟ چقدر با امکانات و ابزارهایی که این سازمان در سایت به کاربران خود ارایه می‌دهد، آشنا هستید؟ اگر بدانید چه مواردی وجود دارد، حتما هر روز می‌روید و چرخي در سایت آن می‌زنید، کافی است که وارد آدرس Nasa.gov بشوید و از منوی‌های بالا به بخشی که دوست‌دارید بروید. از جدیدترین اخبار مرتبط با فضا گرفته تا انواع

فایل‌های چندرسانه‌ای را می‌توانید در این سایت پیدا کنید. هر بخش این سایت جذابیت‌های خاص خودش را دارد. سازمان ناسا در شبکه‌های اجتماعی نیز حساب کاربری دارد و از طریق آنها نیز می‌توانید این سازمان را پیگیری کنید. حتی بخشی به نام



می‌توانید ویدیوهای زیادی در مورد منظومه شمسی پیدا کنید. اگر هم می‌خواهید تصاویری از سیاره‌های مختلف برای خود داشته باشید، به بخش ۳D Resources که در منوی Multimedia وجود دارد، مراجعه کنید. واقعا متأسفم که با وجود این همه علاقه‌مند به هوا و فضا در ایران، چرا سایتی شبیه به آن حمل‌کننده آنها دارد یک بخش جذاب منظر شما سست. در متوهای بالای صفحه یک مورد با نام – Mi

خارجی

سعید صباغ‌پور

طراحی و مشخصات

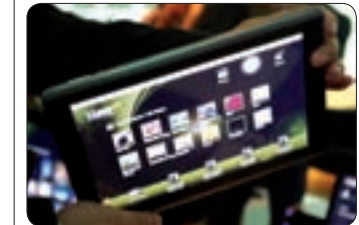
سرورهای فیس‌بوک در دنیای متن باز

■ شبکه اجتماعی فیس‌بوک که در حال حاضر بیش از ناصد میلیون کاربر در آن عضو هستند، در اقدامی جدید قصد دارد مشخصات سرورها و طراحی دیتاسنتر خود را به صورت متن باز در اختیار همگان قرار دهد. این پروژه Open Compute نام گرفته است و ماسک زوکر برگ درباره آن می‌گوید: «چیزی که ما در زمینه طراحی دیتاسنتر ها و سرور ها از آغاز کار در دفتری کوچک تا کنون اد گرفته ایم می‌تواند در پیشبرد اهداف دیگر شرکت‌های همکار و حتی رقیب نیز مورد استفاده قرار بگیرد. بنابراین تصمیم بر آن شد که اطلاعات طراحی ها و مشخصات سخت افزاری‌مان را با دیگران به اشتراک بگذاریم.»مدیر فنی این شبکه اجتماعی جاناتان هیلگر نیز در این باره اظهار نظر کرده و می‌گوید: «راه اندازی سرور ها و دیتا سنتر فیس‌بوک در جهت کاهش هزینه ها و افزایش کارآیی و بهره وری سازمانی چیزی نزدیک به سه سال و نیم طول کشید و تلاش‌های زیادی در این زمینه صورت گرفت. هدف ما از انتقال تجربیات فیس‌بوک آن است که به نوعی شرکت‌های دیگر را تشویق به نوآوری در زمینه‌های سخت افزاری نماید، که این موضوع مسلما در کاهش هزینه‌های جانبی آن‌ها موثر خواهد بود.» Open Compute شامل کلیه مشخصات، نقشه ها و دستورالعمل‌ها مورد نیاز برای ایجاد یک مرکز داده و سرور داخلی سازمانی بزرگ در حد و اندازه‌های فیس‌بوک است که نیاز به قدرت بالای محاسباتی و کاهش هزینه‌های بی‌مورد دارند. جهت کسب اطلاعات بیشتر در این زمینه کافی است در موتور جست‌وجوی پیش‌فرض‌بان به دنبال عبارت Open Compute بگردید.



■ سرویسی که در گذشته تنها در حدشایعه‌بوده و جنبه حاشیه‌ای برای بی‌اس‌بی سونی داشت، هم اکنون قرار است به واقعیت تبدیل شود. سونی به‌طور رسمی اعلام کرده است که از چهاردهم آوریل امسال خدمات دسترسی به موسیقی نامحدود برای کنسول بازی بی‌اس‌بی راه اندازی خواهد شد. جهت دریافت سرویس جدید سونی باید یک شناسه شبکه‌ای مخصوص پلی استیشن داشته باشید تا بتوانید به حجم عظیمی از موسیقی و آهنگ‌های مورد علاقه‌تان دسترسی پیدا کنید. این شرکت وعده تجربه همزمان موسیقی در PSP، PSP، و iSP. رایانه به همراه دیگر دستگاه‌های قابل اتصال به شبکه چون تلویزیون‌های برلواو و پخش‌کننده‌های بلوری را داده است. ادعایی که با استفاده از فناوری محاسبات ابری و بیش از هفت میلیون ترک موسیقی قرار است در چند روزآی وارد سیستم‌های بازی بی‌اس‌بی شود. نکته قابل توجه در این سرویس این است که سونی قصد دارد در ارائه آن از iTunes نیز پشتیبانی کند. برای دریافت سرویس جدید سونی دو نوع کاربری (پایه و اصلی) در نظر گرفته شده که با هزینه‌های چهار و ده دلار در ماه قابل شارژ می‌باشند.

تبلت جدیدی از ایسر



■ در تاریخ بیست و چهارم آوریل امسال با ورود Iconia Tab A۵۰۰ در دنیای تبلت‌ها تحولی رخ خواهد داد و دیگر نیازی نیست برای داشتن یک تبلت با سیستم عامل اندروید Honey Comb هزینه بالایی پرداخت کنید. تبلت جدید شرکت ایسر به بازار می‌آید تاقیمت این دستگاه‌های همراه و محبوب اندرویدی شکسته شود. نسخه Wifi این تبلت قرار است با امکانات و جزئیات سخت افزاری Motorola Xoom تنها با قیمت ۴۵۰ دلار به بازار عرضه شود. A۵۰۰ دارای یک پردازنده دو هسته‌ای از نوع Nvidia Tegra ۲ است و می‌تواند با پردازنده گرافیکی قدرتمندش از نوع GeForce تجربه خوبی در این زمینه در اختیار تان قرار دهد. صفحه نمایش مولتی تاج دستگاه ۱۰/۱ اینچ بوده‌و از رزولشن ۱۲۸۰×۸۰۰پیکسلی خواهد کرد. به‌علاوه HDMI تعبیه شده در آن استفاده کرد. در این تبلت جدید ایسر دارای یک دوربین پنج مگاپیکسلی در عقب و یک دوربین دو مگا پیکسلی جهت مکالمات آنلاین است و از سرویس‌های T۲G نیز پشتیبانی می‌کند. بسته به نوع نیاز و سبزی می‌توانید مدل‌های ۱۶ و ۳۲ گیگابایتی آنرا انتخاب کنید. A۵۰۰ قرار است از تاریخ بیستم آوریل به علاقه‌مندانی که آنرا سفارش داده‌اند تحویل داده شود و با توجه به مشخصاتی که دارد ظاهر طرفداران زیادی پیدا خواهد کرد و ممکن است بتواند با محصولات شرکت‌های اپل و موتورولا به رقابت بپردازد.