

رویداد

استفاده نیروی دریایی آمریکا از بوکمون گو

● **سایبربان**: بعد از انتشار بازی پوکمون گو و افزایش انفجاری کاربران آن، بسیاری از شرکت‌ها و مقامات دولتی از آن برای پیشبرد اهداف خود استفاده می‌کنند. با گذشت تنها سه هفته از انتشار بازی پوکمون گو (Pokémon Go)، این بازی موفق شد رکوردها و حواشی بسیاری از خود به جای بگذارد. براساس آخرین گزارش‌های منتشرشده این بازی تا این لحظه بیش از ۷۵ میلیون بار دانلود و نصب شده که آمار بسیار بالایی به حساب می‌آید. از طرفی با توجه به موفقیت‌های بسیار این بازی، حتی افرادی مانند هیلاری کلینتون و دونالد ترامپ نیز از محبوبیت این بازی در رقابت‌های انتخاباتی خود استفاده می‌کنند. نیروی دریای آمریکا نیز مدتی قبل با استفاده از پوکمون گو پوستری را برای استخدام نیرو منتشر کرد. در این پوستر به کاربران وعده شکار همه پوکمون‌ها و تبدیل‌شدن به پوکمون‌مستر (Pokémon master) داده می‌شد. در پوستر نوشته شده است: «آیا دوست دارید تا در تمام نقاط دنیا پوکمون‌گو بازی کنید؟ نیروی دریایی آمریکا قابلیت سفر به سراسر دنیا و انجام این بازی را به شما داده و به شما کمک می‌کند به استاد پوکمون‌مستر تبدیل شوید». نیروی دریایی آمریکا در حال‌حاضر به خاطر انتشار این پوستر به صورت رسمی عذرخواهی کرده است.

منسوخ‌شدن استفاده از پیامک برای تأیید هویت دومرحله‌ای

● **فارس**: در پی افزایش سوءاستفاده‌های امنیتی، ارسال پیامکی رمز دوم برای کاربران، به شیوه‌ای متداول برای ارتقای امنیت حساب‌های کاربری در اینترنت مبدل شد، اما ظاهراً این شیوه هم در حال منسوخ‌شدن است. براساس گزارش زددی‌نت، سیستم تأیید هویت دومرحله‌ای در سال‌های گذشته به‌شدت متداول شده بود و شرکت‌های تجاری هم در کنار افراد عادی به استفاده از آن می‌پرداختند؛ زیرا دسترسی هکرها به کد دوم پیامک‌شده به گوشی کاربر کار دشواری به نظر می‌رسید. اما حالا مؤسسه ملی استاندارد و فناوری در آمریکا هشدار داده که نهادهای دولتی با شناسایی هویت کاربران تلفن همراه می‌توانند به این کدهای شخصی هم دسترسی داشته باشند. مؤسسه مذکور امنیت شیوه انتقال کدرمز با استفاده از پیامک را به علت امکان استراق سمع از آن به چالش کشیده است. یک نگرانی درباره ارسال کدهای دوم به صورت پیامکی این است که متن این پیام‌ها روی صفحه قفل شده گوشی نمایش داده می‌شود و این کار از نظر امنیتی درست نیست. این مؤسسه حتی شیوه تأیید هویت بیومتریک را نیز خالی از اشکال ندانسته؛ زیرا در برخی موارد می‌توان سیستم مذکور را با نمایش عکس کاربر به جای چهره واقعی فریب داد. البته تمامی سیستم‌های تأیید هویت بیومتریک تا این حد دچار ضعف نیستند.

بهربرداری از فاز اول شبکه ملی اطلاعات

● **ایسنا**: مدیرعامل ارتباطات زیرساخت، با بیان اینکه راه‌اندازی مرکز تبادل ترافیک با هزینه‌ای بالغ بر ۶۳۰ میلیارد تومان از درآمدهای این شرکت خواهد بود، گفت: بهره‌برداری کامل از فاز اول شبکه ملی اطلاعات در هفته دولت صورت می‌گیرد. آذری جهرمی در برنامه گفت‌وگوی ویژه خبری ادامه داد: می‌توان دلایل توفیق‌یافتن در تحقق شبکه ملی اطلاعات را کالبدشکافی کرد. تاخیر در تحقق این شبکه انکارشدنی نیست و از دلایل آن این است که هرکس از شبکه ملی اطلاعات تحلیل و تعبیری داشت، اما تدبیر مقام معظم رهبری در تشکیل شورای عالی فضای مجازی این بود که افراد به یک جمع‌بندی واحد برسند. او افزود: پیش از این، کل ظرفیت شبکه انتقال IP در سراسر کشور، ۶۲۴ مگابیت‌برثانیه بود که در حال‌حاضر این ظرفیت به چهار هزار مگابیت‌برثانیه رسیده است. همچنین برای اجرای این پروژه ۲۳ هزار کیلو فیبر نوری در کشور طراحی شده که بین استان‌ها کشیده شود و در حال‌حاضر مجموعاً ۶۰ هزار کیلومتر فیبر داریم و ۱۰ هزار کیلومتر دیگر هم در حال اجراست که امیدواریم تا پایان دولت عملی شود. او بیان کرد: در حال‌حاضر در حوزه موبایل در راستای نسل سه و چهار توسعه لازم داده شده، در حوزه تلفن ثابت نیز باید ۱۵ میلیون دسترسی داشته باشیم که ۱۰ میلیون داریم، در حوزه فیبر منازل، عقب‌ماندگی وجود دارد و در شبکه‌های داخل‌شهری نیز بخش خصوصی باید فعال شود. او گفت: برای راه‌اندازی یک مرکز تبادل ۶۳۰ میلیارد تومان از درآمدهای شرکت ارتباطات زیرساخت صرف شده که درآمزش هزارو ۸۰۰ میلیارد تومان و هزینه‌هایش هزارو ۵۰۰ میلیارد تومان بوده است. او ادامه داد: قبل از اجرای مصوبه ۲۱۴ در ۲۷ اردیبهشت تولیدکننده محتوا باید بابت تولید مطلب به ازای هر ۱۰ گیگ، ۱۰۷ میلیارد تومان پرداخت می‌کرد، اما امروز نه‌تنها هزینه‌اش صفر شده، بلکه از ترافیکی که تولید می‌کند درآمد دارد.

اخیرا هواپیمایی خورشیدی طراحی و ساخته شده که می‌تواند در ارتفاعات زیاد پرواز کند و هدفش آن است که با کمک ناوگانی از هواپیماهای مشابه خود، دسترسی به اینترنت را در اقصا نقاط دنیا میسر کند. زاکربرگ می‌گوید: «خیلی از اعضای تیم به خاطر آمدنم دچار اضطراب شده بودند و می‌شد اضطراب را در چشمانشان دید. یک گروه اصلی که حدوداً مشکل از ۱۲ نفر می‌شد، روی این هواپیما کار کردند. خود هواپیما نیز آکیلا (Aquila) نام داشت که در واقع به زبان لاتین به معنای عقاب است.» تا ماهه، تیم سازنده آکیلا روی سیستم‌های چرخشی آن در پایگاه Yuma کار می‌کردند. این منطقه در اصل یک شهر بیابانی کوچک در جنوب غربی آریزونا بود که بیشتر به خاطر گرمای شدید در تابستان‌هایش شهرت داشت. درهرصورت، روزی که زاکربرگ به آنجا رسید، قرار بود که هواپیما نخستین پرواز آزمایشی و عملیاتی خود را انجام دهد. اما هدف ماموریت تیک‌آف ایمن آکیلا، تثبیت‌شدن در هوا و پرواز برای حداقل ۳۰ دقیقه قبل از فرود بود. زاکربرگ دراین‌باره گفته است: احساسم این بود که چنین اتفاقی اهمیت زیادی برای شرکت و البته ارتباط‌دادن دنیا به اینترنت دارد و به همین دلیل باید در آنجا حضور می‌داشتم. وب‌سایت دیجیاتو دراین‌باره می‌نویسد: برای فیس‌بوک، آکیلا بیشتر از اثبات مفهوم بود. این هواپیما در اصل محور اصلی برنامه‌های این شرکت برای ارائه اینترنت به جمعیت هفت‌میلیاردنفری زمین‌فارغ از درآمد و محل زندگی‌شان به شمار می‌رود. زاکربرگ در

پیش از ساخت Niantic، شاهد عناوین واقعیت افزوده بودیم؛ بنابراین طبیعی است فکر کنیم پوکمون‌گو یکی از موفقیت‌های خود را مدیون همین محبوبیت پوکمون‌هاست. شاید تنها حق امتیاز که بتواند راه این بازی را ادامه دهد، مانکرافت باشد. مایکروسافت یکی از محبوب‌ترین عناوین بازی‌ها را میان قشر کودکان دارد و روی ورژن هولولنز، هدست واقعیت افزوده ردموندی‌ها که هنوز عرضه عمومی نشده، هم کار کرده است. پس وقتش رسیده شرکت سازنده «اکس‌باکس» به ساخت مانکرافت واقعیت افزوده برای گوشی‌های هوشمندن روی بیابورد. به‌ویژه در این زمان که همچنان پوکمون‌گو روی لبه‌های مردم زمره شده و خیلی‌ها را گرفتار خود کرده است. مایکروسافت سال ۲۰۱۲ با هزینه ۲.۵ میلیارد دلار استودیو سازنده مانکرافت را خرید. مانکرافت پرفروش‌ترین عنوان تاریخ رایانه‌های شخصی و دومین بازی پرفروش تمام تاریخ – رتبه اول را تتریس دارد – است. این عنوان هم‌اکنون بیش از صد میلیون نسخه فروخته است. تصور کنید آینده صنعت سرگرمی به این سمت پیش برود؛ بیرون رفته و با عینک‌هایی که به چشم خود دارید، نه‌تنها یک تجربه واقعیت

آی تی

عقاب فیس بوک اینترنت رایگان را به ارمغان می آورد

اینترنت «آکیلا» بر فراز آسمان



دفاع از پروژه می‌گوید: «این کار قطعا میلیون‌ها نفر را از فقر نجات می‌دهد، به بهبود آموزش می‌انجامد و سطح سلامت در دنیا را ارتقا می‌دهد». اما این فناوری همچنین منجر به ارائه نسل آتی خدمات فیس‌بوک خواهد شد که با تکیه بر هوش مصنوعی، واقعیت مجازی و به اینترنت دارد و به همین دلیل باید در آنجا حضور می‌داشتم. وب‌سایت دیجیاتو دراین‌باره می‌نویسد: برای فیس‌بوک، آکیلا بیشتر از اثبات مفهوم بود. این هواپیما در اصل محور اصلی برنامه‌های این شرکت برای ارائه اینترنت به جمعیت هفت‌میلیاردنفری زمین‌فارغ از درآمد و محل زندگی‌شان به شمار می‌شود. با بالآمدن

مانکرافت شروعی برای آینده

افزوده داشته باشید، بلکه از نشستن‌های مکرر پشت میز هم راحت شوید؛ یک تیر و دو نشان. شاید ایده مانکرافت واقعیت افزوده، شروعی در این راه آینده‌گراانه باشد. هنوز مشخص نیست مایکروسافت چه برنامه‌هایی برای مانکرافت هولولنز دارد، اما ردموندی‌ها می‌توانند از بعضی المان‌های پوکمون‌گو الهام بگیرند و آن را به گوشی‌های هوشمند بیاورند. تصور کنید به جهان بیرون قدم گذاشته و دنبال مصالحی بگردید که به واسطه آنها بتوانید در دنیای واقعی، ساختمان‌هایی مجازی بسازید؛ پارک‌ها یا جنگل‌ها برای پیداکردن چوب و سنگ، دریاچه یا ساحل برای پیداکردن آب. همچنین می‌توانیم شاهد حضور زامبی‌هایی مجازی به‌عنوان دشمنان باشیم، تازه فکر کنید در خیابان‌ها راه رفته و دیگر مخلوقات انسان‌ها را ببینید یا حتی با دوستان خود دست به ساخت یک بنای عظیم مجازی بزنید. مطمئن نیستیم

محصول دایملر است. وقتی آکیلا از زمین بلند شد، اعضای تیم سازنده‌اش از شادی اشک شوق می‌ریختند. بعد از قرارگرفتن این هواپیما در موقعیت طراحی‌شده، یک ایراتور با استفاده از سیستم کنترل از راه دور، سکوی چرخدار را فعال کرد. آکیلا با استفاده از چهار ریسمان به سکو متصل شده بود و وقتی به سرعت مطلوب رسید، مکانیسم‌های برش‌دهنده در نظر گرفته شده، ریسمان‌ها را از آکیلا جدا کردند که از زمین بلند شود. هواپیما با موفقیت این پروسه را پشت سر گذاشت و توانست وارد حریم هوایی شده و به ارتفاع از پیش تعیین شده ۶۵۵متری از سطح زمین برسد. زاکربرگ می‌گوید: «این لحظه‌ای احساسی برای هر کسی بود که در تیم حضور داشت و برای دو سال زندگی‌اش را وقف ساخت آکیلا کرده بود». مدیرعامل جوان که از پایین نظاره‌گر پرواز عقاب فیس‌بوک در آسمان بود به‌شدت تحت تأثیر حرکت آرام آن قرار گرفت که البته عمدا در آن محدوده تنظیم شده بود. او بعدها در دفتر کارش در منلو پارک بیان کرد: «آکیلا واقعا کند حرکت می‌کند». در اغلب موارد وقتی هواپیمایی طراحی می‌شود، هدف جابه‌جایی و انتقال افراد یا اشیاء از نقطه‌ای به نقطه دیگر است و به همین دلیل آرام حرکت‌کردن هیچ‌گونه مزیتی برای این وسایل نقلیه ندارد. اما اگر هدف این باشد که برای زمانی طولانی در هوا بمانید، آن‌گاه باید تا آنجا که امکان دارد کم انرژی مصرف کنید و این یعنی لازم است آرام حرکت کنید و درعین‌حال مراقب باشید از آسمان سقوط نکنید.

این بازی بتواند به محبوبیت پوکمون‌گو برسد، اما فکر می‌کنیم، مانکرافت تنها حق امتیاز است که می‌تواند به این بازی نزدیک شده و جذابیت‌هایی در سبک واقعیت افزوده به ارمغان بیاورد. وب‌سایت دیجیاتو می‌نویسد: ایده قرارگیری آیتم‌ها در مناطق گوناگون همانند پوکمون‌گو است؛ هر کدام از پوکمون‌ها به واسطه خصوصیات متفاوت خود در مکان‌های مختلفی هستند؛ کنار ساحل، مخروطه‌ها و پارک‌ها. بد نیست بدانید خود استودیو Niantic هم بیش از ساخت پوکمون‌گو، واقعیت افزوده‌ای با نام Ingress ساخته بود که مکانیسم‌های کیم‌پلی‌اش مشابه ساخته جدید آنها بود. اما به موفقیت پوکمون‌گو نرسید. اکنون شاید بهتر اهمیت حضور نام پوکمون را درک کرده باشید. در آینده کلون‌های زیادی از پوکمون‌گو را می‌بینیم که طبیعتاً بسیاری از آنها فاجعه خواهند بود. ممکن است بعضی‌ها هم موفقیت‌های نسبی به دست بیاورند، اما بدون داشتن برند پوکمون پشت خود، کار راحتی در پیش نخواهند داشت، ولی مانکرافت شاید بتواند دوباره هیاهو را به بازی‌های واقعیت افزوده بازگرداند. اما مایکروسافت باید بداند محدودکردن چنین عنوانی به ویندوزفون یا هولولنز درست نخواهد بود.

بازار

درآمد ۴۲میلیارددلاری اپل

● اپل گزارش مالی مربوط به سه ماهه دوم سال ۲۰۱۶ میلادی را منتشر کرد. این شرکت در بهار سال جاری میلادی موفق شد درآمدی ۴۲.۲۵۸ میلیارددلاری را کسب کند که در مقایسه با مدت مشابه سال پیش، کاهش ۱۱درصدی داشته است. اپل در فصل دوم با چالش بزرگی به نام کاهش رشد فروش آیفون‌هایش روبه‌رو بوده است. حاشیه سود اپل ۱۶.۱۰۶ میلیارد دلار است که در مقایسه با بهار سال ۲۰۱۵ که با کسب ۱۹.۶۸۱ میلیارد دلار همراه بود، کاهش پیدا کرده است. سود عملیاتی اپل ۱۰.۱ میلیارد دلار اعلام شده که با نگاهی به سود عملیاتی ۱۴.۱ میلیارددلاری این شرکت در سه ماهه دوم ۲۰۱۵ کاهش زیادی به خود دیده است. سود خالص اپل نیز با کاهش سه‌میلیارددلاری به ۷.۸ میلیارد دلار رسیده است. با وجود اینکه تمام شاخص‌های گزارش مالی اپل در مقایسه با مدت مشابه سال گذشته کاهش یافته، اما بالابودن این شاخص‌ها در مقایسه با پیش‌بینی‌های انجام‌شده باعث شد ارزش سهام شرکت برای ساعاتی پس از اعلام گزارش مالی افزایش پیدا کند. به گزارش رزمیت، اپل اعلام کرده در بهار ۲۰۱۶ موفق شده بیش از ۴۰۴ میلیون دستگاه آیفون به فروش برساند تا همچنان آیفون اصلی‌ترین منبع درآمد این شرکت باشد. البته فروش آیفون در مقایسه با ۵۱.۲ میلیون دستگاه فصل پیش و ۴۷.۵ میلیون دستگاه به‌فروش‌رفته در سه ماهه دوم سال ۲۰۱۵ میلادی، کاهش پیدا کرده؛ به‌طوری‌که کاهش فروش در مقایسه با سه ماهه دوم سال ۲۰۱۵ قریب به ۱۵ درصد است. از نظر درآمد نیز اپل با فروش آیفون درآمدی ۲۴میلیارددلاری کسب کرده که در مقایسه با مدت مشابه سال پیش نشان از کاهش ۲۳درصدی دارد. آی‌پدهای اپل نیز همچنان به کاهش فروش ادامه می‌دهند. فروش تبلت‌های اپل به کمتر از ۱۰ میلیون دستگاه در بهار رسیده که در مقایسه با مدت مشابه سال گذشته نشان از کاهشی ۹درصدی دارد. اما درآمد اپل از فروش آی‌پد ۴.۹ میلیارد دلار گزارش شده که هفت درصد افزایش پیدا کرده است و این موضوع به میانگین قیمت آی‌پدهای اپل بازمی‌گردد. سال گذشته اپل آی‌پدهای خود را با میانگین قیمت ۴۱۵ دلار به فروش رساند، اما در فصل دوم سال ۲۰۱۶ میانگین قیمت آی‌پدهای اپل به بیش از ۴۹۰ دلار رسیده است. کاهش فروش آی‌پدبینی‌های اپل در کنار فروش آی‌پدروگران‌قیمت باعث شده با وجود کاهش فروش، درآمد کسب‌شده افزایش پیدا کند.

آسایشگاه خیریه کهریزک آمله دریافت کمک‌ها و اجناس دست دوم نیکوکاران

جمع آوری اقلام دست دوم:

تهران: ۰۲۶-۶۳۰۹۱۸۳

کرج: ۰۲۶-۶۳۰۹۱۸۳

بانوان نیکوکار: ۰۲۲۷۱۲۰۰۶

@kahrizakchannel

www.kahrizak.com

موسسه خیریه کهریزک

آسایشگاه معلولین

و سالمندان کهریزک

استان تهران

مرکز نگهداری، درمان و آموزش معلولین و سالمندان – غیردولتی، غیرانتفاعی، مردمی

