رویداد

کارپوشه ایرانیان جایگزین ایمیل پستی

● **ایسنا:** معاون وزیر ارتباطات با بیان اینکه پروژه پهپاد پستی در مرحله اخذ مجوز است، از اجرای کارپوشه ایرانیان تا قبل از سال ۱۳۹۷ خبر داد. حسین مهری بیان کرد: «برای راه‌اندازی پهپاد پستی با توافقی که با پژوهشگاه علوم فضایی صورت گرفت، کارشناسان این پژوهشگاه توانستند پهپادی با استانداردهای جهانی تولید کنند که قادر است حدود پنج کیلو محصول پستی را جابه‌جا کرده و در شعاع ۱۵ کیلومتری پرواز کند. پرواز این پهپاد به صورت آزمایشی بین دو واحد انجام شد». او ادامه داد: «تا زمانی که مجوزهای لازم برای پرواز پهپاد دریافت نشود، نمی‌توان از آن استفاده کرد و پژوهشگاه علوم فضایی به دنبال دریافت مجوزهای لازم است». او افزود: «دو اپراتور مشخص شد که طبق مستندات اعلام شده در حال تکمیل پرونده هستند و احتمالا ظرف یک ماه آینده مجوز این دو اپراتور اعطا می‌شود. دو شرکت در این زمینه دارای تجربه هستند و فعالیت می‌کنند و امیدواریم با حضور این دو اپراتور شاهد تحول در عرصه خدمات پستی باشیم». او بیان کرد: «کارپوشه ایرانیان جایگزین ایمیل پستی می‌شود زیرا جامع‌تر است. سازمان فناوری اطلاعات در وزارت ارتباطات حدود سه سال است روی کارپوشه ایرانیان کار می‌کند. این کارپوشه در پایان دولت قبل با حضور وزیر سابق به بهره‌برداری رسید و با همکاری سازمان تنظیم مقررات ارتباطات در حال تهیه شیوه‌نامه‌ها هستیم تا شهروندان بتوانند در این کارپوشه ثبت‌نام شوند».

نصب بالن اینترنت در مرز مهران

● **مهر:** رئیس پژوهشگاه فضایی ایران از نصب تجهیزات بالن مخابراتی در مرز مهران برای ارائه خدمات اینترنت وای‌فای خبر داد. حسن حدادپور با اعلام این خبر گفت: «فناوری اینترنت بالنی برای ارائه خدمات اینترنت بدون سیم از سوی پژوهشگاه فضایی ایران در مرز مهران و در ایام اربعین به کار گرفته می‌شود». او افزود: «استفاده از اینترنت بالنی به شرایط جوی بستگی دارد و در صورتی که اوضاع جوی مساعد باشد، استفاده از آن شکل عملیاتی به خود خواهد گرفت». به گفته او در این پروژه از بالن به‌عنوان یک دکل اینترنت وای‌فای استفاده می‌شود که اینترنت بی‌سیم را در شعاع ۲۰ کیلومتری ارائه می‌دهد. او ادامه داد: «بالن در ارتفاع ۳۰۰ متری از سطح زمین باید نصب شود و اینترنت را در شعاع ۲۰ کیلومتری دریافت و برای کاربران پخش می‌کند. این فناوری در شرایط فعلی با دو محموله مخابراتی انجام می‌شود اما در مراحل بعدی از طریق فناوری ماهواره‌ای نیز امکان اجرا خواهد داشت». او افزود: «این بالن مخابراتی برای ارتباط‌رسانی در مواقع بحران با توجه به ازدحام جمعیت، کاربردی خواهد بود. به‌همین‌دلیل امسال قصد بر این است که این سیستم برای ارتباط‌رسانی به سیستم‌های خدمات‌رسانی مانند امداد و هلال‌احمر و دستگاه‌های اجرائی خدمات‌رسان، ارائه شود». او گفت: «بالن فضایی مقید هم‌اکنون به صورت یک محصول آماده بهره‌برداری است و این بالن دارای یک محموله مخابراتی است و اینترنت را از نقطه‌ای در فاصله ۲۰ تا ۳۰ کیلومتری خود می‌گیرد و در محدوده خاص مدنظر، اینترنت را ارائه می‌دهد».

زبان فارسی به اینستاگرام اضافه شد

● **شرق:** اینستاگرام قابلیت استفاده از زبان‌های فارسی و عربی را برای کاربران خود فراهم کرده است. بر اساس گزارش ماشابل، اینستاگرام زبان‌های فارسی و عربی را به تنظیمات خود اضافه کرده است. این شبکه اجتماعی اکنون از زبان‌هایی پشتیبانی می‌کند که از راست به چپ نوشته می‌شوند، از جمله فارسی و عربی. تابه‌حال اینستاگرام تعداد زیادی گزینه زبانی از جمله چینی، یونانی، ترکی و سوئدی را برای کاربران خود فراهم کرده است. اما تمام این زبان‌ها از چپ به راست نوشته می‌شوند. قابلیت استفاده از زبان‌های جدید نخست برای دستگاه‌های اندروید عرضه می‌شوند.

فیلترینگ در کشور جواب نمی‌دهد

● **ایسنا:** رئیس هیئت مدیره شرکت مخابرات ایران با بیان اینکه فیلترینگ در کشور جواب نمی‌دهد، از بازگشایی فضایی جدید در حوزه خدمات اینترنتی در کشور خبر داد. برات قنبری دراین‌باره بیان کرد: «در کشور ما فیلترینگ جواب نمی‌دهد. رویکرد ما نه انسدادی بلکه گسترش خدمات است. تجربه نشان داده است که در کشور ما اگر یک سرویسی مسدود شود، جایگزین‌های آن پیدا می‌شوند و فقط زحمت مردم زیاد می‌شود». او افزود: «در دولت قبلی نتوانستیم سرویس IPTV یا ویدئو یا قوانین کپی‌رایت را فعال کنیم. در این صورت شیوه رفتار مردم در فضای اینترنتی عوض می‌شود و پهنای باند نیز گسترش پیدا می‌کند». او گفت: «برای ما فرهنگ و امنیت مهم است. ما به‌عنوان ارتباطات و فناوری اطلاعات باید امنیت سازی و فرهنگ‌سازی کنیم. زمانی که در کشور بزرگی همچون چین کودکی را در عرض ۱۵ ساعت از طریق تکنولوژی‌های نوین پیدا می‌کنند این یعنی فناوری اطلاعات و ارتباطات امنیت‌آفرین است».

۱۶ بازی ایرانی نامزد شرکت در مسابقات IMGA در اردن شدند

محک بازی‌های موبایلی ایران در بازارهای جهانی

شرق: برنامه‌نویسان بازی‌های موبایلی تجربه‌های آغازینی را برای رقابت با همتایان خود در خاورمیانه از سر می‌گذرانند؛ آنها قرار است برای مسابقات بازی‌های موبایلی در کشور اردن که تا ۲۰ آبان آغاز می‌شود، آماده شوند. ایرانی‌ها در مرحله اول که موعد انتخاب نامزدها برای حضور در مسابقات است، ۱۶ بازی ارسال کرده‌اند و پیش‌بینی می‌شود از میان این نامزدها موفقیت‌هایی نیز در مرحله مسابقات به دست آید. هرچند حواشی اختلافات میان ایران و کشورهای عربی دامن این مسابقات را گرفته و اندکی پس از معرفی ۱۶ بازی ایران روی سایت مسابقات، بازی‌های ایرانی حذف شدند اما مذاکرات ایران درباره چرایی این مشکل منجر به رفع این مشکل شد. «(IMGA) (International Mobile Game Awards» یا جشنواره بین‌المللی بازی‌های موبایلی یکی از مهم‌ترین رویدادهای مرتبط با بازی‌های دیجیتال است که امسال برای دومین بار مسابقات خود را در منطقه MENA (خاورمیانه و شمال آفریقا) برای شناخت استعدادهای این مناطق برگزار می‌کند. در دومین دوره مسابقات IMGA خاورمیانه ۵۵ بازی نامزد شده‌اند که ۱۶ بازی ایرانی هستند. این دوره مسابقات در دنیا از سال ۱۳۸۴ آغاز شده و یکی از قدیمی‌ترین مسابقات جهانی بازی‌های موبایل است. از سال پیش یعنی سال ۱۳۹۵ این دوره مسابقات که به‌صورت سالانه با شرکت صدها شرکت و استودیوی بازی‌سازی پلت‌فرم موبایل برگزار می‌شود؛ به کشور چین، کشورهای آسیای جنوب شرقی و کشورهای منطقه‌ی MENA نیز آمد تا برندگان هر دوره از این مسابقات که در این مناطق معین می‌شوند، در مسابقه بین‌المللی شرکت داده شوند. در دوره پیشین IMGA و اولین دوره برگزارشده آن در MENA، صد بازی برای قضاوت ارسال شدند که هشت برنده از میان ۴۳ نامزد برگزیده شدند. حالا ایران در دومین دوره برگزاری این مسابقات در خاورمیانه حضور پیدا کرده است تا شانس بیشتری برای جوانان مستعد برنامه‌نویسی موبایلی ایجاد کند. کارشناسان بیش از هر چیز کسب تجربه برای بازی‌سازان جوان موبایلی را بهترین دستاورد این تجربه می‌دانند و معتقدند محدودیت‌های جهانی از جمله ممنوعیت فروش برنامه‌های نرم‌افزاری ایرانی در گوگل‌پلی و اپ‌استور یکی از موانعی است که استعدادهای ایرانی را از دیده‌شدن بیشتر در دنیا محروم می‌کند اما حضور در مسابقات بین‌المللی می‌تواند تاثیر این محدودیت‌ها را کم کند.

فرصتی برای برندسازی

بازی‌ها و اپلیکیشن‌های موبایلی ایرانی در بازار داخلی هنوز نتوانسته‌اند رضایت مخاطبان داخلی را جلب کنند و این بازار به خلاقیت و تلاش بیشتری برای جذب مخاطب نیاز دارد. سرعت و افزایش سطح استاندارد ساخت بازی‌های موبایلی در دنیا بسیار بالاست و با تغییرات لحظه‌ای همراه است بر این اساس بیشترین هدف در میان برنامه‌نویسان داخلی الگوبرداری از این فناوری و کپی‌برداری از این ایده‌هاست؛ هرچند تعداد مبتکران و نخبگان این حوزه در ایران کم نیست اما آمارهای غیررسمی می‌گویند با استقبال گرم کشورهای توسعه‌یافته مانند کانادا، فرانسه و آلمان برای میزبانی از این نخبگان بسیاری‌شان جذب این کشورها برای ترسیم آینده‌ای باثبات‌تر می‌شوند. شاهین طبری، کارشناس حوزه تولید برنامه‌های نرم‌افزاری معتقد است همین حضور ایران در مسابقات بین‌المللی فرصتی است که به دست برنامه‌نویسان بازی‌های موبایلی افتاده تا نسبت به برندسازی تولیداتشان تلاش کنند. او بیشتر دراین‌باره به «شرق» می‌گوید: «با وجود همه محدودیت‌ها که برای بازار ایران وجود دارد اما بازار بازی‌های موبایلی در دنیا این روزها رونق چشمگیری دارد. بنابراین حضور بازی‌سازان ایرانی در مسابقات بین‌المللی صرف‌نظر از اینکه در چه کشوری این مسابقات برگزار می‌شود، به خودی خود موضوع قابل تأمل و مؤثری برای کشف استعدادهای این حوزه محسوب می‌شود و این بازی‌سازان با نشان‌دادن خود در بازارهای جهانی به‌خوبی می‌توانند تجارب حضور در بازارهای بین‌المللی و راه‌های حضور در بازارهای بزرگ را کسب کنند. هرچند می‌دانید که برای ایران مشکلاتی در زمینه حضور در بازارهایی مانند گوگل‌پلی و اپ‌استور ایجاد شده اما در مجموع باید خوشحال بود که بازی‌سازان از این راه می‌توانند خود را به واسطه محصولاتشان به علاقه‌مندان به بازی‌های موبایل معرفی کنند و ساخته‌هایشان را به دست این علاقه‌مندان برسانند». به گفته او صادرات نرم‌افزار هم از نظر ملی برای کشور پرستیژ و جایگاه قابل قبولی را در دنیا ایجاد و هم فضای ارزآوری را برای کشور فراهم می‌کند: «از سوی دیگر این اعتمادبه‌نفس را به تولیدکنندگان تکنولوژی در کشور می‌دهد که برای حضور در بازارهای جهانی با انگیزه بیشتری تلاش کنند و ساختن اسم و رسم برای برنامه‌نویسان ایرانی و جامعه فعال در حوزه نرم‌افزار به خودی خود یک موفقیت محسوب می‌شود. مطمئنا در شروع محصولات با کیفیت بالا و پایینی عرضه می‌شوند اما این یک قدم مثبت است که حضور بازی‌سازان در کنار شرکت‌های بزرگ آسیایی تجربه خوبی برای آنها خواهد بود. همچنین ارزیابی کیفیت بازی‌های ساخته‌شده تاکنون نشان داده هرچند کشورهای عرب‌زبان سرمایه‌گذاری‌های بالایی در این حوزه داشته‌اند، اما بازی‌سازان ایرانی فاصله چندانی با آنها ندارند». او ادامه می‌دهد: «معتقدم مستقل از اینکه چند تیم و با چه کیفیتی در این مسابقات شرکت می‌کنند و امیدوار هستیم افتخاراتی در این راه کسب کنند، اما این حرکت خود شروع خوبی برای تصمیم‌سازان و بازی‌سازان ایرانی است که بتوانند در میان کشورهای هم‌تراز و نیز مقتدر خودی نشان دهند و رنگ و لعابی به فعالیت‌های خود بدهند». گفته می‌شود صادرات برنامه‌های نرم‌افزاری از ایران تاکنون بیش از ۴۰۰ میلیون دلار سود برای کشور به همراه داشته است اما منتقدان همیشه با دیده تردید به این آمارها نگاه می‌کنند و صحت‌وسقم این آمارها را به چالش می‌کشند. کارشناسان می‌گویند سیاست‌های حمایت‌کننده از فعالان حوزه نرم‌افزاری به‌ویژه شناخت نیازمندی‌های آنها بزرگ‌ترین کمک به جای آمارسازی است و حالا برنامه‌نویسان بازی‌های موبایلی نیز در صورت کشف‌شدن در بازارهای جهانی چنین کمکی را از دولت طلب می‌کنند.

دریچه

جزئیات انتشار باج‌گیرسایبری «خرگوش بد»

● مرکز مدیریت امداد و هماهنگی عملیات رخدادهای رایانه‌ای، جزئیات انتشار باج‌افزار خطرناک «خرگوش بد» را تشریح و اعلام کرد: «احتمال حمله بین‌المللی از طریق این باج‌افزار بسیار بالاست». باج‌افزار خرگوش بد (BadRabbit)، سومین نسخه از باج‌افزارهای مهم و پرنشر در چند سال گذشته عنوان شده که ادامه مسیر بدافزارهای معروفی مانند NotPetya و Wann-aCry را پیش برده و بیش از ۱۳ درصد از کد باج‌افزار NotPetya را با خود به طور مشترک به همراه دارد. بر همین اساس مرکز ماهر اعلام کرد: «طبق اطلاعات موجود، این باج‌افزار تا این لحظه چندین سازمان رسانه‌ای روسی را آلوده کرده است. نام خبرگزاری Interfax و Fontanka. ru در بین قربانیان تأییدشده این باج‌افزار دیده می‌شود». فرودگاه بین‌المللی Odessa نیز یک حمله سایبری به سیستم اطلاعات خود را گزارش داده است. اگرچه این موضوع که حمله همان باج‌افزار باشد هنوز مشخص نیست؛ همچنین در چند ساعت گذشته، شرکت‌های امنیتی Kaspersky و Avast، چندین مورد حمله به اوکراین و آمریکا را گزارش کرده‌اند. بنابراین احتمال حمله بین‌المللی از طریق این باج‌افزار بسیار بالاست. شرکت امنیتی ESET، اعلام کرد که بیش از ۶۵ درصد قربانیان در کشور روسیه قرار دارند. پس از آن، اوکراین با ۲/۱۲ درصد، بلغارستان با ۲/۱۰ درصد، ترکیه با ۴/۶ درصد و در نهایت ژاپن با ۸/۳ درصد بیشترین قربانیان این بدافزار هستند. باج‌افزار خرگوش بد (BadRabbit) خود را به‌عنوان یک به‌روزرسانی فلش به قربانی معرفی می‌کند. مرکز تحقیقات ESET در یک پست در وبلاگ رسمی خود، مرتبط‌بودن این باج‌افزار با باج‌افزارهای خانواده Petya را نیز تأیید کرده است. مجرمان پشت حمله خرگوش بد درخواست ۰۵/۰ بیت‌کوین را به‌عنوان باج کرده‌اند (که درحال‌حاضر چیزی حدود ۲۸۰ دلار است). طبق اعلام مرکز ماهر، تا زمان ویرایش این گزارش، فقط یک تراکنش ورودی از این آدرس‌ها ذخیره شده است. دلیل تعداد بسیار پایین تراکنش‌های بیت‌کوین نسبت به تعداد آلوده‌شدگان به این باج‌افزار، این است که به قربانیان حمله چند روز فرصت پرداخت داده شده است. بنابراین انتظار می‌رود تعداد تراکنش‌های این شماره‌های حساب بیت‌کوین، روزبه‌روز بیشتر شود.

بازار

سونی یا ال‌جی، کدام‌یک؟!

ال‌جی V۳۰

وی ۳۰ گوشی هوشمندی است که بی‌شک شایسته توجه و بررسی بیشتری است. در فارنت با بررسی کامل این گوشی همراهمان باشید. از آنجا که سامسونگ پس از عرضه سری گلکسی نوت هرساله دو گوشی پرچم‌دار به بازار عرضه می‌کرد ال‌جی نیز به فکر افتاد و سری V را در کنار سری G عرضه کرد. ال‌جی وی ۳۰ تقریبا تمامی نقاط ضعف پرچم‌دار پیشین یعنی جی۶ را برطرف کرده و این‌بار با ویژگی‌های منحصربه‌فردی مثل دوربین واید، خروجی صدای فوق‌العاده با Quad DAC، فیلم‌برداری Cine Log و ضبط صدای lossless کماکان بهترین گزینه برای علاقه‌مندان به موسیقی و فیلم‌برداری محسوب می‌شود. ال‌جی مجبور شد برای عرضه به موقع جی۶ آن را با پردازنده قدیمی اسنپ‌دراگون ۸۲۱ به بازار عرضه کند اما خوشبختانه چنین محدودیتی در وی ۳۰ وجود نداشته و این گوشی با جدیدترین تراشه کوالکام اسنپ‌دراگون ۸۳۵ به بازار عرضه شده است. این تراشه به هشت هسته پردازشی Kryo مجهز بوده که چهارتای آنها با سرعت ۲.۴۵ و چهارتای دیگر با سرعت ۱.۹ گیگاهرتز فعالیت می‌کنند. پردازنده گرافیکی Adreno 540 و چهار گیگابایت حافظه رم LPDDR4 نیز به عملکرد روان وی ۳۰ کمک می‌کنند. خوشبختانه به لطف پردازنده و حافظه داخلی سریع، V۳۰ یکی از سریع‌ترین گوشی‌های اندرویدی حال حاضر بازار است. حتی دو گیگابایت رم کمتر نسبت به گلکسی نوت۸ نیز تفاوتی در استفاده روزانه یا مالتی‌تسکینگ این گوشی پدید نیاورده و همه‌چیز از گشت‌وگذار در شبکه‌های اجتماعی گرفته تا اجرای جدیدترین بازی‌ها و استفاده از قابلیت دوپنجره‌ای روان و سریع انجام خواهد شد. وی ۳۰ همچنین مدیریت حرارتی بسیار خوبی داشته و هیچ‌وقت بیش از حد گرم یا داغ نخواهد شد. بی‌شک تمرکز اصلی ال‌جی در V30 روی دوربین بوده است. درحالی‌که اکثر رقبا مثل آیفون ۱۰ و گلکسی نوت ۸ از دوربین دوم تله‌فوتو برای گرفتن تصاویر با زوم اپتیکال و همچنین تصاویر پرتره استفاده کرده‌اند ال‌جی دوربین دوم را واید و با زاویه دید گسترده انتخاب کرده است. اینکه کدام دوربین دوم بیشتر برای شما کاربرد خواهد داشت به نحوه استفاده و سوژه‌های رایج شما بازمی‌گردد اما به اعتقاد ما دوربین واید کاربردهای بیشتری خواهد داشت. در دوربین وی ۳۰ می‌توانید با افت نسبی کیفیت روی سوژه‌ها زوم کنید اما در رقبا امکان عکاسی با زاویه دید گسترده را نخواهید داشت. علاوه بر این معمولا امکان نزدیک‌شدن به سوژه‌ها وجود دارد اما جای‌دادن چندین ساختمان یا نمای داخلی کامل یک کافه جذاب فقط با لنز واید امکان‌پذیر است. از همین ابتدا بگوییم دوربین سلفی پنج‌مگاپیکسلی وی ۳۰ نه‌تنها بزرگ‌ترین ضعف بخش دوربین این گوشی بلکه بزرگ‌ترین عیب کلی گوشی نیز محسوب می‌شود. سلفی‌ها در نور فراوان خوب و قابل استفاده در اینستاگرام یا سایر شبکه‌های اجتماعی هستند و حتی حالت واید نیز برای جای‌دادن افراد بیشتر درون تصویر وجود دارد. اما وضوح پایین، دیافراگم f/2.2 و احتمالا قدیمی‌بودن سنسور باعث شده استفاده از دوربین سلفی این گوشی در نور کم یا محیط‌های داخلی عملا غیرممکن شود.

اکسپریا XZ1

سونی طبق روال هرساله خود حدود شش ماه پس از اکسپریا ایکس‌زد پریمیوم یک پرچم‌دار جدید را به بازار عرضه کرده است. Xperia XZ1 را می‌توان نسخه کوچک‌تر پریمیوم دانست که البته چند ویژگی جدید را نیز به همراه خود دارد. اکسپریا XZ1 را نمی‌توان جانشینی برای XZ Premium دانست. این گوشی که در نمایشگاه IFA 2017 رونمایی شد بیشتر یک نسخه کوچک‌تر از پریمیوم بوده که با حفظ ویژگی‌های کلیدی آن یکی، دو ویژگی جدید را نیز به همراه دارد و شاید بتوان از آن به‌عنوان جانشین Xperia XZ سال گذشته یاد کرد. استفاده از اسنپ‌دراگون ۸۳۵ و چهار گیگابایت رم به یک استاندارد برای گوشی‌های اندرویدی 2017 تبدیل شده و XZ1 نیز از همین سخت‌افزار استفاده کرده است. اسنپ‌دراگون ۸۳۵ از هسته‌های سفارشی Kryo با لیتوگرافی ۱۰نانومتری استفاده می‌کند که نه‌تنها نسبت به نسل قبل عملکرد بهتری دارد بلکه تولید گرما و مصرف انرژی آن نیز پایین‌تر است. این هسته‌ها در دو خوشه ۲.۳۵ و ۱.۹ گیگاهرتزی برای کاربری‌های سنگین یا سبک چیده شده‌اند. وضوح تصویر پایین‌تر XZ1 باعث می‌شود در بازی‌هایی که در وضوح اصلی صفحه‌نمایش اجرا می‌شوند، نرخ فریم XZ1 بهتر از رقبای QHD خود باشد اما شاید در عناوین فعلی این تفاوت چندان محسوس نباشد. استفاده از چهار گیگابایت رم در برابر رقبایی مثل گلکسی نوت ۸ یا وان‌پلاس پنج با شش گیگابایت رم شاید یک ضعف به‌نظر برسد اما در استفاده ما از گوشی حتی در مالتی‌تسکینگ سنگین کوچک‌ترین نشانه‌ای از کمبود حافظه رم مشاهده نشد. با اینکه سونی یکی از اصلی‌ترین تولیدکنندگان سنسورهای دوربین موبایلی است اما پرچم‌داران این شرکت هیچ‌گاه بهترین عملکرد را نداشته‌اند. سونی این‌بار از سنسور جدید ۱۹مگاپیکسلی IMX400 خود استفاده کرده و آن را به یک لنز با دیافراگم f/2.0 نیز مجهز کرده است. این دوربین که حالا لقب Motion Eye را نیز یدک می‌کشد باز هم به لرزش‌گیر اپتیکال مجهز نیست و سونی ترجیح داده این وظیفه را به نرم‌افزار دوربین بسپارد.