صفحه کلید

قیمت اینترنت هوشمند کاهش نیافت

■ **مهر:** میزان استفاده از سرویس اینترنت هوشمند در کشور نسبت به سال گذشته حدود ۲۵درصد کاهش داشته که کارشناسان دلیل آن را مقرون به صرفه نبودن این سرویس برای کاربران عنوان می کنند این درحالی است که مصوبه کاهش قیمت اینترنت هوشمند تاکنون به مرحله اجرا درنیامده است.

سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی به عنوان متولی تنظیم بازار و تعرفه‌های خدمات ارتباطی در مردادماه سال ۸۹ برای متعادل سازی قیمت اینترنت مصرف‌کنندگان نسبت به بازنگری و کاهش تعرفه خدمات اینترنت هوشمند – IN – اقدام و این سرویس را ارزان کرد.طبق این مصوبه، کمیسیون تنظیم مقررات ارتباطات مقرر کرد که مشترکان باید بابت اتصال به اینترنت برای هر دقیقه ۳۶ ریال از طریق قبوض تلفن ثابت خود به شرکت مخابرات بپردازند که طبق توافق صورت‌گرفته و با وجودی که ارایه خدمات از طریق IN توسط شرکت‌های اینترنتی انجام می شود از این مبلغ سهم شرکت‌های عرضه‌کننده اینترنت ۲۵ ریال و سهم شرکت مخابرات ایران ۱۱ریال خواهد بود.

اما نایب‌رییس هیات‌مدیره شرکت مخابرات ایران در شهریورماه سال ۸۹ از اجرایی نکردن مصوبه کاهش تعرفه شبکه هوشمند (IN) از سوی مخابرات خبر داد و گفت:« شورای رقابت مصوبه سازمان تنظیم مقررات در خصوص کاهش تعرفه IN از ۵۰ به ۳۶ ریال را رد کرده و اعلام کرده که قیمت های قبلی به قوت خود باقی است.»

افت ۲۵ درصدی استفاده از اینترنت هوشمند در کشور

محمودرضا خادمی، عضو هیات‌رییسه سازمان نظام صنفی رایانه‌ای با اشاره به کاهش میزان مراجعه‌کنندگان به اینترنت هوشمند در کشور از افت ۲۵ درصدی استفاده از این سرویس طی یک سال گذشته از سوی کاربران اینترنت خبر داد. او در مورد دلایل کاهش استفاده از اینترنت هوشمند – IN – در کشور اظهار داشت:« چنانچه قیمت این خدمات مناسب باشد به طور قطع مخاطب بیشتری پیدا خواهد کرد.» وی با اشاره به افت میزان مراجعه‌کنندگان به سرویس اینترنت هوشمند نسبت به مدت مشابه سال قبل تاکید کرد:« کاربران اینترنت به لحاظ کیفیتی مشکلی با IN ندارند و این سرویس همان انتظاری که از سرویس اینترنت دایل‌آپ می‌رود را برآورده می‌کند اما به لحاظ قیمت برای کاربران مقرون به صرفه نیست.» رییس کمیسیون اینترنت سازمان نظام صنفی رایانه‌ای با اشاره به مصوبه کاهش تعرفه شبکه هوشمند که سال گذشته از سوی سازمان تنظیم مقررات به شرکت مخابرات ایران ابلاغ شد، گفت: «ارایه سرویس اینترنت هوشمند از طریق شبکه IN شرکت‌های مخابرات استانی که با مشارکت شرکت‌های ارایه‌کننده خدمات اینترنتی (ISP) صورت می‌گیرد پیش از این به ازای هر دقیقه اتصال ۵۰ ریال بود که با این مصوبه باید به ۳۶ ریال به ازای هر دقیقه اتصال کاهش می یافت اما این مصوبه تاکنون از سوی شرکت مخابرات ایران اجرایی نشده است.»

در این رابطه مدیرعامل شرکت مخابرات ایران با اشاره به تشکیل کمیته‌ای متشکل از مسوولان مخابرات و سازمان تنظیم مقررات برای رفع ابهامات مصوبات اجرانشده مخابراتی به مهر گفت: نرخ اینترنت هوشمند با تعرفه‌های قبلی محاسبه خواهد شد. صابر فیضی با بیان اینکه مذاکرات بر سر تعرفه اینترنت هوشمند میان سازمان تنظیم مقررات و شرکت مخابرات ایران همچنان ادامه دارد، گفت:«به‌زودی نتیجه این مذاکرات مشخص خواهد شد اما فعلا تعرفه‌های قبلی اعمال می‌شود تا تکلیف آن معلوم شود.»

وی در پاسخ به اینکه چرا اجرای بیشتر مصوبات تعرفه‌ای سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی از سوی شرکت مخابرات ایران دارای ابهام است و اعمال نمی‌شود، افزود:«تاکنون مذاکرات دو جانبه‌ای به شکل فعلی صورت نمی‌گرفت اما هم‌اکنون با تشکیل کمیته نسبت به ابهامات موجود بررسی صورت می‌گیرد و به‌زودی این مسایل رفع خواهد شد.» مدیرعامل شرکت مخابرات ایران اضافه کرد:«کاهش تعرفه مطابق با ماده ۹۰ پروانه فعالیت مخابرات باید با توافق دو طرف صورت گیرد و بر این اساس مذاکرات در حال انجام است.» طبق آخرین آمار ارایه‌شده بالغ بر ۹۰درصد کاربران اینترنت در ایران از اینترنت با سرعت حداکثر ۵۶ کیلوبیت بر ثانیه استفاده می کنند که لزوم کاهش قیمت اینترنت هوشمند برای استفاده این کاربران امری ضروری محسوب می‌شود.

چگونه دنیای سه‌بعدی آینده، سرگرمی و ارتباطات را شکل می‌دهد

ورود به دنیای سه‌بعدی صدا و تصویر

هنگامی که صحبت از ارتباطات سه‌بعدی به میان می‌آید نام گوشی‌های تلفن همراه از برندهای مختلفی به ذهن انسان خطور می‌کند. با وجود تاثیرگذاری متفاوتی که این نوع گوشی‌ها در دنیای فناوری تاکنون داشته‌اند، اما این گوشی‌ها به کاربران امکان نمی‌دهند که با یکدیگر تماس‌های سه‌بعدی برقرار کنند. در این گزارش سعی می کنیم به این پرسش که گفت‌وگوی سه‌بعدی چیست و چگونه ظهور می‌کند؟ ما چه زمانی قادر خواهیم بود صحنه معروف هولوگراف پیام صوتی شاهزاده لیا را در فیلم جنگ ستارگان به واقعیت تبدیل کنیم؟ پاسخ بدهیم. متاسفانه با وجود فناوری لازم برای این موضوع، در حال حاضر راه زیادی تا پیاده‌سازی پرتوهای ویدیویی سه‌بعدی از پروژکتورهای پیکو درلپ‌تاپ‌ها و تلفن‌ها وجوددارد.مجموعه‌ای از دانشمندان در دانشگاه آریزونا در توسان سیستمی را پیاده‌سازی کرده‌اند که توسط آن می‌توان یک تصویر سه‌بعدی را ضبط و آن را به نحو بلادرنگ به هر نقطه از جهان ارسال کرد. بنا برگزارشی از وب‌سایت مجله نیچر، این سیستم قادر است جزییات سه‌بعدی یک شیء را از زوایای مختلف به صورت سه‌بعدی - توسط ۱۶ دوربین که هر کدام در هر ثانیه یک عکس می‌گیرند- فیلمبرداری کند. این ۱۶ نمای مختلف از شیء توسط یک رایانه پردازش و به پیکسل‌های هولوگرافیک تبدیل می‌شوند. نتیجه حاصل از هولوگرام‌های سه‌بعدی تصاویری کوچک هستند که به کندی پردازش می‌شوند و تا سال ۲۰۲۰ می‌توان از آنها در منازل نیز استفاده کرد. بنابراین باید مدت زیادی برای دسترسی به این فناوری صبر کنیم. شرکت تروکانف که متخصص فناوری کنفرانس‌های ویدیویی است، نسخه سه‌بعدی از نرم‌افزار محبوب کسب و کار خود را توسعه داده که توسط دوربین‌های دوقلوی نصب‌شده روی صفحات نمایش می‌تواند فیلم‌های ویدیویی سه‌بعدی را برای اعضا منتشر کند. شرکت‌کنندگان در کنفرانس نیاز به یک عینک انویدیا شاتر سه‌بعدی برای دریافت تاثیر نهایی این ویدیوها دارند. فناوری کنفرانسی تروکانف، در اواخر سال ۲۰۱۱ با قیمتی حدود ۵ هزار دلار در دسترس خواهد بود.

صدای سه‌بعدی

لحظه‌ای به صدای فراگیر سه‌بعدی فکر کنید. در حالی که نصب بلندگوهای سنتی ۵/۱ و ۷/۱ می‌تواند صداهایی غنی تولید کند، این امواج صوتی تولیدشده در کانال‌های خاص و با توجه به مکان قرارگیری بلندگوها به گوش شنونده می‌رسند. وضعیت ایده‌آل این سیستم‌ها آن است که در مکانی مناسب از یک نسخه ۱۱/۱ که شامل پنج بلندگوی جلویی (دوتای آنها در ارتفاع)، چهار بلندگو در اطراف، دو بلندگوی پشتی و یک ساب‌ووفر هستند، قرار بگیرید که این تنظیمات برای اکثر خانه‌ها قابل پیاده‌سازی نیست. آنچه ما واقعا به آن نیاز داریم یک راه‌حل مجازی است که ادگار چویری استاد فیزیک در دانشگاه پرینستون آن را ارایه می‌کند. ادگار با ناامیدی از سیستم‌های فراگیر سنتی، یک فیلتر صوتی را توسعه داده است که با بلندگوهای استاندارد سازگاری دارد. او در گفت‌وگویی با بی.بی.سی در این زمینه گفت:«من توسط صدای سه‌بعدی قادر هستم در سرتاسر سر شما به پرواز درآیم یا اگر واقعا می‌خواهید کسی را بترسانید می‌توانید صدایی را در اطراف او ایجاد کنید.»کارویژه پروفسور چویری پتانسیل آن را دارد که یک انقلاب در سیستم‌های صوتی خانگی به وجود آورد. او به تازگی با همکاری کمبریج مچاترونیکس (CML)، قصد توسعه سیستم صدای سه‌بعدی با عنوان «دایناسونیکس» را دارد. با توجه به گزارش CML، این فناوری با تمرکز یک جفت از پرتوهای صدا روی هر یک از گوش‌های شنوندگان به همراهی دوربینی برای ردیابی مکان و ارایه صدای سه‌بعدی به او، کارخود را انجام می‌دهد. نتیجه آن است که هر شنونده زمینه صدایی مخصوص به خود را دریافت خواهد کرد و در واقع تجربه شنیدن صدا توسط هدفون بدون حضور این دستگاه به حساب می‌آید.

زمانی که فناوری سه‌بعدی راه غلطی را در پیش می‌گیرد

اگر به فناوری سه‌بعدی بدون عینک دسترسی داشته باشید و در عین حال نتوانید یک تصویر سه‌بعدی را ایجاد کنید، چه حالی به شما دست می‌دهد؟ اگر معقولانه به موضوع فکر کنید، باید ۲۰ سال برای رسیدن فناوری سازگار صبر کنید. در غیر این صورت از افرادی درخواست می‌کنید تصاویر معمولی شما را با استفاده از الگوهای نقطه‌ای ۳۰ فریم در یک ثانیه شکل‌دهی کنند. برای نمونه بهتر است بازی «فرش جادویی» را در نظر بگیرید. این بازی دوبعدی که در سال ۱۹۹۴ تولید شد، هم‌اکنون یک نسخه دستکاری‌شده سه‌بعدی دارد. اگر توانستید آن را بدون دردسرهای بعدی مانند سردردهای شدید و خستگی مفرط بازی کنید، مستحقق پاداش هستید. اکثر بازیکنان نسخه سه‌بعدی به سرعت تسلیم شدند و به نسخه اصلی بازی بازگشتند.

واقعیت مجازی

ایده درخشانی بود؛ یک کلاه ایمنی که روی سر کاربر قرار گرفته و با صفحه‌نمایشی که دارد او را به یک دنیای کاملا مجازی فرو می‌برد. و اما جنبه‌های منفی این ایده چیست؟ تجهیزات سنگین، حالت نه‌چندان مناسب از داشتن احساس تحرک واقعی و رایانه‌های بسیار ابتدایی که کنترل نهایی را بر عهده دارند. رایج‌ترین دستگاه‌های مجازی در اوایل دهه ۹۰ به دنیای فناوری معرفی شدند که همچون محصولات تولیدی آمیگا ۳۰۰۰ هرچند دارای محدودیت‌هایی بودند، تازگی خاص خود را داشتند. تلاش‌های جدیدی برای پیاده‌سازی دوباره این ایده صورت گرفت که با وجود طبیعت ضعیف هدست‌ها و نبود نرم‌افزارهای واقعی هرگز به سرانجام نرسیدند.

پسر مجازی

اولین و آخرین کنسول بازی سه‌بعدی بدون عینک تاکنون ۳DS تولیدی شرکت نینتندو به حساب می‌آید. وزن بالا، صدای بلند و عملا پشتیبانی هیچ نوع بازی سه‌بعدی قاتل یک کنسول سه‌بعدی به شمار می‌رود اما دستگاه «پسر مجازی» با استفاده از تنها یک رنگ در گرافیک خود یعنی قرمز یک گام به پیش برداشت و حضور آن در قفسه فروشگاه‌ها تنها یک سال به طول انجامید و عنوان بدترین کنسولی که تاکنون تولید شده است را به خود اختصاص داد.

زبان برنامه‌نویسی واقعیت مجازی

مشکل VRML که زبان برنامه‌نویسی برای واقعیت‌های مجازی است تنها کند بودن و عدم تاثیرگذاری‌اش نبود، بلکه بسیاری از طرفداران آن نمی‌دانستند که دنیای اینترنت در آینده چگونه خواهد بود. VRML زبان فضای مجازی بود؛ زبانی که توسط آن می‌شد در سوپرمارکت‌های بزرگ و مکان‌های تاریخی به گشت و گذار و تجارت پرداخت. در مقابل جهانیان متوجه شدند کلیک کردن روی یک لینک ساده، آسان‌تر و کم‌هزینه‌تر است. پس از آنکه صنعت نرم‌افزار سعی در متقاعد کردن افراد برای دریافت این فناوری کرد و نتیجه‌ای نگرفت، تسلیم شد و کناره‌گیری کرد.

Ecstatica

اکثر بازی‌ها به لحاظ آنکه کارت‌های شتاب‌دهنده سه‌بعدی بر این پایه ساخته شده بودند، با چندضلعی‌های مثلث‌مانند تولید می‌شوند. فناوری‌های دیگری چون voxels (پیکسل‌های عمیقی که در بازی‌هایی چون Commanche وجود داشت) و hilarity در طول سال‌ها ظهور کردند. این فناوری‌ها در صنعت بازی شروع به کار کردند و نهایت آن را می‌توان در بازی‌هایی چون Ecstatica مشاهده کرد.

کنترلرهای سه‌بعدی

تاکنون تلاش‌های جزیی و در عین حال شجاعانه‌ای برای تولید جایگزین‌هایی برای ماوس و کیبورد صورت گرفته است. اکثر این تلاش‌ها بنا بر دلایلی شکست خوردند؛ حرکت مداوم یک کنترلر در جهت‌های مختلف می‌تواند برای کاربر بسیار خسته‌کننده باشد و گرچه فناوری دریافت احساسی در حال حاضر وجود دارد، کاربر نمی‌تواند عناصر را در فضا لمس کند. همین مساله است که باعث شده ماوس و کیبورد هنوز هم ابزار ورودی و کنترلر برتر به حساب آیند.

مژده به کاربران اینترنت پرسرعت

ایسنا: برداشته شدن محدودیت دانلود در سرویس‌های اینترنت پرسرعت مخابرات و شرکت‌های اینترنتی طبق مصوبه شماره ۴۹ کمیسیون تنظیم مقررات ارتباطات، موضوعی است که از دو جنبه قابل بررسی است؛ اینکه آیا امتیازی در جهت ارتقای میل کاربران ایرانی به استفاده از ADSL داده خواهد شد یا تهدیدی در جهت افزایش مجدد تعرفه‌ها توسط شرکت‌های اینترنتی برای کاربران است؟

اصل موضوع از این قرار است که شرکت‌های بزرگ و متکی به نام جاافتاده خود، چون با پیشینه خود پشتیبانی کاربران بسیاری را در دست دارند، بحث سود برایشان بیشتر مورد توجه است تا شرکت نوپا یا جدیدی که تازه وارد عرصه رقابت با کهنه‌کاران شده و به هر نحوی حاضر است مشتری جذب کند. البته بماند که ترس از جریمه سازمان تنظیم مقررات ارتباطات و قوانین در نظر گرفته شده برای ISP و ISDPهای متخلف باعث شده که ارایه‌دهندگان سرویس‌های اینترنت پرسرعت از شیوه‌های فرعی و پشت‌پرده بهره ببرند که در نهایت نرخ تعرفه در حالت عادی و تحت ضابطه در آید اما کیفیت سرویس واگذاری به اندازه‌ای کم یا محدودیت در دانلود آن‌قدر پایین است که کاربران حاضرند پول بیش‌تری پرداخت کنند اما در عوض سرویس مرغوب‌تری دریافت کنند. خوشبختانه سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی برای جلوگیری از این تخلف‌ها آستین بالا زده و مدیرکل دفتر نظارت بر سرویس‌های فناوری اطلاعات این سازمان اعلام کرده است: بر اساس مصوبه شماره ۴۹ هیچ‌کدام از شرکت‌های اینترنتی ندا و شرکت مخابرات ایران مجاز به اعمال محدویت دانلود برای مشترکان نیستند. اصغریان تنها به این موضوع اکتفا نکرده است و شرایط اختصاص سرویس‌های پرسرعت اینترنت را به کاربران با بیان مثالی عنوان کرده است و براساس گفته وی شرکت مخابرات استانی یک خط اینترنت پرسرعت ۱۲۸کیلوبیتی با نرخ اشتراک حداکثر ۱۰ را با قیمت ۹۹۲۰ تومان ارایه می‌کند که این نرخ برای شرکت مخابرات استانی است و شرکت‌های ندا می‌توانند ۲۰ درصد بیش‌تر از این قیمت را به کاربران بدهند که قیمت آن ۱۱هزار و ۹۰۴ تومان می‌شود. در حالی‌که هم‌اکنون سرویس ۱۲۸ kbps توسط بخش خصوصی حداقل با همین نرخ ۱۱ هزار و ۹۰۴ تومان اعمال می‌شود اما این در حالی است که محدودیت دانلود دو گیگابایت را نیز برای کاربران اعمال می‌کنند به‌گونه‌ای که کاربر یا به صورت ماهانه باید سرویس خود را شارژ کند یا با اتمام حجم دانلود خود باید نسبت به این موضوع اقدام کند. این در حالی است که به گفته اصغریان، اپراتورها نباید هیچ‌گونه محدودیتی در میزان حجم آپلود، دانلود و زمان اتصال در طول دوره ارایه خدمات ایجاد کنند و مشتری می‌تواند از چهار گیگ تا حداکثر ۴۱ گیگ از سرعت را دانلود داشته باشد. حال اگر این مصوبه به قطعیت اجرا شود، کاربران با همین رقم ماهانه، محدودیتی در حجم دانلود نخواهند داشت.

راهنما

معرفی ابزارهایی برای یکپارچه‌سازی اطلاعات روی هارددیسک

منظم زندگی کنید

بابک نقاش

وقتی اطلاعات را روی هارددیسک منتقل می‌کنید برخلاف تصور رایج، این اطلاعات مانند یک نوار به هم پیوسته روی هارد ذخیره نمی‌شوند. این داده‌ها به اندازه‌های یکسان خرد شده و هر کدام از آنها داخل یکی از خانه‌های روی هارددیسک قرار می‌گیرد. این خانه‌ها فضای اصلی یک هارددیسک هستند و اطلاعات را درون خود جای می‌دهند. این روش باعث می‌شود تا اطلاعات نظم بیشتری داشته باشند و بازخوانی اطلاعات با دقت بیشتری انجام شود. اما بعد از مدتی نظم هارددیسک کاملا به هم می‌ریزد و دلیل این امر هم نصب‌ها و حذف‌هایی است که انجام می‌شود. زمانی که یک فایل روی هارد منتقل می‌شود تعدادی از این خانه‌ها را اشغال می‌کند ولی زمانی که این اطلاعات از روی هارد پاک می‌شود انگاه جای خالی آنها برای اطلاعات بعدی آماده می‌شود.اما این جای خالی ممکن است برای اطلاعات بعدی کافی نباشد و خانه‌ها بعد از آن هم اشغال شده باشند بنابراین هارد یا این قسمت را خالی نگاه می‌دارد و یا آن را پر می‌کند و قسمتی از اطلاعات را به محل خالی انتقال می‌دهد. در نتیجه زمانی‌که اطلاعات برای اجرا نیاز هستند قسمتی از آنها از یک نقطه روی هارد و بخشی دیگر از محل‌های دیگر خوانده می‌شوند. این موضوع باعث کاهش سرعت هارددیسک می‌شود. علاوه بر آن با اشغال فضای غیرضروری باعث کاهش حجم هارددیسک می‌شوند و بسیاری از این اطلاعاتی که مداوم نوشته و پاک می‌شوند را فایل‌های سیستمی یا موقتی تشکیل می‌دهند. برای رفع این مشکل باید از برنامه‌های دیفراگر استفاده کنید تا با جابه‌جایی اطلاعات به محل‌های مناسب اصطلاحا هارد را یکپارچه یا دیفراگ کنند. این برنامه‌ها اطلاعات را پشت سر هم قرار می‌دهند و چینش آنها را مرتب می‌کنند. معمولا ماهی یک‌بار دیفراگ به حفظ سرعت هارد کمک می‌کند. این ویژگی در ویندوز وجود دارد و می‌توانید از آن استفاده کنید علاوه بر آن نرم‌افزارهای زیادی وجود دارند که این کار را با سرعت و دقت بیشتری انجام می‌دهند. نرم‌افزارهایی که در ادامه معرفی می‌شوند همگی رایگان بوده و از بهترین برنامه‌های موجود در این زمینه هستند. اگر از برنامه درونی ویندوز برای این فعالیت استفاده می‌کنید ابتدا باید روی درایو مورد نظر کلیک راست کرده و با انتخاب گزینه Properties به سربرگ Tools بروید. در این قسمت گزینه Defragment Now را مشاهده خواهید کرد. با کلیک روی این گزینه پنجره‌ای باز خواهد شد که در آن وضعیت فایل‌های مختلف روی سیستم را با رنگ‌های مختلفی نشان می‌دهد.

O&O Defrag 2000

این برنامه روی ویندوزهای مختلف اجرا می‌شود و برای یکپارچه‌سازی درایوهایی با حجم بالا کاربرد مناسبی دارد. بعد از اجرای برنامه و انتخاب درایو مورد نظر، برنامه کلاسترهای درون پارتیشن را با رنگ‌های روشن یا تیره نشان خواهد داد که پر یا خالی بودن آنها را مشخص می‌کند. O&O Defrag ۲۰۰۰ می‌تواند درون ابزارهای سیستم قرار بگیرد و مانند یکی از برنامه‌های ویندوز اجرا شود ضمن اینکه قابلیت برنامه‌ریزی هم دارد.

لینک: oo-software.com

MyDefrag

برنامه MyDefrag علاوه بر سازگاری با تمام نسخه‌های ویندوز روی نسخه‌های ۳۲ و ۶۴ بیتی نیز به خوبی اجرا می‌شود. همه ابزارهای این برنامه رایگان هستند و محدودیتی برای استفاده از آنها وجود ندارد. معمولا برنامه‌های دیفرگ برای جابه‌جایی فایل‌های سیستم با مشکلاتی روبه‌رو هستند اما این برنامه در زمینه فایل‌های حساس نیز مطمئن است و می‌تواند برای کل هارددیسک استفاده شود.

لینک: mydefrag.com

Defraggler

نرم‌افزار Defraggler علاوه بر یکپارچه‌سازی کل هارددیسک این امکان را در اختیار کاربر قرار می‌دهد که فقط قسمتی خاص از هارد و حتی داده‌های یک فولدر یا فایل را مرتب کند. نمایش وضعیت هارد نیز یکی دیگر از مزایای این برنامه است و توسط آن می‌توانید ببینید چه مقدار از داده‌ها پراکنده شده‌اند و موقعیت فایل‌های سیستمی و اجرایی چگونه است. مرتب‌سازی سریع یکی دیگر از ویژگی‌های این برنامه است.

لینک: piriform.com

ULTRADEFRAG

این برنامه با انواع ویندوز سازگار است و از قابلیت‌های آن می‌توان به رابط گرافیکی عالی با کاربرد آسان اشاره کرد. نرم‌افزار ULTRADEFRAG می‌تواند از دستورهای متفاوتی برای فایل‌های مختلف مانند فایل‌های سیستم یا راه‌اندازه‌ها پیروی کند و امکان گزارش‌گیری دوره‌ای هم دارد. گزارش‌های کامل این برنامه، موقعیت داده‌ها، ترتیب آنها و موارد مفید دیگر را شامل می‌شود.

لینک: ultradefrag.sf.net

Smart Defrag 2

این برنامه یکی از سریع‌ترین ابزارهای موجود برای یکپارچه‌سازی دیسک است زیرا از مکانیسم‌های خاص خود برای مرتب‌سازی استفاده می‌کند. یکی از قابلیت‌های قابل توجه در نرم‌افزار Smart Defrag 2 مرتب‌سازی داده‌ها هنگام اجرای ویندوز و در زمان بوت سیستم است. علاوه بر آن می‌تواند با اجرا در پس زمینه ویندوز به صورت خودکار پاکسازی هارد را انجام دهد.

لینک: iobit.com

خبر خارجی

بازی‌های جدید نینتندو

سعید صباغی‌پور

■ شرکت نینتندو در نشست اخیر مدیران خرده‌فروشی‌های سراسر ایالات متحده اعلام کرد که به‌زودی شاهد چندین مجموعه بازی جدید برای کنسول‌های wii، نینتندو ۳DS و نینتندو DS خواهیم بود. یک نسخه ویژه و محدود از بازی The Legend of Zelda، به همراه دسته کنسول Wii رایگان و سی‌دی صوتی آهنگ‌های بازی، نسخه جدید بازی Tetris، برای سیستم‌های ۳DS در دوم اکتبر، Professor Layton و Last Specter برای کنسول DS در ۱۷ اکتبر، عناوینی چند از این بازی‌ها هستند. نینتندو در این نشست اذعان کرد که بازی‌های جدید فارغ از اینکه از چه کنسول تولیدی این شرکت استفاده می‌کنند در پاییز امسال منتشر خواهند شد.

تلویزیون گوگل سال آینده در اروپا

■ اریک اشمیت، رییس شرکت گوگل به مخاطبان اسکاتندیش گفت محصول تلویزیون این شرکت در اوایل سال آینده در اروپا به دست علاقه‌مندان می رسد. او افزود:«ما با ارایه یک پلت‌فرم باز برای نسل‌های آینده تلویزیون به‌دنبال حمایت از صنعت محتوا به همان شیوه‌ای که اندروید در حال انجام آن است هستیم». تلویزیون گوگل یک پلت‌فرم نرم‌افزاری است که با مجموعه دستگاه تلویزیونی کاربر تعامل داشته و امکان ارتباطات ماهواره‌ای و اینترنتی پرسرعت را برای علاقه‌مندان فراهم می‌کند. توسط این پلت‌فرم کاربران قادر هستند تا از گوشی‌های هوشمند خود به عنوان کنترل از راه دور استفاده کرده و به هنگام مشاهده برنامه‌های تلویزیونی به جست‌وجو در اینترنت بپردازند.

«اندروید» جدید موتورولا ۸سپتامبر به بازار می‌آید

■ بالاخره شرکت موتورولا با ارسال توییتی اعلام کرد که دستگاه جدید اندرویدیش یعنی Droid Bionic، تا چند روز دیگر به بازار خواهد آمد. در توییت بعدی این اعلان رسمی گفته شده که هنوز پیش‌خرید گوشی شروع نشده است. به نظر می‌رسد این گوشی جدید با قیمت نزدیک به ۳۰۰ دلار به فروش برسد.

ویژگی‌های جدید سرویس به اشتراک‌گذاری تصویر در فیس‌بوک

■ شبکه اجتماعی فیس‌بوک امکانات جزیی و در عین حال مفیدی را به سیستم تصاویر خود اضافه کرده است. با توجه به پست وبلاگی که فیس‌بوک جمعه گذشته منتشر کرد روزانه به‌طور متوسط ۲۵۰ میلیون تصویر به این شبکه اجتماعی سرازیر می‌شوند و مدیران سایت همواره به دنبال راه‌هایی برای افزایش قابلیت‌های آن هستند. یکی از تغییرات صورت‌گرفته در این سیستم رزولوشن بالاتر تصویر است که از ۷۲۰ پیکسل به ۹۶۰ بهبود یافته‌اند. بنابراین ویژگی، هر تصویر آپلودشده به طور خودکار تفکیک‌پذیری بیشتری نسبت به قبل پیدا خواهد کرد. بنا بر اعلام فیس‌بوک، تصاویر نیز به‌زودی با سرعتی دوبرابر نسبت به قبل بارگذاری می‌شوند.

راه‌اندازی سرویس پیام‌رسان فوری توسط سامسونگ

■ سامسونگ اعلام کرده است نرم‌افزار Chat ON، که یک سرویس تبادل پیام رایگان برای تلفن همراه است به‌زودی منتشر خواهد شد. هدف اصلی برای ساخت این نرم‌افزار آن است که کاربران بتوانند برای برقراری فوری ارتباط، با هر تلفن‌همراه، نوشته، تصویر و یا ویدیو را برای یکدیگر ارسال کنند. رییس بخش رسانه ای این شرکت در بیانیه‌ای گفت:«ChatON، به طور گسترده امکان ارتباطی کاربران را سهولت بخشیده و از تمامی گوشی‌های هوشمند امروزی پشتیبانی می‌کند. دارندگان تلفن‌های همراه هم‌اکنون می‌توانند به‌سادگی و با هرشکلی که می‌خواهند از تعامل‌های غنی و ساده این پلت‌فرم استفاده کنند».