

بیدمشك ز عفرون

گاهنامه اختصاصی گروه کامپیوتر دبیرستان دوره اول علامه حلی ۲



... همیشه یه راهی هست ...

شماره يك؛ خرداد ماه ۱۳۹۵
قیمت: مجاني

به نام خداوند هر صفر و یک

فارغ از همه‌ی اسناد مکتوب و غیر مکتوب، وقتی می‌گوییم «آموزش و پرورش» بدیهی‌ست منظور آموختن و پرورش دادن است! و باز فارغ از اسناد رسمی و مکتوب، آموختن و پرورش دادن باید در جهتی باشد که خلاقیت‌ها و استعدادهای هرفرد مورد توجه قرار گرفته شود و شکوفا شود و هر فرد در مسیر کمال خود و جامعه، پرورش یابد! همه اینها در اسناد مکتوب هم مورد پذیرش قرار گرفته‌است.

اما چرا وقتی سال تحصیلی شروع می‌شود (مخصوصاً در دبیرستان یا همان دوره دوم متوسطه) حرف از امتحان آخر سال و نمره بیست و امتحان نهایی و... است؟ مگر نه اینکه امتحان‌ها و ارزشیابی‌های طول سال، برای سنجش میزان یادگیری است؟ انگار هدف تحصیل چیزی غیر از آموختن و پرورش دادن برای رشد است!

وقتی بزرگترین هدف، سربلندی در ارزشیابی آخر سال شد، هدف اصلی آموزش و پرورش گم می‌شود و دانش‌آموز-که سرمایه اجتماعی کشور است- ۱۲ سال از زندگی‌اش را صرف پاس کردن امتحان می‌کند نه آموختن و پرورش یافتن. موسسات تجاری-آموزشی تاسیس می‌شوند و بی‌عدالتی آموزشی توسعه پیدا می‌کند، عده‌ای که فقط امتحان‌های آخر سال را خوب داده‌اند، موفق تلقی می‌شوند، عده‌ای که فقط زیاد درس خوانده‌اند و مدرک گرفته‌اند جایگاه اجتماعی پیدا می‌کنند و مسئول می‌شوند. خلاقیت‌ها و استعدادها منحصراً به‌فرد هرکس مورد بی‌توجهی قرار می‌گیرد، پویایی کم‌رنگ می‌شود و مدرسه‌هایی که خلاف این جریان و در جهت آموزش و پرورش حقیقی در حرکتند، یا تعطیل می‌شوند، یا خود به خود از بین می‌روند و یا در ساختار حل می‌شوند. دانش‌آموزها با آموختن واقعی بیگانه می‌شوند و معلم‌های واقعی-که نه برای پول بلکه برای آموزش واقعی به این عرصه آمده‌اند- بی‌انگیزه می‌شوند و دیگر جایی برای ماندشان در این عرصه باقی نمی‌ماند!

اتفاقی که امروز برای مدرسه‌های استعدادهای درخشان در حال افتادن است...

روح‌الله اکبری، فارغ‌التحصیل دوره هجدهم حلی دو

کانال تلگرامی مدرسه علوم انسانی، @sharafodin_ir

در این شماره در این موارد مطالب می‌خوانید:

من در این فانوس شمع از نور جان برپا کنم، ماجرای دریاور شبکه و ...

دانش‌آموزانی که در این شماره کمک کرده‌اند، به ترتیب الفبا: احسان فخرایی، ایلیا بخشی، سید حسام‌الدین سلیمانی و سید محمدحسین حسینی.



سوال این هفته تا حدی سخت است!

متنی داریم حاوی حروف انگلیسی و پیرانتزها. برنامه‌ای بنویسید که این متن را بررسی کند و اگر پیرانتز گذاری درست انجام شده بود چاپ کند dorost و اگر پیرانتز گذاری درست انجام نشده بود چاپ کند ghalat.

جایزه این شماره، دو کتاب «کتاب» و «آن بیست و سه نفر» از انتشارات سوره مهر است.

و اما سوال شماره قبلی! دو نوع پاسخ برای ایمیل نشریه بیدمشک زعفران فرستاده شد که هر دو را در زیر می بینید. به قید قرعه، دانش آموز دوره بیست و دو، سید محمد حسین حسین برنده جایزه شدند که ان شاء الله هر چه سریعتر جایزه به ایشان تقدیم کرد!

var

a,b : integer;

begin

b:= -100;

۱ { readln(a);
if (a>b) then
b:=a;

۲ { readln(a);
if (a>b) then
b:=a;

.

.

.

۱۰۰ { readln(a);
if (a>b) then
b:=a;

writeln(b);

end.

var

a,b : integer;

begin

b:= 0;

while ((b mod 100) < 99) do

begin

readln(a);

if (a > (b div 100)) then

b := (a * 100) + (b mod 100);

b := b+1;

end;

writeln();

end;

در این روش، متغیر b در حقیقت به دو قسمت تقسیم شده و کار دو متغیر را انجام می دهد.

عانتها

داستان از سال پیش، حدودا اواسط سال شروع شد. گفتیم نمایشگاه به این خوبی قراره داشته باشیم، خوب میشه اگه بدونه نرم افزار اندرویدی هم بهش اضافه کنیم که هم "کلاسش" بره بالاتر هم شاید نرم افزار در نمایشگاه به یه دردی بخوره. پارسال، هدف از ساخت نرم افزار بیشتر بحث کلاس کاری نمایشگاه و از این قبیل چیزها بود و حتی در اوایل کار اصلا قرار نبود همه بازدیدکننده‌هایی که میخوان نرم افزار رو داشته باشن. بهر حال اولین سالی بود که چنین چیزی توی نمایشگاه داشتیم و همین که بود خیلی هم عالی بود! اما بعد از مدتی به این نتیجه رسیدیم که نرم افزار رو به صورت عمومی در دسترس همه قرار بدیم.

ایده زیاد بود و وقت کم، برای همین تصمیم گرفتیم که در سال اول نرم افزار ساده‌ای داشته باشیم و سال‌های بعد بهتر و بهترش کنیم. حدودا از چهار هفته قبل از نمایشگاه یه سری از بخش‌های پراکنده نرم افزار رو به صورت جدا جدا نوشته بودیم. البته این بخش‌ها تعدادشون کم بود و برای اینکه با هم یکی بشن به تغییراتی نیاز داشتن اما در اون موقعیت چون درگیر کارهای دیگه بودیم، بیخیال نرم افزار شدیم و قرار شد هفته آخر برنامه نویسی رو به صورت جدی شروع کنیم اما این تصمیم، تصمیم بسیار اشتباهی بود! چون در واقع در هفته آخر به صورت مفید فقط چهار روز می‌تونستیم برنامه بنویسیم و همین شد که یه خورده کارمون رو سخت کرد. یه مشکل دیگه ای هم که هفته آخر به فکرش افتادیم روش قرار دادن نرم افزار در دستن بازدید کننده بود.

اوایل کار ایدمون این بود که از مودم بلوتوث استفاده کنیم و قرار شد که این مودم تمپه بشه اما خوب اون موقع زیاد پیگیری نکردیم تا اینکه همون ۴ روز طلایی سر رسید. اون موقع تازه فهمیدیم که تمپه مودم به این راحتی‌ها نیست و پس از دوندگی‌های بسیار زیاد، مودم بلوتوث در آخر به نمایشگاه نرسید.

۴ روز قبل از نمایشگاه بود که دیگه فهمیدیم باید طی این ۴ روز هر جور که شده این نرم افزار رو تمومش کنیم اینجا بود که شروع کردیم با عجله کد زدن و بالاخره بعد از حدودا دو شب بی‌خوابی، خروجی نمایی رو صبح نمایشگاه گرفتیم. اونجا بود که فهمیدیم باید یه خورده (فقط یه خورده!) با برنامه ریزی بیشتر کار میکردیم...

نقشه نمایشگاه



پارسال، چون وسیله ای نداشتیم که نرمافزار رو باهش پخش کنیم، زیاد بازخوردهای خوبی راجع بهش نگرفتیم همین باعث شد به مدت کوتاه ناراحت باشیم و پیشمون از وقتی که برای نرمافزار گذاشتیم. اما بعد از مدتی تجربه و توانایی که توی روند نوشتن این اپ کسب کردیم خودشو نشون داد به کم از حس پیشمونیمون کم شد.

سال بعد شروع شد با کلی امید و آرزو درباره فانوس و کلی ایده برای نرمافزارش. امسال به خورده اوضاع فرق می‌کرد. هم ما تجربمون بیشتر بود هم بقیه پیگیرتر بودند. اما خوب به سری مشکل هم از اون اول وجود داشت برای مثال در اوایل مشخص نبود که چه افرادی قراره کار کنن و این ناهماهنگی باعث شد که کار خیلی عقب بیوفته. در اوایل کار قرار بود به تیم نسبتاً پرجمعیت کار رو دست بگیرن و تیم قبلی تجربیاتش رو در اختیار تیم جدید قرار بده. از به طرف حس خوبی بود چون هم کارمون کمتر می‌شد و هم توی اون حوزه ای که می‌خواستیم فعالیت می‌کردیم. اما از به طرف دیگه که بهش نگاه می‌کردیم حس بدی داشتیم. چون ممکن بود که خیلی کار گروهی خوبی نتونیم با هم داشته باشیم.

کار شروع شد. جلسات اولیه گذاشته شد و ایده‌های مختلفی زدیم و بخش‌های مختلف نرمافزار مشخص شد. تنوع این بخش‌ها باعث شدن که طراحی خیلی سخت‌تر از نرمافزار قبلی بشه. برای همین به کم نگران بودیم که وقت نشه اجراشون کرد این نگرانی باعث شد که از بعد از عید شروع کنیم کد زدن و بخش‌هایی که فکر می‌کردیم سخت‌ترند رو به صورت جدا جدا نوشتیم. به نظرم سخت‌ترین کاری که قرار بود انجام بشه ارتباط نرمافزار با سرور برای رد و بدل اطلاعات مختلف از جمله عکس‌ها، نظر سنجی، نشریه و... بود. در واقع تا قبل از اینکه تصمیم بگیریم که این ارتباط بین سرور و دستگاه برقرار باشه مطمئن نبودیم که بتونیم انجامش بدیم! اطلاعاتمون پراکنده بود و این نرمافزار باعث شد که بریم و منسجمشون کنیم.

چند هفته تا نمایشگاه مونده بود و یک سری کد های پراکنده داشتیم که تیم‌نمایی نرمافزار مشخص شد. شروع کردیم به بحث راجع به اینکه چه جوری کارها رو پیش ببریم و... ولی وسط این بحث‌ها به دلیل فشار کاری و استرس و... رفته رفته از تیممون کاسته شد و... بازهم روزهای آخر و بازهم فشار مضاعف! منتها این‌بار بخاطر این‌که این وضعیت رو پیش بینی کرده بودیم، استرس کمتری داشتیم. دو هفته آخر رو با تمرکز بیشتری کار کردیم و پیگیری بیشتری انجام دادیم و در نهایت هم به نتیجه‌ی خیلی بهتری رسیدیم. نرمافزار قوی‌تر بود، زیباتر بود و همچنین بخاطر وجود دستگاه ارسال بلوتوث، به دست خیلی‌ها رسید. در کل بهتر بود! خیلی بهتر!

فانوس دوم هم خاموش شد اما این‌بار دیگه حس پیشمونی نداشتیم چون هم اون چیزی که می‌خواستیم شده بود و هم کلی تجربه و مهارت در این مسیر کسب کرده بودیم.



صفحه پنجم: معرفی شخصیت‌های مهم دنیای کامپیوتر آلن تورینگ

بعید است کسی در حوزه‌ی دانش کامپیوتر فعالیت یا مطالعه‌ای داشته باشد اما نام آلن تورینگ را نشنیده باشد. بزرگان دنیای تکنولوژی عموماً بر این باورند که غول‌های این عرصه، از اپل تا مایکروسافت و امدار تورینگ هستند.

زمانی که دنیا در فکر ساختن وسایلی بود که ضرب و تقسیم و جمع و تفریق را سریعتر انجام دهد، تورینگ در مقاله‌ای نوشت: «وقتی از این موضوع حرف می‌زنیم که آیا ماشین‌ها می‌توانند رفتار هوشمندانه از خود نشان دهند، معمولاً بدون فکر و بحث گفته می‌شود که این کار غیرممکن است. اصلاً مردم وقتی می‌خواهند بگویند یک نفر بدون فکر و تحلیل کار می‌کند و حرف می‌زند می‌گویند مثل یک ماشین رفتار می‌کند! دلیل زیادی برای این رویداد وجود دارد. شاید اینکه انسان دوست ندارد در حوزه هوش هیچ رقیبی داشته باشد. شاید باورهای سنتی مانع باشند. شاید محدودیت شکل و کارایی ماشین‌ها تا امروز باعث شده که به این شکل فکر شود. شاید هم دلیلش این است که تا امروز، هوشمندی ماشین‌ها خیلی کم بوده و هرگز از انعکاس هوش خالقان آنها فراتر نرفته است...» و بدین ترتیب اولین جرعه‌های هوش مصنوعی در دنیای کامپیوتر شکل گرفت.

در طول جنگ جهانی تورینگ در مرکز کد شکنی انگلستان مشغول بود و برای مدتی مسئول بخشی از آن بود. بخش مربوط به تحلیل نوشته‌های رمزی نیروی دریایی آلمان و شکستن رمزهای قوی‌ترین ماشین رمزنگاری جهان، موسوم به انیگما، او و تیمش چند روش برای شکستن رمزهای آلمانها ابداع کردند و ماشینی الکترومکانیکی ساختند که می‌توانست تنظیمات ماشین انیگما را پیدا کند. برآورد می‌شود که کار او باعث شد که جنگ جهانی دو تا چهار سال زودتر به پایان برسد.

تورینگ شوخ بود، مهربان بود، تیزهوش بود و عموماً حجم زیادی کتاب در دستش داشت. تورینگ کم حوصله هم بود. بارها پیش آمده بود که با کسی حرف می‌زد و در میانه‌ی بحث، وقتی احساس می‌کرد که طرف مقابل، حرف‌هایش را نمی‌فهمد، بدون اینکه زحمت خداحافظی را به خودش بدهد، راهش را می‌گرفت و می‌رفت!

تورینگ در سال ۱۹۱۲ میلادی به دنیا آمد و در سال ۱۹۵۴ میلادی از دنیا رفت و در این ۴۲ سال پدر علم کامپیوتر لقب گرفت. روحش شاد و یادش گرامی!

حوالی سال ۸۰ بود. من سال اول یا دوم دانشگاه بودم. من و روزبه پورنادر تو مرکز محاسبات دانشگاه شریف رو پروژه‌ی فارسی‌وب کار می‌کردیم. پنج‌شنبه‌روزی به ما یه کامپیوتر جدید دادن که از ماشین‌هایی که داشتیم خیلی بهتر بود. تنها چیزی که گفتند این بود که قبل از اینکه پلمبش رو بشکونین، تست کنین آگه خرابه پس بفرستیم. تست کردیم، درایو فلاپی‌ش خراب بود، ولی برامون مهم نبود. مهم این بود که کارت شبکه‌ش درایور نیاز داشت و درایور روی فلاپی بود، و البته روی اینترنت هم بود، ولی روی خود ماشین نصب نبود و موجود نبود، در نتیجه به شبکه نمی‌تونستیم وصل شیم و کارت شبکه رو نمی‌تونستیم تست کنیم و یعنی نمی‌تونستیم پلمب رو بشکونیم و هارد دیسک‌هامون رو بذاریم و خلاصه باید تا شنبه صبر می‌کردیم که یا ماشین رو پس بفرستیم، یا یه نفر که سی‌دی رایتر داره پیدا کنیم این فایل DLL درایور رو روی سی‌دی بزنی که بتونیم رو ماشین نصب کنیم. خلاصه کیف نمی‌داد. نیمه

شب بود و ما می‌خواستیم که ماشین رو راه بندازیم تا صبح و جمعه بشینیم پاش و کارمون رو بکنیم. گفتیم چه کنیم؟ چه نکنیم؟ وات تو دو؟ وات نات تو دو؟ یاد یه تکنولوژی ماقبل کارت شبکه افتادیم: کابل لینک. خود کابل رو که نداشتیم ولی گفتیم درست کنیم.

کابل لینک سریال، ۴، ۵ تا سیم بیشتر نمی‌خواد. جزئیاتش تو راهنمای Quick Basic بود! یه تیکه سیم شبکه رو لخت کردیم و کردیم تو سوراخی پورت سریال ماشین و به ماشین دیگه، ولی نتونستیم ارتباط برقرار کنیم. احتمالاً به خاطر این بود که ویندوز ۲۰۰۰ یا اون حدود داشتیم، و می‌خواستیم با nc تحت DOS لینک کنیم که احتمالاً ویندوز ۲۰۰۰ اینا دوست ندارن، لافل نه بدون تشریفات! به مرحله، از کابل لینک نداشتیم هم ناامید شدیم. گفتیم تایپ کنیم. هر دو هم تایپیست‌های خوبی بودیم. زیپ‌شده‌ی فایل ۴۰ کیلو بایت بود؛ چیزی نیست. تست زدیم؛ اولاً که ۴۰ کیلو بایت میشه ۴۰ صفحه‌ی پر از اون صفحه‌های DOS. دوم اینکه، با متوسط سرعت ۲۰۰ حرف در دقیقه، میشه ۴۰ دقیقه، یعنی ۷ ساعت! تازه بدون استراحت و به شرط اینکه اون‌ی که قراره بخونه دهنش کف نکنه! سی‌م و مهم‌ترین اینکه، اون ۲۰۰ حرف در دقیقه سرعت تایپ متن انگلیسی هست، نه داده‌ی عملاً تصادفی (خروجی زیپ)؛ خلاصه اینم خورد تو دیفال. دیگه راه استاندارد ی نمونه بود. نیمه‌شب شده بود و وقت این بود که بیخیال شیم بریم بخوابیم. اما علی‌آقا هم دیگه بسته بود و کلاً کوتاه نمی‌اومد. رفته پشت کامپیوتر رو و ارسی کردن، ببینم سوراخ دیگه چی داره! یه چیز دیگه پیدا کردم! کارت صدایه نگاه انداختم اونور اتاق رو میز بچه‌ها از این بلندگو جدید بود که ساب‌ووفر داشت. کابل ورودی صدا از کامپیوتر به این ساب‌ووفرها از هر دو طرف جدا میشد و کله‌گی‌ش متقارن بود. رفته کدم کابل رو آوردم، یک سر زدم تو خروجی صدای ماشین بغلی، اون یکی سر تو ورودی صدای ماشین مورد نظر. خلاصه ۵۰٪ قضیه حل شد، موند نرم‌افزار! یا به عبارتی موند درایور برا کارت صدا-تبدیل‌شده‌به-شبکه‌مون، که باهاش درایور کارت شبکه‌ی واقعی رو منتقل کنیم. خُب اول گفته ظرفیت انتقال صدا رو برقرار و تست کنیم. یه آهنگ اونور با Windows Media Player پخش کردیم، اینور با Windows Voice Recorder ضبط کردیم. درست اومد و پخش شد. تنظیمات ضبط رو هم گذاشتیم ۴۴۱۰۰هرتز مونو ۸ بیت. فایل خروجی هم WAV بود که یه هدر ساده‌ست و داده‌ی خام. این از این. به عنوان یک المپیادی متعهد، CD توربو پاسکال و ابزارهای متفرقه همیشه هم‌رام بود. کامپایلر رو راه انداختیم رو هر دو سیستم. قسمت بعد تبدیل داده‌ی ورودی (فایل زیپ‌شده‌ی درایور شبکه) به فایل صوتی بود برای انتقال، و البته دریافت و باز یافتش طرف دیگر! یه گوگل مختصر کردم و ۲۰ خط کد نوشتم که به ازای هر بیت (bit) از فایل ورودی،

تقسیم می‌کردیم و دوباره از اول (بازگشتی).

در کل سه بیت غلط یافتیم؛ با دست درست کردیم و فایل آن زیپ شد. درایور شبکه نصب و کارت شبکه تست شد! کابل صدا رو به بلندگویی که بهش تعلق داشت برگردوندیم، ماشین جدیدمون رو خاموش کردیم، چایی آخر رو زدیم، و چون دیگه ۷ صبح شده بود، از مرکز زدیم بیرون که بریم بخوابیم.

این بود ماجرای درایور شبکه. چند نکته‌ی آموزشی از این داستان به نظر من (پس از پونزده سال) درباره‌ی حل کردن مسئله می‌رسه:

۱. من نه مامانم تاحالا درایور مودم نوشته بود نه بابام. نه درسش رو خونده بودم نه چیزی، روزبه هم احتمالا همین‌طور. ولی با برخورد سیستماتیک، مسئله رو خرد کردیم به تیکه‌هایی که هرکدوم رو می‌دونستیم چهجوری حل کنیم. ۲. هنگام دیباگ کردن به مسئله، شدیداً کمک می‌کنه اگه بتونی درست ببینی. در اینجور مواقع، قدرت سیستم بینانی انسان تو کسری از ثانیه ناشی به درکی میشه که بدون این روش می‌تونه به‌دست آوردنش ساعت‌ها طول بکشه. ۳. شاید خیلی پایه‌ای تر، مهمه که یاد بگیرین هر بار که گفتین «کار نمیکنه»، چهجوری پیش برین. در واقع همیشه این کار به این می‌انجامه که قسمتی که کار نمیکنه رو به تکه‌های متعدد تقسیم کنین و یکی یکی اون‌ها رو تست کنین تا دایره‌ی ظن رو کاهش بدین تا وقتی که مشکل بدیهی بشه. ۴. هر راه‌حلی به مصالحه هست. در این مورد، ما بین پیچیدگی و در نتیجه زمان پیاده‌سازی الگوریتم‌های coder و decoder از یک‌طرف، و طول فایل صوتی حاصل تعادل برقرار کردیم. طوری که وقتی راه‌حل به جایی رسید که فایل صوتی پنجاه دقیقه شد، به جای اینکه سه ساعت وقت بذاریم از پنجاه دقیقه بکنیمش ۵ دقیقه، قبول کردیم که سریع‌تره که همین ۵۰ دقیقه‌ای رو بفرستیم بره. لازم نبود کوتاه‌ترین باشه، لازم بود فقط به اندازه‌ی کافی کوتاه باشه! یه گریزی هم این وسط بزمن: دوستی داشتیم که تو شرکتش ترجیحاً دانشگاه آزادی استخدام می‌کرد و شریفی استخدام نمی‌کرد. پرسیدیم چرا، گفت چون شریفی به مسئله می‌دی بهش میگی دوهفته‌ای حل کن، بعد یه هفته حل میکنه میاره، بعد یه هفته دیگه میاره دو برابر سریع‌ترش کرده، بعد یه هفته دیگه میاره دو برابر کوچیک‌ترش کرده، بعد یه هفته دیگه میاره دو برابر قوی‌ترش کرده... دانشگاه آزادیه یه مسئله میدی بهش میگی دوهفته‌ای حل کن، بعد دو هفته میاره تحویل میده مسئله‌ی بعد رو میگیره میره. (: ۵. ابزار درست رو داشتن فرق بین موفقیت و شکسته. خیلی‌ها رو میبینم که به خروار کد رو می‌خوان دیباگ کنن، بعد اصلاً ابزار و محیط اجرا و خلاصه مقدمات اینکه بتونن مسئله رو بشکونن به اجزای کوچیک‌تر ندارن. فقط می‌تونن کُش رو اجرا کنن و بگن «کار نمی‌کنه». نکته: اگه به طور روزمره با کامپیوتر سروکار دارین، ابزار نوشتن باید یکی از عاداتتون باشه. حالا ابزار می‌تونه ماکروی اکسل باشه یا اسکریپت شل یا پایتون یا کد سی. می‌تونه یه بار مصرف باشه، یا بیست سال استفاده شه. می‌تونه فقط مال شما بمونه، یا هزاران کاربر پیدا کنه. ۶. در نهایت، شاید تایپ می‌کردیم هم همونقدر طول می‌کشید. و اصلاً مهم نبود تا شنبه نفهمیم کارت شبکه سالمه یا نه! ولی لذتی که تو اون شب تا صبح بردیم، تا امروز برای من تو حل کمتر مسئله‌ای تکرار شده، و پونزده سال بعد دارم با جزئیات براتون می‌نویسم. ۷. هروقت خواستی بگی «نمیشه»، به این فکر کن که چرا نمیشه؟ می‌تونی ثابت کنی که نمیشه؟ یکی از چیزهای دیگه که تو این پونزده سال یاد گرفتم اینه که وقتی بقیه میگن «نمیشه»، به حرف‌شون توجه نکنم. در اکثر موارد نتیجه این شده که نشون دادم که میشه. ۸. من بیشتر با این‌جور بازی‌ها و کرما چیز یاد گرفتم تا سر کلاس درس!

بهداد اسفهدی، فارغ‌التحصیل سمپاد، برنامه نویس شرکت گوگل

حکایت عمر ما حکایت یخهای
یخفروشی است که از او
پرسیدند: «فروختی؟» گفت:
«نخریدند، تمام شد!»

نمایشگاه فانوس تمام شد،
نمایشگاه کتاب هم تمام شد و
البته نمایشگاه قرآن در راه
است!

ایام فاطمیه تمام شد، اعیاد
شعبان هم تمام شد و البته
شبهای قدر در راه است!

امتحانات خرداد تمام شد،
دوران دانش‌آموزی دوره
بیست در حلی دو هم تمام
شد و البته دوره بیست و سه
در راه است!

شماره یک بیدمشک زعفران
هم تمام شد. شماره بعدی را
با زبان روزه چاپ خواهیم
کرد!
ان شاء الله!

#حلی_دو_پایدار_است



THERE ARE NO SHORTCUTS
IN LIFE,
UNLESS YOU RIGHT CLICK
AND FIND ONE!

WWW.BIDMESHKZAFEROON.BLOG.IR
TELEGRAM.ME/BIDMESHKZAFEROON
BIDMESHKZAFEROON@GMAIL.COM