

# چاپ

چاپ دوم

سال اول - شماره اول - اول اردیبهشت ماه ۱۳۸۳



این چن تا کاغذ A4، نشریه‌ی خودم شده روز شروع نشریه، روز تولدم شده رسم شده مردم همه سال جشن تولد بگیرن بنده ولی هرما که شد جشن و سرور مدم شده یک تولد همه واقعیست و خوردنی من ولی یک روی جلد یک تولدم شده اعضای خوب نشریه فارسی رو پاس بداده‌اند اسم عظیم «رایانا»، اسم من و کدم شده

بعد از ۶ سال

رایانا دوباره متولد شد

استفاده از ماوس در بیسیک

اخبار مدرسه، مصاحبه، جدول

داستان‌های یه گله بز

# بسم الله الرحمن الرحيم

## سرمقاله

سلام

بالاخره بعد از تلاش شبانه‌روزی بسیاری از بچه‌ها و معلم‌ها، رایانا دوباره متولد شد. همون رایانایی که ۴ سال پیش همه می‌خریدنش. همون رایانایی که ۵ شماره بیشتر منتشر نشد. همون رایانایی که دست دکتر اژه‌ای هم رفت و مشهور شد. همون رایانا، دوباره با جلوه‌های جدید منتشر شد. (بخش ادبی سرمقاله)

- مدرسه جون خودش خیلی به فکر ما بود و تنها امکاناتی که در اختیار ما قرار داد (که البته آقای عباسی زحمتشو کشید و من همین جا از طرف بر و بچه‌های رایانا از آقای عباسی تشکر می‌کنم) یه سی‌دی و ۱۰ تا دیسکت و یه اکانت بود.

- بچه‌های بی حال مدرسه هم واقعاً ما رو باری کردند. این چه وضعشه دیگه؟! بعد از این همه تبلیغ و پیشنهاد دو نفر نیست به آدم بگه چه جالب! دیگه چه برسه بخواد با ما همکاری کنه! اونایی هم که می‌گفتن ما هم باهاتیم، دو روز بعد کم می‌آوردن و می‌رفتن. فقط سه چهار نفر پاش وایسادن و همکاری کردن. هنوزم دیر نشده. هر کی می‌خواد همکاری کنه می‌تونه مقاله‌هاش رو بیاره و به ما تحویل بده. در ضمن یادتون باشه که باید در یکی از گروه‌های مجله‌ای ما ثبت نام کنین (البته مثلاً اگر شما در گروه هنری ثبت نام کردید ولی مقاله‌ی خوبی در مورد اینترنت پیدا کردید، آن را بیارید. مشکلی ندارد). برای اطلاعات بیشتر به برد پایه‌ی دوم دقت کنین.

- از نظر تبلیغات هم آقای انصاری کمک ما بودند و برای فروش رایانا با ما همکاری کردند.

و کمی در مورد خود رایانا :

همون طور که بعضی از شماها میدونید ۴ سال پیش مجله‌ای با نام رایانا شکل گرفت و مطالبی از قبیل کامپیوتر و ... در آن وجود داشت. در آن زمان مجله‌های داخلی خیلی زیاد بود (مانند مجله‌ی آفتاب) ولی کم‌کم این نشریه‌ها به گل نشستند. ولی ما توانستیم دوباره مجله‌ی رایانا را زنده کنیم.

رایانا تنها یک مجله‌ی کامپیوتری نیست و مطالب داخل آن بسیار متنوع هستند. از معرفی نرم‌افزار گرفته تا اخبار داخلی مدرسه.

- در آخر هم اینو بگم که نصف مطالب این مجله بدون اجازه‌ی سردبیر چاپ شده (از جدولش معلومه چرا پافشاری می‌کردم. اون شعر روی جلد رو هم ... ) هر چی باشه زور آقای نبی‌زاده از ما بیشتره دیگه. تا مدیر مسئول هست، من

چی کاره بیدم!؟

سردبیر

Email : siavash\_azargoshab@yahoo.com

## فهرست

- استفاده از ماوس در بیسیک \_\_\_\_\_ ۳  
چگونه عکس سیاه و سفید را رنگی کنیم؟ \_\_\_\_\_ ۶  
تورنومنت، کارسوق، سوپر کوییز و باقی قضایا - ۸  
مصاحبه با نفر اول مسابقات ب‌ب‌م در سال ۱۳۷۷ - ۱۱  
سخت‌افزار کامپیوتر (مودم) \_\_\_\_\_ ۱۳  
داستان‌های یه گله بز \_\_\_\_\_ ۱۵  
خبر...خبر...خبردار \_\_\_\_\_ ۱۷  
معرفی سایت (تبیان) \_\_\_\_\_ ۲۰  
معرفی بازی (همسایه‌ی شیطانی ۲) \_\_\_\_\_ ۲۲  
جدول \_\_\_\_\_ ۲۳

چند سالی که در این مدرسه رایانا نبود جای یک چیز خالی بود و مدرسه داشت کمبود تا که ما پیدا شدیم با همت و کوشش خود قطره قطره جمع شدیم، حاصل اون مثل یه رود از پس سختی‌ها و موانع ما براومدیم تا به دستت برسه این شماره بدون سود ای که این نسخه رو خوندی بیا و با ما باش تا خدایی‌ش کار کنیم و ما نباشیم معدود



## استفاده از ماوس در بیسیک

مبتدی

متوسط

پیشرفته

### ← نوشته‌ی: امین والی-امین یزداچی\*

برای این که بیسیک به شما اجازه دهد که از ماوس استفاده کنید، باید فایل QB و یا QBX را با پسوند QLB، هنگام اجرای بیسیک، به برنامه‌ی خود اضافه کنید. ضمناً ویرایش بیسیک شما باید حداقل QBASIC 4.5 یا ویرایش 7.0 به بالای آن باشد. پس شما برای ورود به محیط برنامه‌نویسی باید چنین تایپ کنید:

QB.EXE /L QB.QLB

و اگر ویرایش بیسیک 7.0 بود:

QBX.EXE /L QB.QLB

پس از اینکه وارد بیسیک شدید، باید خط زیر را بنویسید تا برنامه‌ای با نام QB.BI به اول برنامه اضافه

شود:

```
'$INCLUDE:'QB.BI'
```

اگر ویرایش بیسیک شما 7.0 بود می‌نویسید:

```
'$INCLUDE:'QBX.BI'
```

### شروع کار:

کارهایی که با ماوس می‌توان کرد به طور کلی ۵ قسمت هستند:

- ۱- به ماوس بگوییم “می‌خواهیم با تو کار کنیم”.
- ۲- از ماوس بخواهیم که “ظاهر شو”.
- ۳- از ماوس بپرسیم که “در چه نقطه‌ای هستی؟” یا “کدام کلیدت را فشار داده‌اند”.
- ۴- خودمان به ماوس دستور دهیم که “به نقطه‌ی X,Y برو”.
- ۵- از ماوس بخواهیم که “ناپدید شو”.

قبل از هر چیز باید مورد اول را اجرا کنیم. برای این کار باید متن زیر را بنویسیم:

```
'$INCLUDE:'QBX.BI'
```

```
DIM RG AS REGTYPE
```

```
RG.AX=0
```

```
CALL INTERRUPT (51,RG,RG)
```

```
IF RG.AX=0 THEN PRINT “There is no mouse.” END IF
```

```
ELSE PRINT “Number of keys :”;RG.BX
```

```
END
```



دقت کنید که خط دوم، فقط یک بار در برنامه می‌آید. یعنی مجموعه‌ای با نام RG تعریف کن که خصوصیات REGTYPE را داشته باشد.

بعد از اینکه به ماوس اطلاع دادیم که می‌خواهیم با او کار کنیم، باید نشانه‌ی آن را ظاهر کنیم:

```
RG.AX=1
```

```
CALL INTERRUPT (51,RG,RG)
```

اگر قبل از دو خط فوق SCREEN 12 را نیز اضافه کنیم، ماوس با شکل فلش ظاهر می‌شود (همان شکلی که در سیستم عامل ویندوز وجود دارد)؛ در غیر این صورت ماوس در صفحه‌ی اجرا به صورت یک مستطیل نمایش داده می‌شود.

مهم‌ترین بخش کار قسمتی است که شما وضعیت کلیدها و مختصات ماوس خود را بررسی می‌کنید:

```
DO
```

```
RG.AX=3
```

```
CALL INTERRUPT (51,RG,RG)
```

```
PRINT "X="; RG.CX; "Y="; RG.DX
```

```
IF (RG.BX AND 1)>0 THEN PRINT "Left key" END IF
```

```
IF (RG.BX AND 2)>0 THEN PRINT "Right key" END IF
```

```
IF (RG.BX AND 4)>0 THEN PRINT "Middle key" END IF
```

```
LOOP UNTIL INKEY$<>""
```

گاهی در برنامه می‌خواهید که ماوس به نقطه‌ای که شما تعیین می‌کنید برود. در این صورت باید مختصات افقی (X) را در RG.CX و مختصات عمودی (Y) را در RG.DX بریزید. در RG.AX هم عدد ۴ را قرار دهید:

```
RG.AX=4
```

```
RG.CX=100
```

```
RG.DX=200
```

```
CALL INTERRUPT (51,RG,RG)
```

در این صورت نشانه‌ی ماوس به نقطه‌ی (100,200) صفحه نمایش منتقل می‌شود.

معمولاً در آخر هر برنامه این نشانه پاک می‌شود. برای این کار (حذف نشانه‌ی ماوس) باید برنامه‌ی زیر را تایپ کنید:

```
RG.AX = 2
```

```
CALL INTERRUPT (51,RG,RG)
```

حال به برنامه‌های زیر دقت کنید:

```
'$INCLUDE:'QBX.BI'
```

```
SCREEN 12
```

```
DIM RG AS REGTYPE
```

```
RG.AX = 0
```

```
CALL INTERRUPT (51,RG,RG)
```

```
RG.AX = 1
CALL INTERRUPT (51, RG, RG)
DO
RG.AX = 3
CALL INTERRUPT (51, RG, RG)
IF RG.BX < > 0 THEN PSET (RG.CX, RG.DX), 10 END IF
LOOP UNTIL INKEY$ < > ""
```

⌘ ⌘ ⌘

```
'$INCLUDE: 'QBX.BI'
SCREEN 12
DIM RG AS REGTYPE
RG.AX = 0
CALL INTERRUPT (51, RG, RG)
RG.AX = 1
CALL INTERRUPT (51, RG, RG)
PRINT "Omran Moosho tekoon Bedi !"
DO
RG.AX = 4
RG.CX = 100
RG.DX = 200
CALL INTERRUPT (51, RG, RG)
LOOP UNTIL INKEY$ < > ""
```



### مسابقه... مسابقه

#  
مجله‌ی رایانا به بهترین طنز کامپیوتری نوشته شده توسط بچه‌ها جایزه می‌دهد. افراد علاقه‌مند از هر شهر پایه می‌توانند مطلب خود (طنز راجع به کامپیوتر یا کلاس‌های کامپیوتر) را به دانش‌آموز سی‌اوش آذرگشسب (کلاس ۲/۳) تحویل دهند یا آن را به ای‌میل مجله بفرستند. رایانا همچنین بهترین مطالب رسیده در این زمینه را چاپ خواهد کرد. تا قبل از چاپ شماره‌ی بعد (اول خرداد ماه) مطالبتان را برای ما بفرستید.

### آگهی... آگهی

مجله‌ی رایانا آگهی می‌پذیرد. دانش‌آموزان عزیز برای دادن آگهی می‌توانند به همان فرد معرفی شده در کادر بالا مراجعه کنند (نترسید، ارزان حساب می‌کنیم مشتری شوید).  
با دادن آگهی به رایانا این کشتی عن‌قرب به گل نشسته رانجات دهید!

## چگونه عکس سیاه و سفید را رنگی کنیم؟

← نویسنده: کامران محمدزاده

← مبحث: سیاه و سفید و آفرگشایی

مبتدی

متوسط

پیشرفته

در این مقاله سعی داریم نحوه‌ی رنگی کردن عکس‌ها در فتوشاپ را توضیح دهیم. حتماً تا حالا عکس‌هایی کـــه فقط با یک رنگ هستند را دیده‌اید. مثلاً عکس یک عقاب که فقط با سایه روشن‌های زرد ساخته شده. برای درک بهتر حرف‌هایی که می‌زنیم، وارد محیط فتوشاپ شوید و یک عکس رنگی را باز کنید. حال مسیر زیر را دنبال کنید:

### Edit > Fill

تصویر ۲ برای شما ظاهر می‌شود. حالا در قسمت Blending به سراغ قسمت مود (Mode) بروید و Color را انتخاب کنید. در قسمت Contents هم Color... را انتخاب کنید و یک رنگ دلخواه ملایم را انتخاب کنید و ok کنید. می‌بینید که عکسستان ترکیب سایه روشن‌های رنگی است که انتخاب کرده‌اید.

حال می‌خواهیم یک عکس سیاه و سفید را به یک عکس رنگی تبدیل کنیم. این را بگوییم با این روش عکس شما مثل دنیای واقعی نمی‌شود، ولی نکته‌ی مثبت آن این است که می‌توانید برای هر قسمت یک رنگ دلخواه بگذارید. اول از همه عکسستان را باز کنید (اگر عکس سیاه و سفید نداشتید عکس رنگی را باز کنید و مانند شکل ۱ عمل کنید تا عکسستان سیاه و سفید شود). حالا باید مسیر زیر را دنبال کنید:

### Image > Mode > RGB Color

همان طور که می‌بینید مود عکسستان از سیاه و سفید به RGB Color (رنگی) تغییر می‌یابد، ولی عکسستان رنگی نمی‌شود. حالا باید محدوده‌ای که می‌خواهید رنگی شود را مشخص کنید. برای این کار باید از ابزار انتخابی آهرنمایی استفاده کنید. این ابزار را می‌توانید در Tool box فتوشاپ پیدا کنید. مثلاً یک موز را انتخاب می‌کنیم (البته اگر موزی در صفحه باشد!). حالا این مسیر را دنبال کنید:

### Edit > Fill

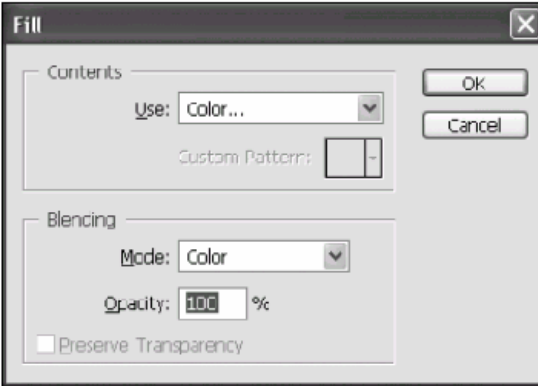
این صفحه دو قسمت دارد:

#### 1. Contents

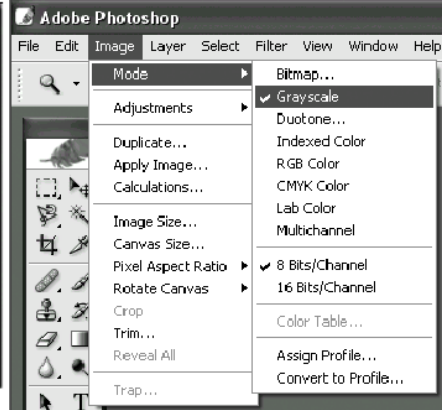
۱- در این قسمت شما می‌توانید مشخص کنید که چه رنگ یا الگویی را می‌خواهید به شکلتان اختصاص دهید. این قسمت بخش‌های مختلفی دارد که می‌توانید آنها را کشف کنید. برای کار ما باید گزینه‌ی Color... را انتخاب کنید و رنگی را برای این شکل انتخاب کنید. مثلاً اگر موزی داشتید، آن را زرد کنید و اگر پیراهن یک پرسپولیسی را انتخاب کرده بودید، رنگ قرمز را انتخاب کنید (نه آبی!).

#### 2. Blending

۲- در این قسمت باید مود یا نوع رنگ کردن شکلتان را مشخص کنید. این قسمت هم بخش‌های زیادی دارد که می‌توانید آنها را کشف کنید. برای کار ما مود Color را انتخاب کنید تا برای شما سایه روشن‌های رنگی را تشکیل بدهد. اگر این مراحل را درست انجام داده باشید پس از ok کردن موز خود را رنگی می‌بینید. برای تمامی شکل‌های صفحه به همین ترتیب می‌توانید رنگی در نظر بگیرید و عکس خود را رنگی کنید.



تصویر شماره‌ی ۲



تصویر شماره‌ی ۱

## علائم اعتیاد به اینترنت

- ۱- بزرگ‌ترین افتخار برای شما آنلاین (online) بودن است!
- ۲- وقتی از اینترنت قطع ارتباط می‌کنید احساس پوچی می‌کنید؛ مثل این که عزیزی را از دست داده‌اید.
- ۳- تصمیم می‌گیرید که یکی دوسالی بیشتر در دانشگاه بمانید فقط برای استفاده رایگان از اینترنت!
- ۴- در نامه‌های پستی دست نوشته هم از صورتک‌ها (smileys) استفاده می‌کنید.
- ۵- تکالیفتان را به فرمت html در می‌آورید.
- ۶- قناری شما هم برای خودش یک صفحه وب (web page) دارد.
- ۷- برادران جواد را "جاوا" صدا می‌کنید.
- ۸- همه دوستانتان یک @ در اسم‌شان دارند.
- ۹- از این که در یک آگهی ترحیم نمی‌توان آدرس ای‌میل جدید مرحوم را نوشت ناراحت هستید.
- ۱۰- انتخاب بین پرداخت قبض آب و هزینه اشتراک اینترنت آسان است؛ باید مدتی بی‌آبی را تحمل کنید!
- ۱۱- بر روی کنترل تلویزیونتان هم "دبل کلیک" (double click) می‌کنید.
- ۱۲- نیمی از سفرتان را در هواپیما در حالی طی می‌کنید که کامپیوتر کیفی‌تان را به روی پاهایتان و بچه‌تان (وا!!) را در جعبه بالای سرتان گذاشته‌اید.

## تورنومنت، کارسوق، سوپر کوییز و باقی قضایا

☐ اشاره: در این صفحات مجله، هر ماه سوالات مسابقات مفتتفی که در مدارس سازمان طی سال‌های اخیر برگزار شده را می‌آوریم. این سوالات به درد کسانی می‌خورد که می‌فوانند خود را برای شرکت در این مسابقات آماده کنند و همچنین دانش‌آموزان علاف و بی‌کار با پشتکاری که می‌فوانند چند تا سوال دیگر غیر از تمرین‌های شان حل کنند.

برای شماره‌ی اول، سوالات اولین تورنومنت مشترک مراکز راهنمایی سمپاد تهران را برایتان در نظر گرفته‌ایم. قبل از این که بروید این سوال‌ها را بقوانید و حظ کنید، لازم است بگوییم که این تورنومنت در دو قسمت برگزار شد: قسمت اول، سوالات سرعتی که نسبتاً آسان بود و باید فیلی سریع حل می‌شد. قسمت دوم، سوالات الگوریتمی که الگوریتم‌شان نسبتاً پیچیده‌تر بود. در این شماره سوالات بفش سرعتی را می‌فوانید و در شماره‌ی بعد سوالات بفش الگوریتمی را ففوانید.

لازم به ذکر است می‌فوانید جواب این سوالات را به زبان بیسیک نوشته و آنها را ضمیمه‌ی ای‌میل کنید و به آدرس ای‌میل مجله بفرستید. در شماره‌ی بعدی اسامی افرادی که جواب‌ها را برایمان فرستاده‌اند، چاپ ففواهییم کرد تا فوش به حالشان شود و کلی معروف بشونرا (البته به شرطی که قول برهند وقتی معروف شونر، ما را هم تمویل بگیرند)

### سئوالات اولین آزمون مشترک [تورنومنت] کامپیوتر مراکز راهنمایی سمپاد تهران [سال ۱۳۷۹]

#### بخش اول: بخش سرعتی

**سؤال اول:** برنامه‌ای بنویسید که یک کلمه و طول آن را گرفته، سپس به جستجو در یک آرایه یک بعدی رشته‌ای ۱۹ تایی که قبلاً (ازیه جایی تو برنامه) پرشده کند و جاهای شروع کلمه در آرایه را با چاپ اندیس آن خانه نشان دهد.

تذکر: هر خانه آرایه یک حرف یا رشته می‌باشد.

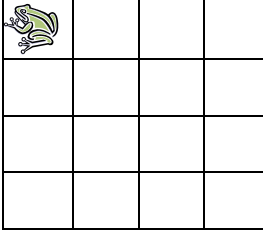
برای مثال اگر مورد AM با طول ۲ وارد و آرایه ما به صورت زیر پرشده باشد:

۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵	۱۶	۱۷	۱۸	۱۹
M	A	M	A	N	J	O	O	N	A	M	K	O	J	A	Y	I	?	!

برنامه شما در نهایت باید اعداد ۲ و ۱۰ را چاپ کند.



**سوال دوم:** یکی هست، یکی نیست. زیر گنبد کبود، قورباغه خانمی به نام قورقوری زندگی می‌کند. چند وقتی است قورقوری اسیر طلسم جادوگر بدجنسی شده و در خانه (۱و۱) از یک آرایه دو بعدی زندانی



شده است (شکل بالا). قورقوری به شدت به خاطر دوری از برکه خانوادگی خود (خانه (۴و۴) آرایه) بی‌تابی می‌کند و روز به روز لاغرتر و ضعیف‌تر می‌شود (آه!).

او بی‌صبرانه منتظر کلید نجات خود یعنی یک گروه از برنامه‌نویسان تورنومنت ماست که شاید آنان راهنمای خوبی باشند و بتوانند او را نجات دهند.

برای کمک فقط می‌توان در هر مرحله او را به طور تصادفی یک خانه به سمت راست یا چپ یا بالا یا پایین حرکت داد.

برنامه‌ای بنویسید که مسیر حرکت قورقوری را بر روی آرایه دو بعدی با چاپ \* نمایش دهد و در پایان یکی از دو پیغام **TEFLAK GHOORGHOORI!** و یا **KHOSH BEHALESH** را بر روی صفحه چاپ کند.

پیام اول در صورتی چاپ می‌شود که ۱۰۰ مرحله از اجرای برنامه شما گذشته باشد (یعنی پس از ۱۰۰ بار پیشنهاد حرکت به قورقوری) و هنوز قورقوری به برکه نرسیده باشد و پیغام دوم تنها در صورتی چاپ می‌شود که قورقوری به برکه رسیده باشد.

قبل از نوشتن برنامه دقت کنید که در هر مرحله حرکتی مجاز است که:

- اولاً در محدوده داخل جدول باشد (مثلاً وقتی در خانه (۱و۱) هستیم حق حرکت به سمت چپ یا بالا را نداریم).
- ثانیاً قبلاً در آن خانه نبوده باشیم (مثلاً اگر از خانه (۱و۱) به خانه (۱و۲) برویم دوباره حق بازگشت به خانه (۱و۱) را نداریم).



تذکر: اگر در مرحله‌ای پیشنهادی مجاز نباشد قورقوری حرکت نخواهد کرد.

##

##

**سوال سوم:** همان طور که می‌دانید برای رسم یک مستطیل داشتن مختصات دونقطه (گوشه بالایی

سمت چپ و پایینی سمت راست) آن کافی است؛ پس:

الف) بیک با گرفتن مختصات چهار نقطه (چهار گوشه ۲ مستطیل) آنها را رسم کند.

## داستان‌های به گله بز

☐ اشاره: این مطلب را یک نفر که قبلی کار درست هست و هتماً همه تون می‌شناسیدش، مستقیم فرستاده به ای میل مدیر مسوول مجله. اگر تا شماره‌های بعدی صبر کنید و دنباله‌های این مطلب را بتوانید، حرف ما را تایید می‌کنید که این مطلب را یک آدم کار درست نوشته. فعلاً قسمت اول را بتوانید و صبر کنید تا شماره‌های بعدی. باور کنید ما هم دنباله‌ی این مطلب را نداریم و هنوز نخوانده‌ایم، اما همان آدم کار درست (که از این به بعد اسمش را آقای ایکس می‌گذاریم)، قول داده که هر ماه قسمت بعدی از این سلسله داستان‌ها برای ما بفرستد. ما هم قول می‌دهیم اگر این آقای ایکس به قولش عمل نکند، اسم او را برای شما فاش کنیم تا همگی بشناسیدش!

### ← نوشته: آقای ایکس

### قسمت اول - بزنی که کامپیوتر بلد نباشه مثل یه گوسفنده

اسمم به شما ربطی نداره. شما می‌تونین صدام کنین بز (بعداً که صمیمی‌تر شدیم شاید اسمم رو بهترتون گفتم، اما قول نمیدم). نمی‌دونم شما درباره‌ی بزها چی فکر می‌کنین؛ برای همین از اول باید یه مطالبی رو بهترتون بفهمونم.

اول این که بز جماعت توی علم‌اندوزی و دانش‌پزوهی سرآمد خلق ... هستن. چند تا مثال می‌زنم تا حسابی چیز فهم بشین. کارتون پسر شجاع که یادتون می‌یاد؛ شخصیت آکادمیکش اون بز دکترو بود. یا مثلاً همین ریش بزنی: کلی از آدما که دکترو و پروفسور و دانشمندن ریش بزنی می‌ذارن. تا حالا از خودتون پرسیدین چرا؟ خوب معلومه، چون می‌خوان خودشون رو یه جوری بچسبونن به طایفه‌ی بزها و بعدش بگن که ما هم خیلی می‌فهمیم و دانشمندیم.

دوم آی کیوی بالای بزها ست. شاهد این قضیه هم داستان شنگول و منگول و حبه انگوره. خدایی اگه شما بودین عقلتون می‌رسید به گرگه بگید دستاشو اونم از زیر در نشون بده؟ نه دیگه معلومه عقلتون نمی‌رسید. ناراحت نشین، از یه آدم بیشتر از این هم انتظار آی کیو نمی‌ره. (اینم که آخرش گرگه اومد و اونا رو خورد یه دعوییه بین ما و گرگ‌ها که به شما هیچ ربطی نداره).



## مصاحبه با نفر اول مسابقات ب‌ب‌م در سال ۱۳۷۷

← مصاحبه‌کن: شاهین هبونی

📄 اشاره: آقای پویا مولوی ۶ سال پیش (سال ۱۳۷۷) در کلاس ۲/۴ دانش‌آموز آقای جهانگیر (دبیر کامپیوتر) بودند. ایشان در مسابقات ب‌ب‌م با برنامه‌ای به نام «TTL» نفر اول شدند.

### توضیح در مورد برنامه:

برنامه‌ی ایشان در مورد شبیه‌سازی مدارهای منطقی دیجیتال بود. این برنامه ۴۰۰۰ خط داشت و در عرض ۹ ماه نوشته شده بود. این برنامه به زبان کیو-بیسیک نوشته شده و بهترین، بلندترین و دوست‌داشتنی‌ترین برنامه‌ای بود که ایشان در ۳ سال راهنمایی نوشتند. بعد از مسابقات ب‌ب‌م (سال بعد) هارد ایشان سوخت (!) و این شبیه‌سازی که در هارد ذخیره شده بود از بین رفت. این برنامه دو مدار بود که می‌توانستیم با آنها AND, OR و غیره را امتحان کنیم.

### مقام‌ها:

- سال اول راهنمایی (داور مسابقه‌ی ب‌ب‌م)
- سال دوم راهنمایی (نفر دوم مسابقه‌ی ب‌ب‌م)
- سال سوم راهنمایی (نفر اول مسابقه‌ی ب‌ب‌م)

### برنامه‌های جالب دیگر:

- شبیه‌سازی موجودات داخل یک حیاط با امکان حرکت آنها. این برنامه‌ی آخری می‌باشد که نوشته‌اند.
- شبیه‌سازی سه جسم تحت تاثیر نیروی گرانشی.
- یک بازی استراتژیک که نامتناهی است.

### ولین برنامه‌ی خوبی که نوشته‌اند:

این برنامه بازی منچ بوده که هم یک نفره (با کامپیوتر) و هم دو نفره بود. در دبیرستان با آقای آذین (دبیر کامپیوتر) در مسابقه‌ی رباتیک دانشگاه تهران شرکت کردند.

### خاطره‌ها:

تلخ‌ترین خاطره: کامپیوترها با هم بوت نمی‌شدند. (یعنی چی؟!)

شیرین‌ترین خاطره: نفر اول شدن در مسابقه‌ی ب‌ب‌م.

### پروژه‌هایی که از آقای جهانگیر گرفته‌اند:

- سایه زدن یک دایره که سه‌بعدی به نظر بیاید.
- پیدا کردن عدد «پی» از چند طریق مختلف.
- پروژه‌ی دسته جمعی که یک مدار معمولی را به یک مدار دیجیتال تبدیل می‌کند.

### نمرات:

نمرات ایشان همیشه کامل بود ولی یک بار نمره‌ی ایشان ۲۰ از ۲۴ شد. (ایوول!)

### مقام‌های جهانی:

ایشان امسال مدال طلای المپیاد فیزیک را در جهان به دست آوردند و دوست دارند سال بعد در رشته‌ی الکترونیک تحصیل کنند.

### در مورد مجله‌ی رایانا:

در آن زمان مجله‌ی رایانا وجود داشته و ایشان عضو هیأت علمی مجله بوده‌اند و مقاله‌ها را از نظر بار علمی تأیید می‌کردند. ولی خودشان مقاله‌ای را برای مجله نمی‌نوشتند. ایشان ۵ یا ۶ بار در جلسه‌ی رایانا شرکت کردند و اسمشان فقط یک بار جزو اعضای مجله‌ی رایانا نوشته شد (ای نامردها!). نام سردبیران رایانا در آن زمان مهدی بخشی (سردبیر اول) و مرتضی ثقفیان (سردبیر دوم) بود.

### نمایشگاه کامپیوتر موجود در آن زمان:

در آن زمان نمایشگاهی بود به نام «فصر رایانه» که اولین سالی بود که برگزار می‌شد. این نمایشگاه برنامه‌های نرم‌افزاری و سخت‌افزاری را به نمایش می‌گذاشت و بین این برنامه‌ها مسابقه‌ای برگزار می‌شد.

### بهترین اردوی ایشان:

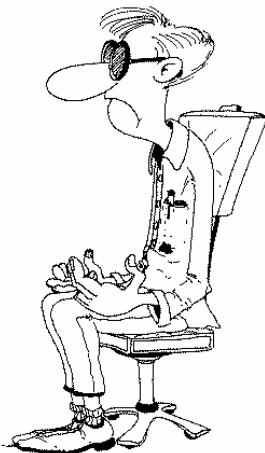
سال اول راهنمایی، اردوی اهواز، که با آقای جهانگیر رفته‌اند.

### مقام در تورنومنت:

تورنومنت از چهار سال پیش (۱۳۷۹) شروع شده و در زمان ایشان تورنومنت نبوده است (سر کار گذاشتیمتون).

با آرزوی موفقیت روزافزون برای این دانش‌آموز خوب علامه حلی شرمند! مجله هنوز عکاس نداره. به همین خاطر عکس ایشان را نداشتیم تا چاپ کنیم. عکس مقابل را هم از اینترنت برداشتیم و هیچ ربطی به ایشان ندارد.

سرویس گزارش مجله‌ی رایانا



## سخت‌افزار کامپیوتر (این شماره: مودم)

اشاره: در این قسمت از مجله، هر شماره یکی از سخت‌افزارهای مربوط به کامپیوتر را معرفی خواهیم کرد. منتها به زبان انگلیسی. فوبی این کار این است که اگر کامپیوتر یاد نگیرید، لااقل کمی زبان انگلیسی یاد فواید گرفت. این نکته را هم توضیح دهیم که فیلی از کلمات در زبان انگلیسی می‌توانند نقش‌های مختلفی در جمله بگیرند (مثل اسم، فعل و ...) و در هر کدام از این حالات معنی‌شان فرق می‌کند. همچنین یک کلمه ممکن است چند معنی در حالت اسم و چند معنی در حالت فعل داشته باشد. ما در قسمت لغت‌نامه آن معنی‌ای را ذکر کرده‌ایم که مربوط به متن مقاله است.

جملات مقاله پوری نوشته شده که زیاد مشکل نباشد. ما فکر می‌کنیم همه‌تان بتوانید معنی‌شان را بفهمید.

### MODEM



If you look at the picture above, you will see two slots, an ISA slot and a PCI slot. The problem is there is only one expansion slot available on the back of the case. With this expansion slot you can choose either to use an ISA card or a PCI card, but not both. That is the reason it is called a shared PCI/ISA slot.

Notice that the modem has its own speaker. When you connect to the internet and hear the modem dialing, it is this speaker that you hear the sound coming from. Modems are what convert our computer's digital data, into analog waves, so that the data can travel through the phone lines to another computer. The other computer's modem then converts the analog waves back into digital data, so the other computer can understand it. Modems are rated by how many bits per second they can transmit and receive data. Just because a modem is rated at 56K (56,000 bits per second), does not necessarily mean that it will be able to send and receive at

this speed. Phone lines and your internet provider also play a big part in how fast your computer can receive and send information via the internet. Many, if not most, phone lines are only capable of transmitting at 28.8k. For this reason, even though most internet providers offer a 56K connection, you're only going to be able to access this service at 28.8k, if your phone lines limit your connection speed. Below is a picture of a PCI modem.

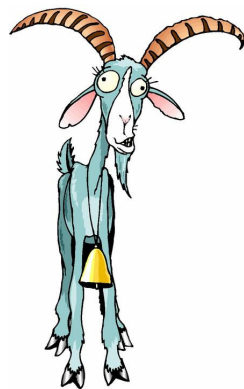


### گازله

slot	درگاه
expansion slot	درگاه توسعه
dial	شماره گیری کردن
convert	تبدیل کردن
data	داده - اطلاعات
wave	موج
rate	طبقه بندی کردن
per	بر هر
transmit	انتقال دادن
receive	دریافت کردن

necessarily	حتماً
provider	تأمین کننده
via	از طریق
capable	قادر - توانا
even though	اگرچه
offer	پیشنهاد دادن
connection	اتصال - ارتباط
access	دسترسی پیدا کردن
limit	محدود کردن

سومین مورد از دهها مورد برتری که ما بزها نسبت به شما آدمها داریم فیزیک بدنی ماست. البته این هیچ ربطی به علم فیزیک نداره (تا اون جایی که یادمه بزها با تمام استعدادی که دارن توی فیزیک چیزی نشدن). منظورم از فیزیک بدنی، هیکل بزها ست. این مورد نیاز به توضیح نداره، ولی بازم وقتی فکر می‌کنم شمایی که این مطالب رو می‌خونین آدم هستین، می‌بینم که یک سری مسائل بدیهی رو باید براتون توضیح بدم. یه نگاه به پاهاتون بندازین. چند تا پا دارین؟ بز چند تا پا داره؟ شاخ هم که ندارید. دم هم که به جز یک سری آدمها که در می‌بارن بقیه ندارن. می‌بینین که چقدر کمبود دارین و تا حالا بهشون فکر نکرده بودین.



احتمالاً با این همه توضیح که دادم موجوداتی با استعداد شما هم یه چیزایی درباره ما بزها فهمیده‌این. پیش خودتون حتماً سوال می‌کنین که خاطرات یه بز از گله‌اش چه ربطی داره به کامپیوتر. اگه یه شماره صبر کنین و اون آکبند رو یه ذره به کار بندازین، حتماً می‌فهمین.

## لبخند



#  
#  
#  
#

## خبر... خبر... خبردار

### ◀◀ آزمون آزمایشی تورنومنت

پنجشنبه گذشته تورنومنت آزمایشی برای بچه‌های پایه دوم برگزار شد. در این برنامه افرادی که در تورنومنت اصلی پذیرفته شده بودند، می‌توانستند در یک وقت دو ساعته آزمایشی در آزمونی شبیه تورنومنت شرکت کنند تا بفهمند که اصلاً تورنومنت چی چی هست و آزمونش چه جوریه‌هاست. گفتنی است این آزمون در یک نوبت دو و نیم ساعته از ساعت ۱/۵ تا ۴ بعد از ظهر برگزار شد. وسط سوال سوم هم کمی تا قسمتی برق همه‌ی مدرسه رفت و این سوال مقداری تیرتپ‌تر شد. دست همه‌ی کسانی که برای برپایی این برنامه زحمت کشیدند درد نکند (الهی پیر بشوند).

### ◀◀ تورنومنت کامپیوتر پایه‌ی دوم

قرار است پنجشنبه و جمعه‌ی این هفته تورنومنت کامپیوتر پایه‌ی دوم برگزار شود. اما اصلاً تورنومنت چی چی هست؟ خدمتان عرض کنیم که تورنومنت کامپیوتر، مسابقه‌ای است که هر سال بین اعضای برگزیده‌ی پایه‌ی دوم برگزار می‌شود و در آن مهارت بچه‌هایی که دو سال آژگار بیسیک یاد گرفته‌اند، مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. سوالات این مسابقه مثل تمرین‌های کلاس‌های کامپیوتر نیست که کشکی باشد و همه‌ی بچه‌ها به راحتی بتوانند آنها را حل کنند. فقط بهتان بگوییم که سوالات این تورنومنت خیلی توپ طراحی شده و پوز همه‌ی تورنومنت‌های قبلی را زده است (اگر یک وقت خدای نکرده به بخش‌های دیگر مجله هم نگاه‌ی انداخته باشید، حتماً دیده‌اید که یک بخشی هم در مجله هست و سوالات تورنومنت‌های سال‌های پیش را در آن می‌چاپیم). این را هم بگوییم که خیلی از سال‌ها، تورنومنت پایه‌ی دوم به طور مشترک با مراکز دیگر سمپاد در تهران برگزار شده، اما چون هر سال بچه‌های راهنمایی علامه‌حلی (۱) رتبه‌های اول تا سوم را درو کرده‌اند، امسال این مسابقات فقط در سطح مدرسه‌ی خودمان برگزار می‌شود تا یک وقت روحیه‌ی بقیه‌ی سمپادی‌ها خراب نشود! (خداییش تا حالا دیده بودید کسی این قدر از خودش تعریف کند؟)

یک مطلب دیگر هم درباره‌ی تورنومنت بدانید بد نیست و آن این که پارسال شکل تورنومنت دوم‌ها کمی تغییر کرد و برای اولین بار در سطح خاورمیانه (باور کنید این یکی را دیگر چاخان نمی‌کنیم!) مسابقات تحت شبکه (به شیوه‌ی مسابقات بین‌المللی و دانشگاهی ACM) بین بچه‌های یک مدرسه راهنمایی برگزار شد. این مسابقات که خبر آن از تلویزیون هم پخش شد (بابا کار درستا!) بین بچه‌های پایه‌ی دوم و سوم برگزار شد و همان طور که انتظار می‌رفت یک تیم از پایه‌ی سوم اول شد. اگر قول بدهید بچه‌های خوبی باشید و نروید همه جا جار بزنید بهتان می‌گوییم که صحبت‌هایی در جریان است که تورنومنت سال بعد به طور مشترک بین مدرسه‌ی ما و مدرسه‌ی راهنمایی فرزانتگان برگزار شود (بی‌خود ذوق زده نشوید. این خبر آخری اصلاً صحت نداشت و فقط محض مزاح نوشته شده بود).



این را هم اضافه کنیم که برای شرکت در این تورنومنت از هر کلاس ۸ نفر انتخاب شده‌اند (جمعاً می‌شود چندتا؟) و رقابت شدیدی بین کلاس‌ها برای تصاحب رتبه‌های برتر وجود دارد و اعضای تیم‌های کلاس‌ها مشغول گل‌گل و کرکری خواندن برای همدیگر هستند (البته معلم‌های کلاس‌ها هم همین کار را می‌کنند). بچه‌های پایه‌ی اول هم زیاد غصه نخورند. سال بعد بزرگ می‌شوند و می‌رسند به پایه‌ی دوم و آن وقت می‌توانند در تورنومنت شرکت کنند.

### ◀◀ چه می‌کنه این مجله!

مجله‌ی رایانا روز به روز بهتر از دیروز می‌شود. هفته‌ی پیش که یک اکانت اختصاصی با ظرفیت خفن برای مجله درست شد و این هفته هم از طرف مدیریت اتاق کامپیوتر مدرسه (جناب آقای عباسی) یک بسته دیسکت‌قاب‌دار برای مجله خریداری شد (واقعاً دستشان درد نکند و خدا در آخرت به ایشان عوض دهد که به این مجله‌ی نوپا کمک کرده‌اند).

همچنین مطالب مجله هم قرار است بر روی سایت مدرسه قرار بگیرد. شرکت مایکروسافت هم قول داده یک عدد پنتیوم 4 آخرین مدل برای مجله تهیه کند (البته به این شرط که برای چاپ مجله از نرم‌افزارهای ساخت این شرکت استفاده شود). اگر باور ندارید بروید از سردبیر بپرسید (فقط یکی یکی بروید پیشش که این بنده خدا سرش زیادی شلوغ نشده).

### ◀◀ ب‌ب‌م؛ ب‌ب‌م؛ ب‌ب‌م؛ ب‌ب‌م؛ ب‌ب‌م! (آقا این جا چه خبره؟ این دیگه چه تیرتیره؟ فکر من تاپیست بدبخت رو هم بکنید. قات زدم!)

مهلت شرکت در مسابقات ب‌ب‌م تا دهم اردیبهشت تمدید شد. علاقه‌مندان به شرکت در این مسابقه می‌توانند فرم شرکت در مسابقه را از آقای عباسی دریافت کنند.

به گزارش خبرنگار رایانا مسابقات ب‌ب‌م (بهترین برنامه‌نویس مدرسه) هر ساله در همین اوقات بین بچه‌های پایه‌ی دوم و سوم برگزار می‌شود و برای این که بچه‌های پایه‌ی اول هم شاکمی نشوند و آنها را هم بازی بدهند، از هر کلاس اول یک نماینده برای داوری مسابقات انتخاب می‌شود. و در نهایت داوری بچه‌های پایه‌ی اول است که تکلیف برنده‌ها را مشخص می‌کند. این داوران با رأی مستقیم بچه‌های کلاس خودشان انتخاب می‌شوند. همین جا این را هم بگوییم که بچه‌های پایه‌ی دوم و سوم اصلاً به این فکر نیفتند که بروند به این داورها رشوه بدهند، چون این داورها اصلاً اهل این حرف‌ها نیستند و این چیزها تو گنشان نمی‌رود. (این قسمت تهدید آمیز شد!) درضمن این را هم بگوییم که رقابت بین کلاس‌های پایه‌ی اول برای انتخاب نماینده خیلی داغ است، به طوری که طبق گزارشات واصله از هر کلاس حدوداً ۱۵ نفر کاندید شده‌اند.

### ◀◀ ویژوال را عشق است!

بچه‌های پایه‌ی دوم (بابا همه‌اش شد پایه‌ی دوم که این بچه‌های پایه‌ی اول مگه آدم نیستند؟) کم‌کم وارد دنیای ویژوال بیسیک می‌شوند. خبرنگار رایانا (رایا اسکیتور) گزارش داده است که فعلاً درس کلاس ۲/۳ به ویژوال بیسیک رسیده است و کم‌کم این بلا سربقیه‌ی کلاس‌ها هم خواهد آمد.

## ◀◀ کارسوق اول‌ها همچنان در پرده‌ی ابهام

هر سال این موقع‌ها که می‌شد یک کارسوق کامپیوتر برای اولی‌ها برگزار می‌شد. اما امسال هنوز هیچ خبری نیست. (یکی به داد این اول‌ها برسد)!

## ◀◀ باز هم دوام‌ها

طبق شنیده‌ها قرار است یک کارسوق کامپیوتر برای پایه‌ی دوم برگزار شود (مثل این که امسال گروه کامپیوتر می‌خواهد حسابی به بچه‌های دوم حال بدهد). فلسفه‌ی وجودی این کارسوق بدین قرار است که بچه‌هایی که نتوانسته‌اند در تورنومنت شرکت کنند، در این کارسوق شرکت کنند و یک وقت دچار افسردگی مزمن ناشی از بی‌کارسوقی نشوند. احتمالاً این کارسوق در تابستان برگزار خواهد شد.

## ◀◀ ICDL For the First Time in Allameh Helli (این تیترا را حال کردیم انگلیسی بنویسیم)

کلاس مهارت‌های پایه (ICDL) برای اولین بار امسال در مدرسه‌ی ما برای بچه‌های پایه‌ی اول برگزار شد (دیگر این قدر نگویند برای پایه‌ی اول هیچ کاری نشده).

## ◀◀ فوتبال در کاشان (این خبر به کامپیوتر ربطی ندارد. لطفاً به گیرنده‌های خود دست نزنید)

در اردوی کاشان که دو هفته پیش برای بچه‌های پایه‌ی دوم برگزار شد، تیم معلم‌ها در یک شکست مفتضحانه در فینال مغلوب تیم بچه‌ها شد (البته این اصلاً به این خاطر نبود که هر گل بچه‌ها ۳ گل حساب می‌شد و هر تیرک هم یک گل. اصولاً تیم معلم‌ها در این بازی در حد انتظار ظاهر نشد).

## ◀◀ اسپانسر، اسپانسر، حمایت می‌کنیم

طی یک اقدام بی‌سابقه و انقلابی، آقای انصاری (نفس من بیده!) به سمت اسپانسر مجله‌ی رایانا منصوب شد. مجله‌ی رایانا به تمام کسانی که بتوانند بگویند معنی اسپانسر چی هست یک جایزه می‌دهد. در ضمن اگر شما دیده‌اید آقای انصاری برای مجله پول خرج کنند، ما هم دیده‌ایم. اعضای هیأت تحریریه قرار است جمعی اعتراض آمیز برگزار کنند و بگویند تا حقوق ما را ندهید، ما دیگر کار نمی‌کنیم! (آقای انصاری! اگر می‌خواهید شماره‌ی بعدی رایانا را رؤیت کنید، هر چه سریع‌تر حقوق بچه‌ها را بدهید)

## ◀◀ گفته‌ن نگید!

طبق آخرین اخبار واصله از خبرگزاری رایانا پرس، دو کامپیوتر نو (مدل athlon XP 2500) برای اتاق کامپیوتر خریداری شد (بی‌خودی صابون به دلتان نزنید. فقط معلمین عزیز حق استفاده از این کامپیوترها را دارند).



## معرفی سایت (این شماره: سایت تبیان)

<http://www.tebyan.net>

← تهیه کننده: محمد نظرنژاد

اشاره: مؤسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان (وابسته به سازمان تبلیغات اسلامی) با هدف فعالیت در زمینه فناوری ارتباطات و اطلاعات، ایجاد گردیده است. یکی از اقدامات این موسسه ایجاد سایت تبیان می‌باشد که در این شماره آن را معرفی کرده‌ایم.



این پایگاه با آدرس [www.tebyan.net](http://www.tebyan.net) از تاریخ اول تیر ۱۳۸۱ ایجاد و در بخش‌های زیر فعالیت‌های خود را ارائه و گسترش می‌دهد:

۱- بخش معارف اسلامی: با امکان دسترسی به حجم عظیمی از اطلاعات اسلامی در موضوعات قرآن کریم، اهل بیت، حدیث، احکام، دعا و زیارت، فلسفه و حکمت، اخلاق و تاریخ اسلام، ارائه متن کامل قرآن، مفاتیح الجنان، ادعیه و زیارتنامه‌ها همراه با صدا (این بخش می‌تواند به عنوان یک مرجع جامع تحقیقاتی مورد استفاده پژوهشگران، دانش‌آموزان و دانشجویان قرار گیرد).

۲- مجتمع آموزشی: به عنوان یکی از مهم‌ترین بخش‌های سایت، کلیه‌ی دروس دوره‌های مختلف آموزشی را به همراه صدای معلم به روش تعاملی (Interactive) طی یک برنامه دو ساله در سایت قرار خواهد داد (تا اکنون متن بیش از ۱۰۰ کتاب در سایت قرار گرفته است که در آینده نزدیک آموزش این کتاب‌ها نیز اضافه خواهد گردید). مشاوره آموزشی و تحصیلی و مشاوره علمی نیز از دیگر قابلیت‌هایی است که برای مجتمع آموزشی پیش بینی شده است.

۳- بخش حوزه علمیه: شامل آموزش دروس سطوح مختلف، حدود ۱۵۰۰ ساعت صدای دروس سطح همراه متن، ۸۰۰ جلد کتاب‌های فارسی و عربی، معرفی ۸۳ نفر از شخصیت‌های علمی حوزه، بانک پرسش و پاسخ با حدود ۱۴۰۰۰ سوال طبقه بندی شده با قابلیت جستجوی موضوعی (همچنین به زودی دروس خارج فقه و اصول مراجع عظام تقلید به صورت روزانه در سایت قرار خواهد گرفت).

- ۴- بخش پرسش و پاسخ: در این بخش، با دریافت سوالات از طریق پست الکترونیکی در کوتاه‌ترین زمان ممکن پاسخ سوالات ارائه و امکان ارتباط مستقیم کاربران با شخصیت‌های فرهنگی (از طریق اینترنت) فراهم خواهد شد که تا کنون بالغ بر ۵۰۰۰ سوال مخاطبین پاسخ داده شده است.
- ۵- مسابقات روزانه، هفتگی و ویژه با جوایز نفیس.
- ۶- معرفی بیش از ۱۴۰ پایگاه اینترنتی در زمینه‌های مختلف اسلامی، فرهنگی، اجتماعی، علمی، آموزشی، ورزشی و ... به همراه توضیح مختصری درباره‌ی هر یک از آنها.
- ۷- بخش محصولات فرهنگی: با امکان سفارش خرید از بین بیش از ۶۰۰ عنوان CD و تحویل آن درب منزل.
- ۸- بخش ادبی، هنری: شامل دفاع مقدس، اخبار، مصاحبه با هنرمندان، آشنایی با مراکز هنری، نقد فیلم، عکس، کاریکاتور و ...
- ۹- بخش اجتماعی: شامل مشاوره رایگان در زمینه بهداشت و تغذیه، خانه و خانواده، مقالات علمی و معرفی نخبگان در زمینه‌های مختلف و امکان ارتباط کاربران با مشاوران (از طریق اینترنت).
- ۱۰- بخش ورزشی: شامل اخبار روزانه، مصاحبه، تصاویر و فیلم رخدادهای مهم ورزشی، نتایج بازی‌های فوتبال و ...
- ۱۱- اینترنت رایگان: که در صورت پاسخگویی صحیح اعضای سایت به سوال روزانه (به مدت ۲ ساعت) در اختیار برندگان قرار می‌گیرد.
- ۱۲- اینترنت رایگان سایت تبیان: که با مشخصات زیر قابل دسترسی می‌باشد:
- شناسه کاربری : #####ebyannet
- رمز عبور : tebyannet
- تلفن #####۹۷۱۸۷۳۳
- یعنی با مشخصات بالا می‌توانید به اینترنت متصل شوید، اما فقط می‌توانید از سایت تبیان استفاده کنید.
- ۱۳- پست الکترونیک رایگان به دو زبان فارسی و انگلیسی.
- ۱۴- ارائه سایت به دو زبان فارسی و انگلیسی که به زودی زبان عربی نیز به آن اضافه خواهد شد.
- ضمناً در دهمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم (سال ۸۱)، سازمان تبلیغات اسلامی به دلیل طراحی سایت تبیان، به عنوان خادم قرآن کریم مفتخر گردید.



## معرفی بازی (این شماره: همسایه‌ی شیطانی ۲)

### Neighbors From Hell: on Vacation

نوشتن: بهمن حسین نارایی

شرکت بازی‌سازی Jowood چندی پیش نسخه‌ی اول بازی همسایه‌ی شیطانی را وارد بازار کرد. این بازی که با استقبال خوبی روبرو شد در ردیف بازی‌های فکری جای می‌گیرد و در واقع یک فیلم کم‌دی است که شما شخص اول آن هستید. این برنامه کم‌دی از تلویزیون‌ها پخش می‌شود و شما برای خنداندن بینندگان باید همسایه‌ی چاقان را اذیت کنید. در نسخه (version) شماره ۲ این بازی که چند هفته‌ای است وارد بازار شده، همسایه به همراه زن و بچه‌اش به مسافرت می‌رود؛ شما هم باید همراه او به مسافرت رفته و آرامش را از او بگیرید.

روش بازی بسیار ساده است. یک دوربین دو بعدی تمام مرحله را نشان می‌دهد. در هر مرحله وسایل مختلفی برای آزار و اذیت پیدا می‌شود. متناسب با هر یک از وسایل مورد استفاده‌ی همسایه و حالت‌های او، وسیله‌ای برای اذیت پیدا می‌شود که باید آن را بکار برید. در هر مرحله، همسایه یک مسیر ثابت را طی می‌کند. برای مثال اول به استخر می‌رود، بعد کمی می‌خوابد، سپس به بچه‌اش سری می‌زند و ... شما هم باید سعی کنید دور از دید او وسایل مورد نیاز را بکار برید.

نسخه‌ی شماره ۲ این بازی از محیط و مراحل متنوعی برخوردار است. برای مثال ساحل، شهرهای کشور هندوستان، کشتی، اسکله، هتل‌های سراهی و... همچنین شخصیت مادر (که از او هم باید فرار کنید) و همسر و بچه‌ی همسایه به داستان اضافه شده‌اند. لازم به توضیح است که اگر همسر یا بچه‌ی همسایه شما را ببینند مشکلی پیش نمی‌آید.

همسایه‌ی شیطانی را بازی کنید تا فوق تخصص همسایه آزاری را دریافت کنید! این بازی تنها جایی است که در آن می‌توان بدون این که کسی از دستتان ناراحت شود، تا دلتان می‌خواهد او را اذیت کنید و سر کار بگذارید. برای استفاده از این بازی ۱۲۸ مگابایت حافظه رم، ۲۵۰ مگابایت فضا روی دیسک سخت (hard disk) و کارت گرافیک ۱۶ مگابایت مورد نیاز است.

⊖ توجه: انجام این بازی (و هر بازی دیگری) تا قبل از اتمام امتحانات ترم دوم توصیه نمی‌شود. مجله‌ی **رایانا** در این مورد هیچ مسوولیتی قبول نمی‌کند و تمام عواقب احتمالی ناشی از بازی کردن با کامپیوتر (شامل: تجدید شدن در درس، اخراج از مدرسه، کتک خوردن از دست پدر و مادر، ضعیف شدن چشم‌ها و ...) متوجه‌ی خود دانش‌آموز است!

## جدول

← طراح: تلح ناصحی












← مصحح: مسعود شیخانی

مبتدی

متوسط

پیشرفته

۷ ۶ ۵ ۴ ۳ ۲ ۱

## افقی

- ۱- با گوش‌های خود آن را می‌شنویم.
- ۲- سوغات شهر قم
- ۳- ماه روزه گرفتن
- ۴- وقتی به اول آن « بی » اضافه کنیم خوب می‌بیند -
- ۵ برای نشان دادن چیزی که از ما دور است، به کار می‌رود.
- ۶- ۵- خواهر پدر -
- ۷ وقتی گندم رسید آن را ... می‌کنند.

۶- اگر میوه‌ی نشسته بخوریم، ... می‌شویم (!)

۷- پسوند تفضیل - اجرا کردن برنامه

## عمودی

- ۱- عددی است - باید خدا را به خاطر ... شکر کنیم.
- ۲- از شهرهای مازندران
- ۳- هر چیزی و هر کسی دارد - از آن طرف، ابر نزدیک زمین است.
- ۴- قبل از نماز می‌گیریم - اگر حرف آخرش نمی‌افتاد، جادوگران می‌خواندند!
- ۵- آزاد شده - به درجه‌ی گرمی هوا می‌گویند.
- ۶- میوه‌ی ساوه
- ۷- بدن - روشنایی

جواب جدول را برای ما بفرستید تا در قرعه‌کشی برندگان شرکت کنید.

شاید یکی از دلایلی که معمولاً ماها از کار گروهی می‌ترسیم این است که تا حالا کار گروهی نکرده‌ایم و لذت آن را نچشیده‌ایم. بچه‌های رایانا - مخصوصاً آن‌هایی که این روزهای آخر ماندند و کارهای مجله را انجام دادند- شاید لذتی را که از این کار گروهی بردند و نتیجه‌ای را که از آن گرفتند با هیچ یک از کارهای فردی‌شان عوض نکنند. هدف اصلی ما هم از در آوردن مجله‌ی رایانا، بیشتر گردآوردن بچه‌ها دور هم برای انجام یک کار گروهی بود تا خود رایانا. بیشترین سود را از درآوردن این مجله بچه‌هایی بردند که برای ایجاد آن زحمت کشیدند. این تجربه‌ی غیر درسی چیزی نیست که به سادگی قابل کسب باشد و امیدوارم بچه‌ها قدر آن را بدانند.

همین جا لازم است از تمامی عزیزانی که برای در آوردن شماره‌ی اول با رایانا همراه بودند تشکر کنم. من که خودم باور نمی‌کردم بچه‌ها این قدر پای کار باشند و وقت بگذارند. الان که دارم این ته مقاله را می‌نویسم ساعت ۱۰ شب پنج‌شنبه سوم اردیبهشت است. چند تایی از بچه‌ها تا یکی دو ساعت پیش توی اتاق کامپیوتر بودند و کار می‌کردند. جناب سردبیر عزیز - حفظه... - هم در کنار بنده نشستند و مشغول تایپ سرمقاله هستند و ۲ دقیقه دیگر وقت دارند تا هرچه سریع‌تر مدرسه را ترک کنند. امروز چند بار معلمین فیزیک بچه‌های رایانا را گول زدند و بردند فوتبال، اما در نهایت توطئه‌شان برملا شد و همه‌ی بچه‌ها به سر کار خود برگشتند (البته یک بستنی برای هرکدام‌شان خریدیم).

❁ در انتها لازم است از چند نفر تشکر ویژه بکنم:

✓ اول آقای عباسی که واقعاً دیگر خجالت می‌کشیم از ایشان درخواستی نکنیم. توی این یک هفته‌ی آخر که کارهای مجله انجام می‌شد، تمام مشکلات سایت را آقای عباسی برایمان حل می‌کرد و همین را بگویم که بدون کمک ایشان این شماره هیچ‌وقت در نمی‌آمد.  
 ✓ دوم آقای عابدی که شب قبل از چاپ اول مجله، بنده به در خانه‌شان رفته، ایشان را خجفت کرده و به مدرسه آوردم و ایشان هم در کمال مظلومیت دقیقاً تا ساعت پنج و نیم صبح در مدرسه ماندند و در چاپ مجله کمک کردند. الان که به یاد ایشان و انسانیت برخاسته از عمق وجود ایشان در کمک به این مجله‌ی نوپا می‌افتم (اگر معلم ادبیاتم این جمله‌های قصار ادبی را می‌دید، چه می‌گفت؟)، قطرات اشکم از هر مژه چون سیل روانه می‌شود. (چه حرف‌ها!)

✓ و سوم هم این سردبیر کوشا که حسابی برای این شماره وقت گذاشت و زحمت کشید، تا جایی که دیگر خانواده‌اش داشتند شاکمی می‌شدند. البته قول داده برای شماره‌های بعد طوری برنامه‌ریزی کند که هیچ وقت برای کار مجله بعد از ساعت ۵ بعد از ظهر در مدرسه نماند. (راستی امروز بحثی هم در گرفت سر این که قدرت مدیر مسؤول بیشتر است یا سردبیر. ماجرا سر چاپ کردن یا نکردن شعری بود که روی جلد خواندید. سردبیر مخالف چاپ کردن بود و من موافق. سرانجام پس از رایزنی‌های فراوان با افراد صاحب نظر به این نتیجه رسیدیم که قدرت مدیر مسؤول بیشتر است و این شد که این شعر کدایی چاپ شد. شاید یک موقعی گفتیم که این شعر را از کجا آوردیم. شاید هم نگفتم)

در ضمن این را هم بگویم که ته مقاله - و همچنین سرمقاله - ی چاپ دوم کمی با چاپ اول متفاوت شد تا به‌روز شود (این آنلاین منو کشته!). همچنین دو سه تا از سوتی‌های چاپ اول (که عمراً کسی فهمیده باشه) اصلاح شد. داستان نایاب شدن چاپ اول و حواشی مربوط به آن را هم در شماره‌ی بعد خواهید خواند.

باقی بقایتان، تا شماره‌ی بعد...

مدیر مسؤول



ماهنامه کامپیوتری

مرکز راهنمایی علامه حلی (۱)

مدیر مسؤول: آقای نبی‌زاده

مشاور: آقای جهانگیر

سردبیر: سیاوش آذرگشسب

هیأت تحریریه:

♦ آموزش: کامیار محمدزاده

سهراب شیخانی

♦ خبر: پیمان پژمان

سپهر حسن‌خان‌پور

♦ مصاحبه: شاهین معبودی

مهدی عطایی‌پور

♦ اینترنت: فراز فلاحی

مسعود شیخایی

محمد نظری‌زاده

♦ هنری: عطا کریم‌زاده

سهیل آزادوار

♦ مسابقه و طنز: علی ناصحی

بهراد هورفر

♦ بازی: محمدحسین دارایی

♦ تدارکات(۱): علی صدوقی

و...

محسن معظم‌زاده

امیر حسام نخعی

امین شاه‌محمدی

با تشکر از آقای عباسی،

آقای عابدی و آقای انصاری

rayana\_mag@yahoo.com



سازمان ملی پرورش استعداد های دانش