

سازمان ملی پرورش استعداد های درخشان - مرکز آموزشی علامه علی (ا) تهران  
 مجله رایانا - نشریه تخصصی گروه کامپیوتر - دوره جدید  
 سال دوم - شماره هشتم - نیمه مرداد ماه ۱۳۸۴  
 ۴ صفحه - قطع: B5 - قیمت: ۱۰۰ تومان



و اما تابستان هم آمد... این شماره مجله رایانا قرار بود در ماه تیر در بیاید که به دلیل مشکلاتی این قدر طولانی شد. امیدواریم که مطالب مجله رضایت شما را جلب کند. سعی کردیم تا مطالب و شکل و شمایل مجله را طوری در بیآوریم تا به فال و هوای تابستان بخورد. همچنین تقریباً چند روز بعد از انتشار این شماره، سایت مجله نیز شروع به کار خواهد کرد. اطلاعاتش را هم منتا می‌زنیم. شما می‌توانید مطالب قبلی و کلی چیز دیگر را در این سایت مشاهده کنید. مهم‌ترین اتفاقی که این شماره افتاد، این است که دیگر روی جلد نمی‌نویسیم؛ سال اول - ... یعنی رایانا یک ساله شد. امیدواریم که روزی بنویسیم. سال چهارم

## سیزدهم رجب، سالروز میلاد امام علی (علیه السلام) بر

### همه‌ی دانش‌آموزان علامه حلّی مبارک

علی ای همای رحمت، تو چه آیتی خدا را  
 که به ماسوا فکندی همه سایه‌ی هما را  
 دل اگر خداشناسی همه در رخ علی بین  
 به علی شناختم من، به خدا قسم، خدا را  
 مگر ای سحاب رحمت تو بیاری ارنه دوزخ  
 به شرار قهر سوزد همه جان ماسوا را  
 برو ای گدای مسکین در خانه‌ی علی زن  
 که نگین پادشاهی دهد از کرم گدا را  
 به جز از علی که گوید به پسر که قاتل من  
 چو اسیر توست اکنون به اسیر کن مدا را  
 به جز از علی که آرد پسر ابو العجایب  
 که علم کند به عالم شهادی کربلا را  
 چو به دوست عهد بندد ز میان پاک‌بازان  
 چو علی می‌تواند که به سر برد وفا را  
 نه خدا توانمش خواند نه بشر توانمش گفت  
 متخیرم چه نامم شه ملک لافتی را  
 به دو چشم خون‌فشانم، هله ای نسیم رحمت  
 که ز کوی او غباری به من آر توتیا را  
 به امید آن که شاید برسد به خاک پایت  
 چه پیام‌ها سپردم، همه سوز دل، صبا را  
 چو تویی قضای گردان، به دعای مستمندان  
 که ز جای ما بگردان ره آفت قضا را  
 چه زخم نای هر دم، ز نوای شوق او دم؟  
 که لسان غیب خوش تر بنوازد این نوا را  
 همه شب در این امیدم که نسیم صبحگاهی  
 به پیام آشنایی بنوازد آشنا را  
 ز نوای مرغ یا حق بشنو که در دل شب  
 غم دل به دوست گفتن چه خوش است شهریارا

## فهرست:

۳	.....	سرمقاله
۴	.....	تکنولوژی اسلام (۱)
۵	.....	مشاورنامه (۳)
۶	.....	دوستان قدیمی
۸	.....	از فتوشاپ به بیسیک
۱۱	.....	داستان‌های یه گله بز (۵)
۱۲	.....	یک معمای منطقی
۱۴	.....	گزارشی از تورنومنت کامپیوتری علامه‌حلی
۱۷	.....	آموزش فتوشاپ
۱۸	.....	رمزی کردن اطلاعات یک CD
۱۹	.....	ویژوال بیسیک تخصصی
۲۰	.....	پنج ترفند ویندوزی
۲۲	.....	معرفی چند سایت جالب
۲۳	.....	معرفی سایت
۲۴	.....	کلاه نمدی (۲)
۲۶	.....	آموزش فلش (۲)
۲۹	.....	سبک‌های بازی
۳۰	.....	اخبار رایانا و مدرسه در ۴۰ سال بعد
۳۱	.....	فقط با یک خط برنامه کاوش گر وب بسازید
۳۱	.....	ضرب‌المثل‌های رایانه‌ای
۳۲	.....	اخبار
۳۵	.....	جدول
۳۶	.....	ته مقاله



## سرمقاله

## به نام پروردگار یکتا

\* یادم می‌آید که در اولین جلسه‌ی رایانا، قرار بود نوع مجله (سال‌نامه، ماه‌نامه، هفته‌نامه و ...) مشخص شود. رأی‌گیری نیز در این مورد انجام شد. من یک کمی که با خودم فکر کردم، با خودم گفتم که «اوه تو یک هفته می‌شه کلی کار کرد!» و این شد که به هفته‌نامه رأی دادم. اون موقع فکر نمی‌کردم که چه خبرهایی است. اما الان که در این مورد فکر می‌کنم، تازه دلیل قاطعیت آقای جهانگیر و آقای نبی‌زاده رو در ماه‌نامه بودن مجله متوجه می‌شوم. الان چهار ماه و نیم از انتشار شماره‌ی قبلی مجله می‌گذرد و تازه مجله در اومده. تازه می‌فهمم که یک هفته‌نامه‌ی **دانش‌آموزی** (یعنی دانش‌آموزان درستی‌ش کنند) نیاز به یک هم‌کاری قوی میان اجزایش که دانش‌آموزان هستند دارد. ولی متأسفانه بسیاری از بچه‌های مدرسه‌ی ما احساس مسئولیت و همکاری کمی دارند و کسی خود را موظف به مثلاً آماده کردن یک مطلب تا تاریخی معین به هر نحو ممکن نمی‌کند. و به این شکل، هفته‌نامه‌ای هم در نمی‌آید. (البته این موضوع را با هفته‌نامه‌ی **هفته** اشتباه نگیرید، چون این هفته‌نامه، یک مجله‌ی معلمی است) شاید یکی از عوامل آن حمایت کم معلمین از برخی فعالیت‌های فوق برنامه مانند رایانا است.

\* این که رایانا این قدر دیر در آمده دلایل دیگری نیز دارد که این‌هاست :

- ۱- آقای نبی‌زاده و معلمین دیگر کامپیوتر این چند ماهه خیلی سرشان شلوغ بود و وقت نکردند که به رایانا کمک کنند.
- ۲- این شماره خیلی توپ بود! بنابراین کار بیشتری می‌برد. (کاملاً منطقی!)
- ۳- سایت مجله نیز باید برای این شماره آماده می‌شد که تا چند روز دیگر آماده است. حتماً یک سری بزنید.
- ۴- من نتونستم خوب کار رو کنترل کنم و کار امروز و فردا شد. ولی در کل می‌توان گفت که این شماره خیلی خوب شده است.

\* اگر یادتان باشد چند شماره من در سرمقاله روی یک موضوعی بحث می‌کردم که به قضیه‌ی کم کاری بچه‌ها بر می‌گشت. هر ماه ناراحت‌تر از ماه قبل، سرمقاله‌ی تندتری هم می‌نوشتم. (یک دلیل آن این بود که خودم کار داشتم و نمی‌توانستم زیاد روی مجله وقت بگذارم). هم‌چنین کار به جایی رسید که ۳ خط از سرمقاله‌ی عید من توسط مشاور حذف شد. اما دیگه حال ندارم این مسأله رو ادامه بدم. چون فکر کنم هر کس که قرار بوده این حرف‌ها رو جدی بگیره تا حالا جدی گرفته. البته برای این شماره مقاله‌های زیادی از پایه‌ی اول و دوم رسیده که جای شکر دارد. جا دارد که از ۲ تا از بچه‌ها که خیلی قشنگ مقاله می‌نویسند تشکر کنیم: علیرضا نعمتی و سید مهران خلدی (مقاله‌های این دو را در این شماره خواهید خواند)

\* و اما این شماره: ابتدا یک دور مجله رو بخوانید و با شماره‌های قبل مقایسه کنید. از تغییرات جدید مجله می‌توان این‌ها را نام برد:

- ۱- رنگی شدن جلد (برای اولین بار در تاریخ رایانا)
- ۲- چاپ بهتر
- ۳- محتوای بیشتر
- ۴- اضافه شدن بخش‌های جدید (مانند برنامه‌های کوچک)
- ۵- ایجاد سایت مجله (چند روز دیگه که تو برد اعلام شد یه سری بزنید).
- ۶- مقاله‌هایی با موضوع‌های متنوع از معلمین غیر کامپیوتری (آقای شیوا و آقای رادمهر) (برای اولین بار در تاریخ رایانا) و هزار و یک تغییر دیگر!

در آخر هم خبر از تغییرات اساسی در ساختار مجله برای جهانگیر شدن آن (!) می‌دهم که فعلاً در حال بررسی است. همه‌ی این‌ها را گفتم، معلوم نیست این شماره آخرین شماره‌ی من است یا نه. اگر بود که از همه‌تون خداحافظی می‌کنم و پیشنهاد می‌کنم که کار در رایانا را حتماً امتحان کنید و اگر نه که هیچی! در هر صورت فعلاً خدانگهدار ...

سردبیر

Email: Azargoshasb@gmail.com

### قسمت اول

#### نوشتگی: آقای رادمهر

آری! انسان به جایی می‌تواند برسد که گوش و چشم و حواس مختلفش رنگ و بوی الهی پیدا کند و این فقط مخصوص اهل بیت<sup>(ع)</sup> نیست، بلکه استعداد وجودی هر انسانی می‌باشد. انسان می‌تواند به جایی برسد که هر آن چه را که خدا می‌بیند، او هم ببیند، هر آن چه را که خدا می‌شنود، انسان هم بشنود و ...

آیا می‌دانی که ۱۴۲۶ سال قبل، پیامبر اکرم، حضرت محمدین عبدالله، به سفر معراجیه می‌روند و آیا می‌دانی که در این سفر همه‌ی عالم وجود را از نزدیک بررسی و مشاهده کرده‌اند؟ مثلاً در مورد عالم طبیعت و دنیا، آیا می‌دانی که همه‌ی ستاره‌ها و منظومه‌ها و کهکشان‌های عالم را از نزدیک دیده‌اند و همین طور امیرالمؤمنین<sup>(ع)</sup>؟

فکر می‌کنی چرا پیامبر می‌فرماید: من شهر علم هستم و علی درب ورودی این شهر است. یعنی این که عزیز من! ای نوجوان عزیز مسلمان! اگر می‌خواهی سراغ فیزیک بروی، از راه علی و به مدد علی وارد شو. آنگاه اگر خوب در کسب فیزیک تلاش کنی به مدد علی<sup>(ع)</sup> و با توسل به رسول الله می‌توانی به یافته‌هایی در علم برسی که هیچ‌کس تا به حال نرسیده باشد.

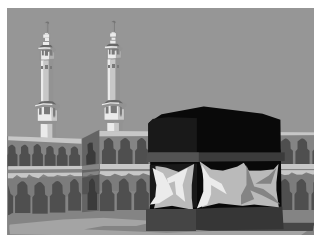
آیا می‌دانی فاطمه‌ی زهرا<sup>(س)</sup> کیست؟ آیا می‌دانی در جایی خطاب به امیرالمؤمنین<sup>(ع)</sup> می‌فرماید که: علی جان! خداوند متعال علم به همه‌ی گذشته را در اختیارم قرار داده است، علم به همه‌ی حال را نیز به من داده است و علم به همه‌ی آینده را نیز در اختیارم قرار داده است و علی جان! پروردگار عزیز علم به هر آنچه را که می‌توانسته وجود پیدا کند اما وجود پیدا نکرده را نیز به من عنایت کرده است.

برادر عزیز! از شما خواهش می‌کنم راجع به این کلام فاطمه‌ی زهرا<sup>(س)</sup> فکر کنی و بیندیشی. آنگاه می‌فهمی که فاطمه زهرا<sup>(س)</sup> متمم‌ترین و پیشرفته‌ترین انسانی است که در عالم انسان‌ها وجود داشته است و آن‌قدر محبوب و معشوق خداوند متعال شده است که خداوند به پیامبر اکرم<sup>(ص)</sup> می‌فرماید: «اگر قرار به خلق فاطمه‌ی زهرا<sup>(س)</sup> نبود، تو و علی را نیز خلق نمی‌کردم».

حال کمی بیشتر تأمل کن تا برایت ثابت کنم هر انسانی حتی من و تو نیز این قدرت و توانایی را داریم که به قلّه‌ی علی<sup>(ع)</sup> و فاطمه‌ی زهرا<sup>(س)</sup> برسی. ان شاء الله در فرصت‌های بعدی.

بعضی‌ها اسلام را فقط به اعمال عبادی و ظاهری آن می‌شناسند که این تفکر ناقصی است. البته یک بخش از محورهای سه‌گانه‌ی مکتب اسلام در حوزه‌ی اعمال خلاصه می‌شود، همان طور که بخش دیگری به حوزه‌ی اخلاق اختصاص می‌یابد و در این بخش‌های سه‌گانه‌ی مکتب اسلام آنچه از دو محور قبلی مهم‌تر است، حوزه‌ی افکار و اندیشه‌های مکتب اسلام است که بنده‌ی حقیر در کلاس «تا بینهایت» که از ترم دوم سال تحصیلی گذشته در مرکز تشکیل شد و به لطف پروردگار عزیز در تابستان هم ادامه داشته است، سعی در آشنا نمودن نوجوانان عزیز این مرکز با محورهای سه‌گانه‌ی فوق‌الذکر به‌ویژه محور افکار و اندیشه‌های مکتب اسلام داشته‌ام.

البته اگر کسی بخواهد حقیقتاً و دقیق مکتب اسلام را بشناسد، باید به طور محققانه و به کمک یک اسلام‌شناس متخصص در محورهای سه‌گانه‌ی مکتب اسلام بحث و بررسی و تحقیق عقلی کند. اما جالب است بدانید این مطالب که همه یا در قرآن یا در احادیث اهل‌بیت یا سیره‌ی عملی اهل‌بیت<sup>(ع)</sup> ریشه دارند، همگی نرم‌افزار تکنولوژی اسلامی است اما شاید بیرسید که خروجی این نرم‌افزار چیست و تکنولوژی اسلامی که ادعا می‌کنید یعنی چه؟



در پاسخ باید گفت که خروجی این نرم‌افزار، تولید انسان‌هایی است چون پیامبر اکرم<sup>(ص)</sup>، چون فاطمه زهرا<sup>(س)</sup>، ظهور

انسان‌هایی چون حضرت رضا<sup>(ع)</sup> و امام مهدی<sup>(عج)</sup>؛ انسان‌هایی که از جهت علمی به همه‌ی جهات مختلف عالم طبیعت و سایر عالم‌ها علم داشته‌اند و همه‌ی علوم مختلف عالم در وجود آنها بوده است. و این تکنولوژی و فناوری مکتب وحی آنجا به اوج خود می‌رسد که علی<sup>(ع)</sup> می‌شود آینده‌ی تمام‌نمای صفات خداوند متعال و به تعبیری مثال خدا می‌شود، چرا که خداوند متعال در حدیث قدسی فرموده است: «عَبْدِي اطِيعْنِي اَجْعَلْكَ مَثَلِي»

«بنده‌ی من اگر اطاعت مرا کنی تو را مثل خودم می‌کنم.»



## از صدای سخن عشق ندیدم خوش تر

## یادگاری که درین گنبد و آرزو بماند

نوشته‌ی: آقای جهانگیر

"یک استاد جامعه‌شناسی به همراه دانشجویانش به محله‌های فقیرنشین بالتیمور رفت تا در مورد دویست نوجوان و زندگی فعلی و آینده‌ی آنها تحقیق تاریخی انجام دهد. از دانشجویان خواسته شد ارزیابی خود را درباره تک تک این نوجوانان بنویسند. دانشجویان برای همه‌ی آنها یک جمله را تکرار کردند:

او شناسی برای موقّیّت ندارد.

بیست و پنج سال بعد، استاد جامعه‌شناس دیگری به سراغ این تحقیق رفت. او از دانشجویانش خواست که دنباله‌ی این تحقیق را بگیرند و ببینند بر سر آن نوجوان‌ها چه آمده است. به استثنای بیست تن از آنها که از آن محله اسباب‌کشی کرده یا مرده بودند، از میان ۱۸۰ نفر باقیمانده، ۱۷۶ نفر به موقّیتهای غیر عادی دست پیدا کرده و وکیل، پزشک و یا تاجری سرشناس شده بودند.

این جامعه شناس حقیقتاً متحیر شد و تصمیم گرفت روی این موضوع تحقیق بیشتری انجام دهد. خوشبختانه توانست تمام آن افراد را پیدا کند و از تک تک آنها بپرسد: دلیل موقّیّت شما چیست؟

پاسخ همه‌ی آنها یکسان و سرشار از عشق بود:

دلیل موقّیّت ما معلّم ما بود.

آن معلّم هنوز زنده بود. استاد جامعه‌شناسی جستجو کرد و او را در حالی که پیرزنی فرسوده شده بود، پیدا کرد. به سراغ او رفت و کنجکاوانه از او ترکیب فرمول معجزه‌گری را که از نوجوانهای محلات فقیرنشین، انسانهای شایسته و موقّق ساخته بود، جويا شد.

چشم‌های معلّم پیر برقی زدند و لب‌هایش با لبخندی عطوفت آمیز از هم گشوده شد. پاسخش بسیار ساده بود. او با کمال لطف و تواضع گفت: **من عاشق بچه‌ها بودم.**\*

نمی‌دونم تا حالا چقدر به زحمات معلّم‌های مدرسه فکر کردید؟ اصلاً آیا تا به حال خودتونو به جای اون‌ها گذاشتید؟ تا حالا از خودتون پرسیدید چی باعث می‌شه به خاطر شما از موقّیتهای بهتر شغلی بگذرند؟ چی باعث می‌شه به خاطر شما حرف درشت بشنونند، ناملایمات ببینند و در عوض به روی شما لبخند بزنند؟ چی می‌شه که به خاطر برگزاری یه کارسوق، یه سمینار و یا یه اردو از راحتی و آسایش خودتون می‌گذرند و تمام هم و غم خودتونو صرف رشد و تعالی و راحتی شما می‌کنند؟ چی می‌شه که ....

\* از کتاب "Chicken soup for the soul!! نوشته‌ی جک کانفیلد

## اندر ترک جناب مشاور

متن شعر ارسالی از طرف مدیر یک گروه یاهو به مشاور رایانا

پس از ترک این گروه توسط جناب مشاور

## و بعد از رفتنت!...

شبی از پشت یک تنهایی نم‌ناک و بارانی  
تو را با لهجه‌ی گل‌های نیلوفر صدا کردم  
تمام شب برای باطراوت ماندن باغ قشنگ آرزوهای دعا کردم  
پس از یک جستجوی نقره‌ای  
در کوچه‌های آبی احساس  
تو را از بین گل‌هایی که در تنهایی‌ام روید با حسرت جدا کردم  
و تو در پاسخ آبی‌ترین موج تمنای دلم گفتی  
دلم حیران و سرگردان چشمانی ست رویایی  
و من تنها برای دیدن زیبایی آن چشم  
تو را در دشتی از تنهایی و حسرت رها کردم  
همین بود آخرین حرفت  
ومن بعد از عبور تلخ و غمگینت  
حریم چشمه‌هایم را به روی اشکی از جنس غروب  
ساکت و نارنجی خورشید وا کردم  
نمی‌دانم چرا رفتی؟  
نمی‌دانم چرا، شاید خطا کردم  
و تو بی آن که فکر غربت چشمان من باشی  
نمی‌دانم کجا، تا کی، برای چه،  
ولی رفتی و بعد از رفتنت  
باران چه معصومانه می‌بارید  
و بعد از رفتنت یک قلب دریایی ترک برداشت  
و بعد از رفتنت رسم نوازش در غمی خاکستری گم شد  
و گنجشکی که هر روز از کنار پنجره  
با مهربانی دانه بر می‌داشت  
تمام بال‌هایش غرق در اندوه غربت شد  
و بعد از رفتن تو، آسمان چشمه‌هایم خیس باران بود  
و بعد از رفتنت انگار کسی حس کرد من بی تو  
تمام هستی‌ام از دست خواهد رفت  
کسی حس کرد من بی تو  
هزاران بار درهر لحظه خواهیم مرد  
و بعد از رفتنت دریا چه بغضی کرد!  
کسی فهمید تو نام مرا از یاد خواهی برد  
و من با آن که می‌دانم تو هرگز یاد من را  
با عبور خود نخواهی برد  
هنوز آشفته‌ی چشمان زیبای توام  
برگرد!

ببین که سرنوشت انتظار من چه خواهد شد  
و بعد از این همه طوفان و وهم و پرسش و تردید  
کسی از پشت قاب پنجره آرام و زیبا گفت:  
تو هم در پاسخ این بی وفایی‌ها بگو  
در راه عشق و انتخاب آن خطا کردم  
و من در حالتی مابین اشک و حسرت و تردید  
کنار انتظاری که بدون پاسخ و سردست  
و من در اوج پاییزی‌ترین ویرانی یک دل  
میان غصه‌ای از جنس بغض کوچک یک ابر  
نمی‌دانم چرا؟ شاید به رسم و عادت پروانگی‌مان باز  
برای شادی و خوشبختی باغ قشنگ آرزوهایت  
دعا کردم

امیر افشار



نوشته‌ی: آقای امیر پویان شیوا

احتمالاً برای شما هم مانند من بارها پیش آمده که در جمعی، با کسی آشنا شده‌اید و پس از این که چند دقیقه با هم درباره‌ی علایق مشترکتان صحبت کرده‌اید، دریافته‌اید که دوست مشترکی دارید. اگر نه هنوز برای شما، ولی احتمالاً برای پدر و مادرتان این اتفاق افتاده است؛ مثلاً دوستی که در دانشگاه با او بوده‌اند و حالا در شغل جدیدش همکار آشنایتان است. شما، دوست سابق و آشنای جدیدتان در یک شبکه‌ی اجتماعی هستید.

اصولاً، انسان‌ها دائماً در حال کنش متقابل با دیگران هستند. این ارتباطات چند سویه، به صورت شبکه‌های اجتماعی در می‌آیند. شبکه‌ی اجتماعی من - یا مجموعه‌ی شناخت‌های متقابلم در یک وضعیت پایدار - شبکه‌ی افرادی است که مرا به طور مستقیم یا غیرمستقیم به سایر افراد، پیوند می‌دهد. در شبکه‌ی من اعضای خانواده‌ام، دوستان نزدیکم، همکلاسی‌های دانشگاهم، استادانم، پزشکم، مأموری در یک کلانتری، وکیل دادگستری، رئیس یک مرغداری و ... وجود دارند. اگر احیاناً با کسی - خدای نکرده - دعوایم بشود و به کلانتری بروم، سعی می‌کنم بخشی از شبکه‌ام را که شامل مأمور کلانتری است به کار بیندازم و فعال کنم؛ چرا که حدس می‌زنم خود آن مأمور، در شبکه‌اش، کسی را دارد که می‌تواند کارم را راه بیندازد. اگر مشکلم از این طریق رفع نشد، احتمالاً به سراغ وکیلی که در شبکه‌ام هست، می‌روم.

شبکه‌ها نقشی اساسی در زندگی اجتماعی افراد دارند. تحقیقی در آمریکا نشان داده است که سیاهپوست‌ها، حتی پس از همسانی قوانین و رفع تبعیض‌ها، کمتر از سفیدها توانسته‌اند شغل پیدا کنند؛ چرا که در شبکه‌ی اجتماعی‌شان افراد مهمی عضویت ندارند. در حالی که در شبکه‌ی اجتماعی سفیدها، ممکن است رئیس یک بانک، یک تاجر کهنه‌کار یا یکی از مقامات ایالتی عضویت داشته باشد. در مورد مردان هم تا اندازه‌ای وضع به همین شکل است؛ مردان از آنجا که از سابقه‌ی طولانی‌تری در کار اقتصادی برخوردارند، شبکه‌ی قدرتمندتری از زنان دارند. بنابراین فعالیت‌های اقتصادی را به کمک «دوستان گرمابه و گلستان»‌شان، راحت‌تر آغاز می‌کنند؛ یا در موقعیت خطر و بحران، آسان‌تر شاخه‌های کارای شبکه‌شان را فعال می‌نمایند.

سودمندی‌های شبکه‌ها باعث می‌شود که از مفهوم سرمایه‌ی اجتماعی استفاده کنیم. در واقع، شبکه‌ها برایمان مؤلف سرمایه‌ی اجتماعی هستند. من، منابعی در اختیار دارم - مثلاً پولی دارم - وقتی که با دوستم - که او هم منابعی در اختیار دارد؛ فرض کنید سواد - شریک می‌شوم و شرکتی تأسیس می‌کنیم، از رابطه‌ی ما سرمایه‌ی اجتماعی پدید می‌آید. سرمایه‌ها، در هر شکلی - سرمایه‌ی اجتماعی یا سرمایه‌ی فرهنگی، مثل مدرک تحصیلی - خیلی زود به سرمایه‌ی اقتصادی تبدیل می‌شوند.

اما، چه چیزی باعث می‌شود که من و دوستم شریک شویم؟ مطمئناً اعتماد. به عبارت دیگر، من به دوستم اعتماد دارم و او هم به من. شبکه‌های اجتماعی، سرمایه‌ی اجتماعی به وجود می‌آورند و مهم‌ترین دستاورد - یا بهتر بگوییم، سود - سرمایه‌ی اجتماعی اعتماد است. الماس‌فروش‌های لندن، خیلی راحت الماس‌هایی به ارزش صد هزار پوند و بیشتر را - بدون دریافت هیچ رسیدی - در اختیار هم می‌گذارند تا قیمت‌گذاری یا فروخته شوند. اعتماد بالایی که در شبکه‌ی اجتماعی الماس‌فروش‌های لندن وجود دارد، باعث می‌شود که اکثر معاملات شفاهی برگزار شود؛ همین است که می‌گویند قول انگلیسی‌ها سند آن‌هاست (اما یادتان باشد، مطمئناً برای اعضای شبکه‌ی خود و نه برای شما!).

خب، همه‌ی این‌ها را گفتم تا همین مفاهیم را به دنیای سایبر بکشانم. اورکات - که این روزها خیلی گل کرده - اپلیکیشنی است که با همین شبکه‌های اجتماعی کار می‌کند. دوستی، مرا دعوت می‌کند و من هم دوستان دیگری را دعوت می‌کنم و شبکه‌ی اجتماعی‌ام را گسترش می‌دهم... بعد به طرزی شگفت‌آور می‌خوانم که شما از طریق ۵۰ دوست با ۱۳۰۰۰۰۰ نفر در ارتباط هستید. به این ترتیب، اورکات، از انبوهی شبکه‌های اجتماعی متداخل تشکیل شده. آن وقت متوجه می‌شوید، کسی را که



تا حالا اصلاً ندیده‌اید و اسمش را هم نشنیده‌اید با دو واسطه - که در اورکات با علامت > نمایش داده می‌شود - می‌شناسید و یاد این موضوع می‌افتید که 'دنيا جای کوچکی است'.

سؤالی که روزهای اول تداول اورکات بارها تکرار می‌شد این بود که چرا افرادی که تا به حال خیلی علاقه‌مند بودند ناشناس باقی بمانند، در اورکات نامشان را کامل نوشته‌اند؛ عکس‌شان را گذاشته‌اند؛ نشانی و وبلاگشان را اضافه کرده‌اند؛ بسیاری از جهت‌گیری‌ها و سلیق‌شان را در معرض گذاشته‌اند؟ پاسخ با استفاده از مفهوم 'اعتماد' نباید چندان دور از ذهن باشد: از آن جایی که اورکات، شبکه‌ای بسته است (درست مانند شبکه‌ی الماس‌فروش‌های لندن)، سطح اعتماد در آن بالاست. هر کسی که در اورکات عضو است، با چند واسطه‌اشناسی من هم محسوب می‌شود؛ پس، اگر فرضاً آدرس وبلاگم یا شماره تماسم، اطلاعی است که در طبقه‌بندی‌های اطلاعاتم می‌توان آن‌را به جمعی نیمه‌خصوصی، عرضه کرد، چرا این کار را نکنم؟ خصوصاً این که منفعتی هم در آن هست. مثلاً می‌توانم افراد هم‌سلیقه‌ی خود را بشناسم و ... ضمن این که حدس می‌زنم احتمال ضرر حاصل از این اعتماد خیلی بالا نباشد؛ چرا که اورکات، شبکه‌ای بسته است که من با دعوت‌نامه وارد آن شده‌ام.

نکته‌ی دیگری را که در فضای سایبر وجود دارد و بارها حتی محل مناقشه بوده، در اورکات می‌توان شفاف‌تر دید: این که چرا بعضی‌ها در این فضای مجازی از سلطه و تسلط برخوردارند؛ حرفشان خریدار دارد؛ یا می‌توانند با وبلاگ‌هایشان دعوا راه بیندازند؟ قدرت و سلطه‌ی چنین گروه‌هایی تنها حاصل همان سرمایه‌ی اجتماعی است. افرادی که با هم یک شبکه‌ی اجتماعی را شکل می‌دهند (این شبکه را می‌توانید با کلیک بر گزینه his/her friend یکی از آنها در اورکات ببینید)؛ سرمایه‌ی اجتماعی تولید می‌کنند و با اعتماد حاصل از این سرمایه‌ی اجتماعی، کالای عمومی (مثلاً یک نشریه‌ی الکترونیکی؛ یک وبلاگ گروهی و ...) به وجود می‌آورند. فضای سایبر هم، شبیه دنیای واقعی است؛ کسانی که شبکه‌های اجتماعی قدرتمند و بزرگی داشته باشند، راحت‌تر سرمایه‌ی اجتماعی تولید می‌کنند و پس قدرت بیشتری دارند و بیشتر همدیگر را حمایت می‌کنند؛ به همین راحتی! وبلاگستان، فضایی دموکراتیک است؛ اما دموکراتیک بودن مانعی پیش روی تسلط‌ها و حمایت‌های ناشی از شبکه‌ی قدرتمند اجتماعی نیست.

اورکات، دوستی‌های جدیدی به وجود می‌آورد؛ دوستی‌های قدیم را احیا می‌کند؛ شاید به کارهای سودآور اقتصادی بینجامد؛ شاید از نمایش اطلاعات، سوء استفاده شود و هزار و یک شاید و امای دیگر. تنها خواستم بگویم، اورکات پدیده‌ی جذابی است که برخی از پیام‌هایش را می‌توان از طریق چند مفهوم ساده‌ی شبکه، سرمایه‌ی اجتماعی و اعتماد واشکافی کرد و توضیح داد. روز به روز، اورکات گسترش بیشتری پیدا می‌کند و اتفاقات جدیدتری می‌افتد؛ پس می‌توان مرتب به سراغش رفت و در موردش فکر کرد.

## برنامه‌های کوچک

## اجرا نشو

### نوشته‌ی: فرار فلاحی

اگره بخواین بدونین موش(Mouse) کجاس چیکار می‌کنین؟ از MouseMove فرم می‌فهمین؟ خب اگه موش از فرم بیرون بود چی؟ پس اینو تو ماژول بنویسید:

```
Declare Function GetCursorPos Lib "user32" (lpPoint As POINTAPI) As Long
Type POINTAPI
    X As Long
    Y As Long
End Type
```

و کاری به کارش نداشته باشین! حالا باید یه تایمر و دو تا لیبیل تو فرمتون بذارین و کد زیر رو برای تایمر بنویسید:

```
Dim mouse As POINTAPI
GetCursorPos mouse
Label1.Caption = "PosX: " & mouse.X
Label2.Caption = "PosY: " & mouse.Y
```

زود باش اجراش کن دیگه!



بعد از پیگیری‌های بی‌شمار سردبیر و بعد از حدود یک سال تأخیر (قول این مقاله را به بچه‌های کلاس گرافیک کامپیوتری پارسال (کلپ ۸۳) داده بودم!) بالاخره مشکلات من در مورد نوشتن مقاله (مشکل را در خود مقاله می‌گویم) حل شد و حاصل آن این نوشته است که پیش رو دارید. ممکن است حدس زده باشید (البته بچه‌های کلاس گرافیک کامپیوتری از قبل می‌دانستند) که این نوشته در مورد چیست. پس برویم سر اصل مطلب.

هیچ آدم عاقلی تصویرهای گرافیکی را در بیسیک طراحی نمی‌کند! آن بچه‌هایی که در گذشته می‌خواستند در بیسیک بازی بنویسند احتمالاً حرف من را کاملاً متوجه می‌شوند. ابزارهای بیسیک برای تولید تصاویر در حد بسیار مقدماتی بوده و فقط به درد تولید کارهای گرافیکی ساده (دقیق‌تر بگویم، کارهای گرافیکی برداری یا Vector) می‌خورد. تمام کسانی که می‌خواهند تصاویر گرافیکی را تولید و یا دست‌کاری کنند به سراغ نرم‌افزارهای گرافیکی می‌روند. همان‌طور که می‌دانید، نرم‌افزار Photoshop محصول شرکت Adobe (بخوانید آدوبی) یکی از قوی‌ترین و بهترین نرم‌افزارهای گرافیکی این دنیاست. پس همان‌طور که عقل سلیم حکم می‌کند، برای تولید و تهیه گرافیک باید به سراغ این نرم‌افزار رفت. بررسی دقیق‌تر و آموزش این نرم‌افزار از عهده این مقاله خارج است (می‌توانید به کلاس ICDL و یا کتاب‌های مربوطه مراجعه کنید). به هر حال، فرض را بر این می‌گیریم که طرح مورد نظر خود را در (از این به بعد) فوتوشاپ طراحی کرده‌اید، یا عکس خود را وارد کردید. حال مشکل این‌جاست که چگونه از آن در برنامه خود در بیسیک استفاده کنیم. ممکن است از خود بپرسید که حالا که ویژوال بیسیک ابزارهای بهتری نسبت به بیسیک دارد، چرا از ویژوال بیسیک استفاده نکنیم. پاسخ این است که این مقاله بیشتر جنبه آموزشی داشته و بر زبان خاصی تأکید ندارد (شاید شما در پروژه‌ای مجبور شدید که از زبان دیگری استفاده کنید که فقط PSET داشت، آن وقت چی؟) خوب، بعد از مقدمه چینی فراوان و طرح مسأله بهتر است وارد گود شویم.

بهرتر است قبل از برنامه‌نویسی چند مفهوم را مرور کنیم. حتماً می‌دانید که Pixel یعنی چه و همین‌طور می‌دانید که تمام تصاویر از کنار هم قرار دادن پیکسل‌ها تشکیل می‌شوند. نکته بدیهی دیگر این است که هر پیکسل یک رنگ دارد. در کامپیوتر (و البته در خیلی جاهای دیگر) رنگ‌ها از ترکیب سه رنگ اصلی (بهتر است بگوییم سه نور اصلی) قرمز، سبز و آبی تشکیل می‌شوند. رنگ هر پیکسل در بیسیک با یک عدد مشخص می‌شود که شماره رنگ نام دارد. (در اصل، به دلیل محدودیت‌های سیستم عامل DOS) این شماره به یک جدول در بیسیک اشاره می‌کند که حاوی ۲۵۶ خانه در 13 SCREEN و ۱۶ خانه در 12 SCREEN است. هر کدام از این خانه‌ها مشخص کننده یک رنگ است (هر خانه شامل سه عدد بین ۰ تا ۶۳ مربوط به میزان هر رنگ اصلی است، مثلاً خانه شماره صفر که متعلق به رنگ سیاه است، دارای سه عدد صفر و خانه شماره ۱۴ که مربوط به رنگ زرد است، دارای دو عدد ۶۳ یعنی بیشترین مقدار برای رنگ‌های سبز و قرمز و مقدار صفر برای رنگ آبی است). به کمک دستور PALETTE می‌توان برای هر خانه از این جدول رنگ مقدار سه رنگ اصلی را تغییر داد (مثلاً رنگ شماره ۲ که سبز است را به ارغوانی تبدیل کرد). استفاده از این دستور به شکل زیر است:

PALETTE colorNumber, colorValue

colorValue = 256 \* 256 \* blueValue + 256 \* greenValue + redValue

کار با این دستور را در خود برنامه می‌بینید. دستورات مورد نیاز دیگر در برنامه عبارتند از :

OPEN "filename" FOR BINARY AS #1

این دستور فایل مورد نظر را برای خواندن (و یا نوشتن) باز می‌کند. دستور CLOSE نیز فایل را می‌بندد.

DIM byte AS STRING \* 1



این دستور برای ما متغیری به نام **byte** ایجاد می‌کند که به اندازه یک رشته یک حرفی یا یک بایت است. در این برنامه ما احتیاج به خواندن تنها یک بایت از فایل در هر مرحله داریم. خود بیسیک نوع داده‌ای به اندازه یک بایت ندارد و خود ما مجبوریم که آن را به این صورت بسازیم.<sup>۱</sup>

**GET #1, position, variable**

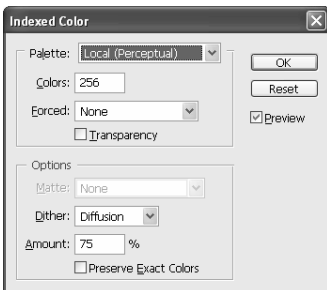
این دستور از فایل مشخص شده به شماره یک در مکان *position* متغیر مشخص شده را می‌خواند.

**ASC (character\$)**

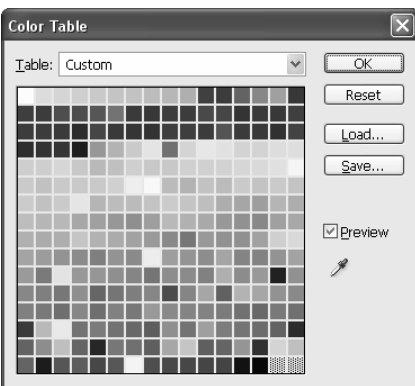
این دستور نیز شماره *character\$* را در جدول **ASCII** بر می‌گرداند. از من نخواهید که این جدول را برایتان توضیح دهم! خوب بهتر است وارد کار اصلی شویم. فوتوشاپ را باز کرده و تصویر خود را در آن باز می‌کنیم. در ابتدا باید تصویر را در یک فایل ذخیره کنیم. فوتوشاپ گزینه‌های مختلفی را در مورد فایل‌های تصویری گوناگون در اختیار ما می‌گذارد. ساده‌ترین آن‌ها (به معنی واقعی کلمه) نوع **RAW** است.



این نوع فایل نه فشرده‌سازی دارد، نه سرباره برای توضیح در مورد مشخصات تصویر. این فایل از پیکسل بالا سمت چپ شروع کرده و رنگ تک‌تک پیکسل‌ها را به ترتیب در فایل می‌نویسد. در حالت عادی، رنگ پیکسل‌ها به صورت سه بایت قرمز، سبز و آبی پشت سر هم قرار می‌گیرند (برای هر رنگ سه بایت نوشته می‌شود). ولی متأسفانه این به درد ما نمی‌خورد. در بیسیک ما محدودیت استفاده همزمان از تنها ۲۵۶ رنگ را داریم (فلسفه وجودی جدول رنگ به همین خاطر است). پس باید قبل از ذخیره‌سازی تصویر آن را به صورت ۲۵۶ رنگ و جدولی (**Indexed Color**) در آوریم. این کار از طریق منوی **Image** و در بخش **Mode** و انتخاب گزینه **Indexed Color...** صورت می‌گیرد. با این کار پنجره‌ای باز شده که در آن می‌توانیم چگونگی این کار را کنترل نماییم.



تنها گزینه مهم برای ما در این قسمت بخش **Colors** و یا تعداد رنگ‌هاست که می‌توانیم آن را با توجه به محدودیت‌ها در برنامه مشخص کنیم (مثلاً اگر بخواهیم دو تصویر را به طور همزمان در صفحه نمایش دهیم، هر تصویر باید تنها شامل ۱۲۸ رنگ باشد، چون در کل فقط ۲۵۶ رنگ در اختیار داریم). توجه کنید که با انتخاب **Palette** به صورت **Exact** نمی‌توان تعداد رنگ‌ها را در جدول رنگ تغییر داد، چون این گزینه به معنای استفاده از تمام رنگ‌های تصویر به صورت دقیق و کامل است. برای تغییر تعداد رنگ‌ها باید **Palette** را برابر **Local (Selective)** قرار داد. با انتخاب **OK** این کار انجام می‌شود و می‌توانیم فایل را به صورت **RAW** ذخیره کنیم.



نکته دیگر، به دست آوردن اطلاعات جدول رنگ است (این که در ۲۵۶ خانه جدول رنگ چه رنگ‌هایی ذخیره شده‌اند، چون این رنگ‌ها حتماً با جدول رنگی استاندارد بیسیک فرق دارند!) البته فوتوشاپ می‌تواند یک جدول رنگی را به تصویر تحمیل کند، ولی حاصل به هیچ وجه برای کار ما مناسب نخواهد بود. برای به دست آوردن جدول رنگی باید از منوی **Image** و قسمت **Color Table...** استفاده کرد.

در این پنجره با انتخاب **Save** می‌توان جدول رنگی مورد استفاده در عکس را در یک فایل ذخیره کرد. این فایل حاوی مقادیر قرمز، سبز و آبی (به ترتیب) برای تمام رنگ‌های مورد استفاده است. با کمی دقت متوجه می‌شوید که اندازه این فایل دقیقاً سه برابر تعداد رنگ‌هاست. خوب بهتر است به سراغ برنامه برویم.

<sup>۱</sup> یکی از مشکلات من در این یک سال همین بود!



```

#
SCREEN 13
DIM byte AS STRING * 1
OPEN "d:\pal.act" FOR BINARY AS #1
FOR i = 0 TO 255 * 3 STEP 3
  GET #1, i + 1, byte
  r = ASC(byte) \ 4

  GET #1, i + 2, byte
  g = ASC(byte) \ 4

  GET #1, i + 3, byte
  b = ASC(byte) \ 4

  PALETTE i \ 3, 65536 * b + 256 * g + r
NEXT
CLOSE #1

OPEN "d:\ducky.raw" FOR BINARY AS #2
i = 1
FOR y = 1 TO 546
  FOR x = 1 TO 500
    GET #2, i, byte
    c = ASC(byte)
    PSET (x \ 3, y \ 3), c
    i = i + 1
  NEXT
NEXT
CLOSE #2

```



بخش اول برنامه فایل محتوی اطلاعات جدول رنگی را باز کرده و به ترتیب برای ۲۵۶ رنگ، مقادیر قرمز، سبز و آبی را از فایل خوانده (چون بیشترین مقدار در فوتوشاپ برابر ۲۵۵ و در بیسیک برابر ۶۳ است، باید عدد خوانده شده را بر چهار تقسیم کرد) و این مقادیر را به کمک دستور PALETTE در جدول رنگی بیسیک اعمال می‌کند. بخش دوم برنامه شامل خواندن اطلاعات فایل تصویر بوده که به صورت RAW ذخیره شده است. ابعاد تصویر در این برنامه ۵۰۰ پیکسل در ۵۴۶ پیکسل است (تصویر اردک واقع در زیرشاخه Samples خود فوتوشاپ را ببینید!). در حلقه تو در تو، یک بایت از فایل خوانده شده و نقطه مربوط به آن در صفحه گذاشته می‌شود. سپس اشاره‌گر فایل نیز یک بایت به جلو برده می‌شود.

خوب، مقدمات بارگذاری تصویر از فوتوشاپ (و یا سایر برنامه‌های گرافیکی) در بیسیک (و یا سایر زبان‌های برنامه‌نویسی!) را با هم مرور کردیم. امیدوارم در ب.ب.م سال بعد تمام برنامه‌های گرافیکی امتیاز کامل را در بخش گرافیک بگیرند!





خودتون رو کشتید و ایده زدید. اینم شد روش؟ به نظر من شما آدما در این زمینه از گوسفندا هم عقب‌ترید. یا عقلتون نمی‌رسه یا خودتون رو زدید به نفهمی. چند قرن فکر کردید به این روش رسیدید؟ یه سری آدم می‌نشینید و برای خودتون رئیس انتخاب می‌کنید. احساس می‌کنید جامعه با آی کیوی دارید که حالا بیاید مسؤول خودش رو هم از بین خودش انتخاب کند؟ فکر کنید اگه گوسفندا بخوان به شیوه‌ی شما عمل کنند و یکی از بین خودشون رو رئیس گله کنند، حداکثر چند روز طول می‌کشه تا گرگ‌ها بتونند یه عروسی درست حسابی بگیرند. شماها که دیگه گرگ هم لازم ندارید. خودتون برای خودتون کافی هستید.

باز هم گوسفندا عقلشون رسید که عقلشون نمی‌رسه. تا حالا دیدید گوسفندا به سگی که می‌دارند بالا سرشون اعتراض کنند؟ معلومه که نه. اونا حد خودشون رو می‌دونند؛ با تمام نادونیشون. برای خودشون می‌چرند. آوازه‌های دسته جمعی بع بع می‌خوندند. اما تو چی؟ عقل کپکی، ایده الکی، راه چپکی، واه واه واه.

این جوری تا ده قرن دیگه هم همین جوری می‌مونید. البته نمی‌دونم شاید هدف از خلقتتون همینه. مثل خیلی از جونورهای دیگه که منقرض شدند. البته خیلی حیف می‌شه اگر شما منقرض بشید. کلی از تفریحات ما از بین می‌ره. برای همین هم یه ذره از معرفت بالای بز براتون می‌گم که شاید منقرض نشدید، ولی پرو نشید. ما برای انتخاب رئیس گله به روش‌های پیشرفته‌ای دست پیدا کردیم. فقط کافیه دو نکته رو بررسی کنیم. اولیش دم طرفه. تمام کسانی که حائز این مقام والا باشند، دمشون حالت خاصی داره. ولی انتظار نداشته باشید به شما بگم چه جوریه. دوم این که از بین اون‌ها هر کی ریشش بلندتر باشه رئیسه.

البته خیال نکنید همین جوری الکیه. با آی کیوی ما بزها که چند برابر شماست، چند قرن طول کشید و آخرش هم به یکی الهام شد. فکر کنم شما چند هزار سال لازم دارید. اما تا اون موقع می‌تونید از جامعه‌ی پر شاخ و دم ما بزها تقاضا کنید که یکی رو براتون بفرسته تا بی‌رئیس نمونید.

شنیده شده که سر دبیر «بز دوست» مجله در حال عزیمت به دبیرستان است و مدیر مسؤول «بز پسند» (قدر مدیر مسؤولتون رو بدونید. از بین آدم‌ها ده نفر هم با این نشان پیدا نمی‌شوند) می‌خواد سر دبیر انتخاب کنه. من همین جا به آن بز پسند عزیز سفارش می‌کنم که آدم بازی در نیاره و دنبال انتخابات نباشه و خودش یه نفر رو پیدا کنه.

از اون جایی که ممکنه سر دبیر جدید مثل سر دبیر قبلی که همه جوره مورد تأیید بود مورد تأیید نباشه و دیگه یه گله بز اون عنایات قبلی رو به مجله نداشته باشه، لازم می‌دونم همین جا از تمامی هزاران هزار طرفدار یه گله بز تشکر کنم و بگم: بوس همتون به لپم.

اگر ما ناخلف بودیم رفتیم  
که ما چون با هدف بودیم رفتیم

اگر بار علف بودیم رفتیم  
شما با این مجلتون بمونید

گرچه ما رفتیم ولی شاخمون تا اید تو ریشه‌ی معاندان خواهد ماند.



# یک معمای منطقی

نوشته‌ی: سیاوش آذرکشسپ

سرگرمی

← اشاره: مطلب زیر برگرفته از کلاس حلقه‌ی مطالعات ریاضی است که آقای میبدی طرح‌های آن را در اختیارمان قرار داده‌اند. این معما سه نکته دارد که این‌ها هستند:

1. Connect dots with vertical / horizontal line and make one loop.

(نقطه‌ها را با خط‌های افقی و عمودی وصل کرده و یک حلقه درست کنید).

2. Numbers are the hints to know how many lines can be drawn around it. There may be any number of lines around cells without number.

(شماره‌ها نشان دهنده‌ی تعداد خط‌هایی هستند که می‌توان دورشان کشید. دور خانه‌هایی که شماره ندارند هر تعداد خطی ممکن است کشیده شود).

3. Lines cannot be crossed or branch off.

(خط‌ها نباید با هم تقاطع داشته باشند و یا شاخه شاخه شوند).

مثال:

مثال:

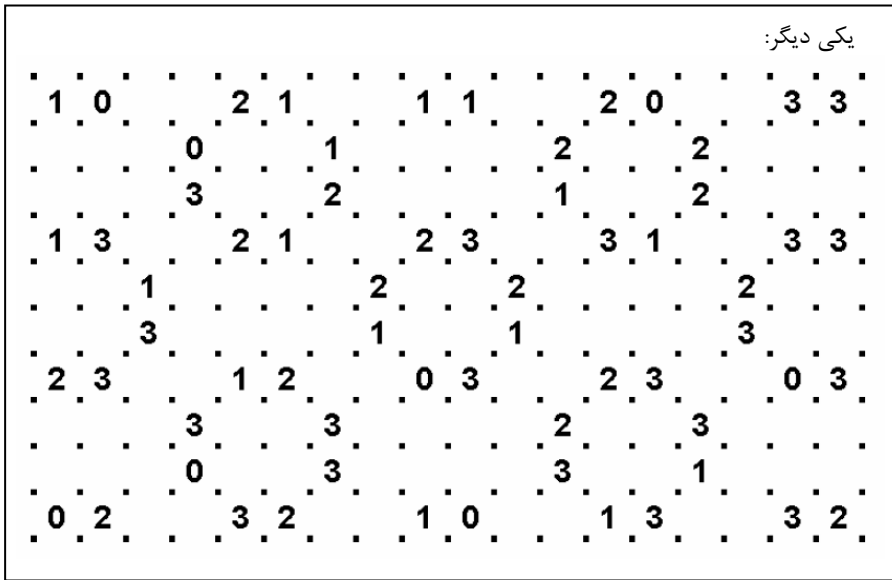
مثال:

این یکی را هم خودتان حل کنید:

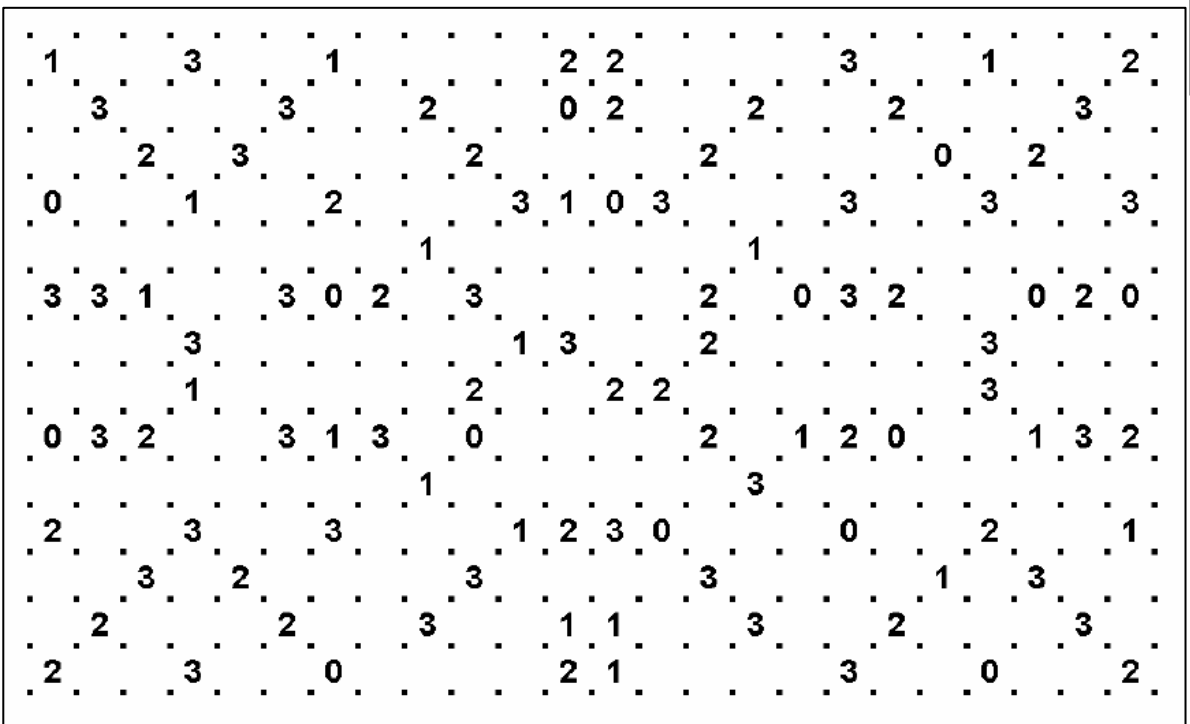
این را خودتان حل کنید:



یکی دیگر:



و حالا مسأله‌ی جایزه‌دار را حل کنید و با یکی از راه‌هایی که در صفحه‌ی ۲۱ توضیح داده‌ایم پاسخ صحیح را به ما برسانید. لازم به ذکر است که اگر جوابتان درست باشد جایزه هم دارد.



# # گزارشی از تورنومنت کامپیوتری علامه حلی ۱۳۸۴



تورنومنت امسال در حال و هوایی متفاوت با سال‌های پیش برگزار شد. صبح که بچه‌ها به مدرسه آمدند، دیدند تابلوی اعلانات اصلی مدرسه تبدیل شده به تابلوی تورنومنت. پوستر لوگوی تورنومنت که آقای ساداتی آن را کشیده بودند به همراه عکس و اسم تیم تمام شرکت‌کنندگان در این تابلو نصب شده بود. امسال اولین سالی بود که تورنومنت با عنوان یادواره برگزار شد و آن هم یادواره‌ی شهدای سمپاد: شهید فرزاد اصغری، شهید سهیل (علی) نوربانی و شهید سید مهدی میرخانی. تصویر این شهدا هم زینت‌بخش تابلوی ویژه تورنومنت شده بود.

ساعت حدود ۱۲/۵ بود که مسؤول تورنومنت، کارت‌های شرکت‌کنندگان را بین آنها پخش کرد. شرکت‌کنندگان باید این کارتها را که عکس و نام و تیمشان روی آنها نوشته شده بود به سینه‌شان می‌چسباندند. نماز جماعت که برگزار شد، مراسم افتتاحیه در سالن امتحانات آغاز شد. قرائت قرآن توسط یکی از قاریان بین‌المللی مدرسه (به نام ح.م.)، بعد هم صحبت‌های آقای نبی‌زاده در مورد شهدای سمپاد که تورنومنت امسال به یاد این عزیزان برگزار شده بود و بعد هم صحبت‌های آقای جهانگیر در مورد تاریخچه و سابقه برگزاری تورنومنت، مراسم افتتاحیه را تشکیل می‌دادند. در پایان مراسم، توضیحی در مورد برنامه‌های تورنومنت امسال داده شد و بعد هم افتتاحیه به کار خود پایان داد! البته یکی از برنامه‌ها بود که خیلی مشکوک به نظر می‌رسید و آن هم برنامه‌ای بود که طبق تبلیغات گسترده‌ی صورت گرفته در شماره‌ی قبل رایانا و همچنین در چند روز مانده به تورنومنت قرار بود برای اولین بار در سطح خاورمیانه برگزار شود. نام این برنامه را هم که حتماً می‌دانید: گیگیلی. مسؤول تورنومنت هشدار داد کسانی که ناراحتی قلبی



دارند به هیچ وجه در این برنامه شرکت نکنند، وگرنه مسؤولیت عواقب احتمالی بر دوش خودشان است. آقای جهانگیر هم گفتند معلم پایه دوم برای ساخت این برنامه از تعطیلات نوروز امسال سخت کار کرده‌اند.

بعد از مراسم افتتاحیه و قبل از شروع مرحله‌ی اول مسابقات، وقت استراحت به بچه‌ها داده شد. آنها هم از این وقت نهایت استفاده را بردند و در حیاط مشغول آب بازی شدند. در این اثنا، شیوه‌ی خشن آب بازی یکی از معلمان باعث شد دست یکی از بچه‌ها - که از قضا همان قاری معروف بین‌المللی بود - کمی تا قسمتی ورم کرده و به رنگ کبود در آید.

ساعت ۲/۵ بچه‌ها به سایت کامپیوتر فرستاده شدند تا مرحله‌ی اول مسابقه (مرحله سرعتی) را شروع کنند. سایت کامپیوتر برای انجام تورنومنت تغییرات اساسی کرده بود، از جمله این که تمام کامپیوترها به سایت بزرگ منتقل شده بودند؛ همچنین جای کامپیوترهای معلمان هم تغییر کرده بود. کامپیوترهای بچه‌ها به صورت دو هلال چیده شده بود و فضای بین کامپیوترهای وسط با بادکنک تزئین شده بود. شماره‌ی هر گروه روی میز کامپیوتر مربوط به آن گروه قرار داده شده بود. همچنین سیستم امتیازدهی تورنومنت امسال به صورت کامپیوتری بود، به طوری که نتایج لحظه به لحظه امتیازات توسط ویدئو پروژکتور روی دیوار انداخته می‌شد.

ابتدا یک سؤال آزمایشی به گروه‌ها داده شد تا با سیستم امتیازدهی آشنا شوند. مرحله‌ی سرعتی ۴ سوال داشت که در دو قسمت برگزار شد. هر گروهی در ۱۰ دقیقه‌ی اول می‌توانست سؤالی را حل کند، امتیاز کامل آن سؤال را می‌گرفت و سپس به ازای هر یک دقیقه، مقداری از امتیاز کم می‌شد. مدت زمان حل هر سؤال نیم ساعت بود. هر گروهی که سؤالی را حل می‌کرد،





بادکنکی به رنگ آن سؤال دریافت می‌کرد و آن را می‌ترکاند. سابقه‌ی این کار غیر متعارف به سال‌های اولیه برگزاری تورنومنت برمی‌گردد و امسال هم تکرار شد. در هر لحظه، امتیاز گروه‌ها، سؤال‌هایی که حل کرده بودند (به رنگ خودشان) و شماره گروه اول بر روی دیوار قابل مشاهده بود.

بعد از حل دو سؤال یک فرصت استراحت داده شد و با شیر کاکائو و کیک از بچه‌ها پذیرایی شد. بعد از کمی استراحت قسمت دوم مرحله‌ی سرعتی آغاز شد که آن هم شامل دو سؤال بود. به زمان یکی از سؤالات این بخش ۱۰ دقیقه اضافه شد. نکته جالب این که جواب یکی از سؤالات گرافیکی، تصویر آقای میبیدی (سر داور مسابقات) بود.

بعد از اتمام مسابقه، نوبت سخنرانی بود. آقای جامه‌بزرگ - مخترع ماوس سایبرنتیک - سخنران تورنومنت امسال بودند که در مورد اختراشان صحبت کردند. ابتدا ایشان توضیح دادند که می‌خواسته‌اند به طور عملی کارکرد این ماوس را به بچه‌ها نشان دهند و نیاز به کامپیوتری با ویندوز ۹۸ داشته‌اند. کامپیوترهای مدرسه هیچ کدام کار نکرده بودند و ایشان مجبور شده بودند همان بعد از ظهر با آقای نبی‌زاده به خانه‌شان رفته و کامپیوترشان را به مدرسه بیاورند. اما ماجرا از آن جایی جالب شد که در راه تصادف کرده بودند و کامپیوتر آقای نبی‌زاده کمی تا قسمتی از بین رفته و دیگر کار نکرده بود. ایشان از این که از این حادثه جان سالم به در برده بودند اظهار خوشحالی کرده و از خیر بخش عملی سخنرانی گذشتند، اما قول دادند در یکی از روزهای حلقه مطالعات کامپیوتر در تابستان یک بار دیگر سخنرانی‌شان را با نشان دادن قسمت عملی تکرار کنند.

بعد از سخنرانی و خوردن بستنی، نوبت مسابقه فوتبال Y2K بود که قول آن در شماره قبل رایانا داده شده بود. شیوه برگزاری این مسابقه عجیب به این صورت بود که تمام بچه‌ها در قالب دو تیم می‌ریختند داخل زمین و بازی آغاز می‌شد. قانون مسابقه این بود که هرکس کوچک‌ترین کلمه‌ای از دهانش خارج می‌شد، از زمین اخراج می‌شد. در هنگام برگزاری این مسابقه کوچک‌ترین صدایی از حیاط مدرسه شنیده نمی‌شد. این شیوه‌ی عجیب باعث تعجب بسیاری از افراد حاضر در مدرسه گردید و آنها را به حیاط کشاند. همچنین موجی از شادی در بین همسایگان مدرسه ایجاد کرد!

نماز جماعت، صحبت‌های بین دو نماز و توزیع تی‌شرت آرم‌دار بین بچه‌ها، برنامه‌ی بعدی بود. برنامه‌ی بعدی، گیکیلی بود که تحت تدابیر شدید امنیتی در سایت برگزار شد. برنامه‌ی گیکیلی فیلمی بود که توسط معلمان پایه دوم و با دوبله‌ی آنها و استفاده

از تصاویر یکی از فیلم‌های معروف ساخته شده بود و ماجرای جنگ بیل گیتس با مدرسه‌ی علامه حلی را بیان می‌کرد. سیاوش آذرگشسب - که در تورنومنت سال پیش نایب قهرمان شده بود - نقشی کلیدی در این فیلم داشت و مدرسه را از دست بیل گیتس نجات داد. گفتنی است این فیلم در هفته‌ی آخر سال تحصیلی توسط معلمین پایه دوم برای دانش‌آموزان این پایه نمایش داده شد. خیلی از افراد مسؤول و غیر مسؤول دیگر هم این فیلم را دیدند، اما به دلیل مسائل امنیتی این فیلم در اختیار بچه‌ها قرار نگرفت.



بعد از شام، برنامه نمایش فیلم بود. مسؤول تورنومنت توضیح داد که برای تورنومنت امسال یک فیلم کارتون معناگرا از سینمای ژاپن انتخاب کرده‌ایم که جایزه اسکار هم برده است. مدت این فیلم دو ساعت بود و داستان عجیب آن بر روی اعصاب و روان بچه‌ها تأثیر گذاشت! ساعت ۱۲/۵ بچه‌ها گرفتند خوابیدند و معلم‌ها مشغول درست کردن ساعت یادگاری تورنومنت با CDهای سوخته شدند که این کار تا نزدیکی‌های ساعت ۴ صبح به طول انجامید. تعدادی از معلمان غیر کامپیوتری، از جمله آقایان سیدجلالی و حسینی، هم در این کار کمک کردند.

ساعت ۸ صبح جمعه سفره صبحانه در نمازخانه انداخته شد. بعد از تمام شدن صبحانه، مرحله الگوریتمی شروع شد. این مرحله ۴ سؤال و ۳ ساعت وقت داشت. تفاوت آن با مرحله سرعتی این بود که تمام سؤالات از همان ابتدا در اختیار دانش‌آموزان قرار داده می‌شد و هر گروهی، در هر زمانی، سؤالی را حل می‌کرد، امتیاز کامل آن را می‌گرفت. رقابت در این مرحله به قدری شدید شد که تا لحظه آخر هنوز تیم اول مشخص نبود. مدیر مدرسه هم در اواخر مسابقه به سایت آمدند و از نزدیک مسابقات را تماشا کردند. بعد از اتمام مسابقه، پذیرایی و نظرخواهی، یک فرصت نیم ساعته استراحت داده شد تا تقدیرنامه تیم‌های برتر آماده شود. بچه‌ها از این فرصت برای برگزاری یک دوره دیگر مسابقات Y2K استفاده کردند.

مراسم اختتامیه در سالن امتحانات برگزار شد. بعد از قرائت قرآن و صحبت‌های کوتاه مسؤول تورنومنت، آقای بربری و آقای میبیدی جوایز و تقدیرنامه ۵ گروه برتر را دادند. بعد هم جایزه عمومی - ساعت یادگاری با عنوان تورنومنت امسال - به همه داده شد و ... خلاص!

### لبخند



### ۱۴۸۰ ..... اطلاعیه بر و بیج رایانا در مورد مقاله تکنولوژی اسلام

باید تذکر دهیم که اولین مقاله‌ی این شماره رایانا که با عنوان «تکنولوژی اسلام» به چاپ رسیده است، هیچ منافاتی با تخصصی بودن نشریه رایانا ندارد (قابل توجه بعضی‌ها!) و فقط سعی در تعیین خط مشی فعالیت‌های علمی نشریه رایانا دارد. در خیلی از کشورهای دیگر جهان نشریاتی شبیه رایانا وجود دارد! اما آیا آن نشریات سعی دارند که به حقیقت علم که ذات مقدس پروردگار است، برسند؟ پس در رایانا هم می‌گوییم: یا علی مددی...

مدیر مسؤول  
سردبیر



# آموزش فتوشاپ

## Photoshop

نوشته‌ی: سپا سقازاده

باید موقع انتخاب shift را بگیرید. برای انتخاب کل تصویر باید ctrl+A را بگیرید. برای انتخاب یک ناحیه با اندازه ثابت کافی است در نوار option منوی style را به fixed size تغییر دهید و طول و ارتفاع را برحسب pixel وارد کنید، برای برگرداندن آن کافی است style را به normal تغییر دهید.

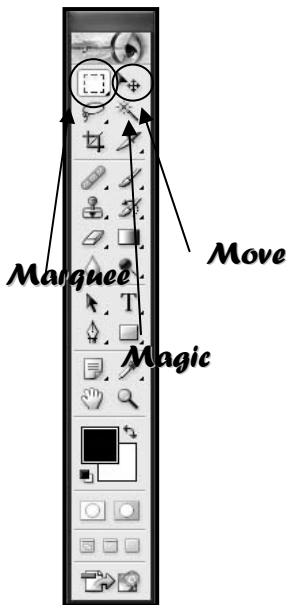
برای انتخاب یک ناحیه هم‌رنگ می‌توانید از ابزار magic wand استفاده کنید و آن را روی تصویر کلیک کنید. برای کم کردن تحمل‌پذیری آن، در نوار option، tolerance را زیاد کرده و سپس کلیک کنید. برای انتخاب ناحیه‌های هم‌رنگ کل تصویر، ابتدا در منوی select گزینه similar را انتخاب کنید.

Photoshop برنامه‌ای است با ویژگی‌های بسیار که همه می‌دانید. در بالای صفحه Photoshop منوبار را می‌بینیم و در سمت چپ صفحه پنجره ابزار را می‌بینیم که هرکدام خصوصیات مختلفی دارند. هرکسی که نتونه یک صفحه خالی درست کنه خودش مجله را کنار بگذاره و بره. هنگامی که از منوی file، new را بزنید یا از ctrl+n استفاده کنید در این پنجره شما می‌توانید نام صفحه را باز کنید و همین طور می‌توانید طول و ارتفاع را برحسب cm- mm-points-picas-pixel-inches-column برای کارهای چاپی از cm و برای کارهای وب از pixel استفاده می‌شود. هر صفحه دارای mode خاصی است. bitmap فقط سفید و سیاه است و grayscale سفید و سیاه و خاکستری است. RGB به معنای سه رنگ red-green-blue است که برای تصاویری است که خروجی آنها مانیتور است و CMYK به معنای چهار رنگ آبی فیروزه‌ای-ارغوانی-زرد-سیاه است. در قسمت پایانی شما می‌توانید رنگ background خود را انتخاب کنید. Background color سفید است و transparent شفاف و بی‌رنگ که به صورت شطرنجی آن را می‌بینیم و white هم که سفید است. حالا OK کنید و از دیدن صفحه خالی خود لذت ببرید.

برای Open کردن یک عکس می‌توانید از منوی file با کلیک بر روی open عکس خود را باز کنید و یا از ctrl+o استفاده کنید.

برای جابجا کردن تصویر باید از ابزار move استفاده کنید. برای این کار باید روی تصویر کلیک کرده و آن را داخل صفحه جدیدی که باز کرده‌اید بکشید. به این عمل Drag & Drop می‌گویند. اگر می‌خواهید تصویر کاملاً بالا پایین و چپ و راست شود هنگام کشیدن shift را نگه دارید.

برای انتخاب یک ناحیه هندسی خاص می‌توانید از ابزار marquee مربع یا دایره برد و سپس با استفاده از move آن را بکشید. برای مربع یا دایره بودن کامل محیط انتخاب شده،



تعمل پذیری





# رمزی کردن اطلاعات یک CD

نوشته‌ی: امیر حسام نضی



راه‌های زیادی برای حفاظت از اطلاعات هست. امروز می‌خوام به روش علمی و ۱۰۰٪ تست شده رو براتون آموزش بدم. شما با این روش، به CD رمز شده خواهید داشت و هیچ کسی نمی‌تونه بدون داشتن Password از اطلاعات اون استفاده کنه.

شما برای انجام این کار به یه نرم‌افزار به نام CryptCD نیاز دارید. بعد از دانلود این برنامه شروع به نصبش کنید. بعد از نصب، ایکن برنامه به Desktop شما اضافه خواهد شد. حالا فرض کنید می‌خواهید یه CD شامل ۵۰۰ مگابایت mp3 رایت کنید. خب، اول از همه برنامه رو اجرا می‌کنیم. این برنامه شامل سه قسمت هست. از قسمت source folders پوشه مورد نظر رو انتخاب کنید تا محتوای آن در پنجره سمت راست به نمایش در بیاد. حالا یا از پنجره سمت راست و یا از قسمت پوشه می‌تونید فایل یا پوشه مورد نظر رو بکشید و در قسمت پایین، یعنی new CD/DVD بیندازید. بعد از این کار در قسمت پایین تمام پوشه‌ها و زیر پوشه‌ها به نمایش درمیاد (به صورت پوشه‌هایی که روش عکس کلید داره). می‌تونید رو پوشه‌هایی که انتخاب کردید راست کلیک کنید و نوع encrypt و سطح اون رو هم تنظیم کنید (توصیه می‌شه که به تنظیمات اون بخش دست نزنید، چون در حالت مطلوبی قرار داره). حالا برین رو منوی Settings و گزینه General Setting. از قسمت CD max mb on مقدار اطلاعات رو مشخص کنید. مثلاً اگه ۷۰۰ مگابایت اطلاعات رو می‌خواید بریزید رو یه CD هفتصد مگابایتی، باید اون عدد رو به ۷۰۰ تغییر بدین. حالا موقع رایت CD هست. از منوی بالایی برنامه، گزینه Create CD رو انتخاب کنید. بعد از این کار برنامه از شما یه Password می‌خواه. یعنی برنامه تمام اطلاعات اون CD رو با این Password رمزی می‌کنه. حالا Password مورد نظر برای محافظت از اون CD رو وارد کنید (البته ۲ بار). بعد از اون یه پیغام ظاهر می‌شه که سوال می‌کنه که آیا می‌خواهید که Password تون عوض بشه؟ باید گزینه yes رو انتخاب کنید (این کار در واقع تاییدی بر Password شماست). بعد از اون کار یه Wizard به نمایش در میاد که شما رو تا مرحله آخر همراهی می‌کنه. شما باید بر روی گزینه create CD Image کلیک کنید. با این کار یه image از کل محتوای CD مورد نظر تو هارد شما ساخته می‌شه (چنانچه قبلاً از این برنامه برای ساخت یه همچین CD استفاده کرده باشید، پیغامی ظاهر می‌شه و سوال می‌کنه که آیا می‌خواهید اطلاعات image قبلی پاک بشه؟ در این حالت اگه با image قبلی کاری ندارید گزینه yes رو بزنید). بعد از تایید، عملیات ساخت image شروع می‌شه. این کار بسته به سرعت کامپیوترتان چند دقیقه طول خواهد کشید (این برنامه تمام فایل‌های مورد نیاز رو به صورت فایل‌هایی با پسوند DAT می‌سازه که به غیر از خودش هیچ برنامه دیگه‌ای نمی‌تونه اون‌ها رو بخونه). بعد از اتمام عملیات ساخت image به صفحه بعد خواهیم رفت. در این صفحه با کلیک بر روی گزینه burn CD/DVD به صفحه مخصوص به رایت CD می‌رویم. از قسمت name volume نامی رو به این CD اختصاص دهید. سپس از قسمت burn with drive درایو رایتر خود را مشخص کنید و از قسمت write speed بسته به نوع CD و رایتر عدد مناسبی را وارد کنید. مثلاً ۳۲ یا ۲۴ یا ۴۰ یا ... . حالا بر روی گزینه burn کلیک کنید و منتظر بمانید. روند رایت این CD بسته به سرعت رایتر و غیره ممکن است چندین دقیقه طول بکشد. بعد از تمام شدن عملیات رایت، CD رمز شده‌ی خود را در Drive خود قرار دهید. اول از همه به صورت Auto Run یه پنجره باز می‌شه که رمز رو می‌خواه. رمزی رو که در مرحله‌ی رایت تعیین کرده بودید وارد کنید. چنانچه رمز ورودی شما درست باشه پنجره Viewer ظاهر می‌شه و اطلاعات CD رو نشون می‌ده. حالا روی هر فایل که دوست داشتید راست کلیک کنید و گزینه export رو انتخاب کنید و محلی رو برای ذخیره کردن اون فایل مشخص کنید.



\* منبع: سایت تبیان (www.tebyan.com)



## ویژوال بیسیک تخصصی

آموزش ویژوال بیسیک  
قسمت دوم

نوشته‌ی: سید مهران خلدی

در ویژوال بیسیک دستوراتی با عنوان API (مخفف Application Programming Interface) وجود دارند که در راحت کردن کارها به ما کمک می‌کنند. برای نمونه می‌توانیم به وسیله‌ی آن در CD-Rom را به راحتی باز و بسته کرد و... که فعلاً ما روی APIهای ساده‌تر کار می‌کنیم. اول از همه API مورد نظر را Declare می‌کنیم.

```
Declare Function Name Lib "Library" Alias "Alias" (ByVal "Parameter1" As "Kind", ByVal...) As "MKind"
Public Module به کار می‌بریم و Private را در Form خاصی تعیین می‌کنیم.
```

Name اسم دستور در برنامه‌ی ما است. Library کتابخانه‌ی (DLL) مورد نظر است که دستور در آن موجود است. Alias دستور موجود در DLL است. Parameter، پارامترهای مورد نظر (هر چندتا: یکی، دوتا،...). Kind نوع آرایی‌ی ورودی می‌باشد و MKind نوع آرایی‌ی خروجی است.

سؤال: فکر می‌کنید که تمام افرادی که با APIها کار می‌کنند، تمام APIها و Dllها و مخلفات دیگرش را حفظ هستند؟ نه، کمی در این باره فکر کنید. احتمالاً در شماره‌های بعد در این باره توضیح خواهیم داد. حال می‌خواهیم چند تا مثال بزنینم:

۱. Sleep: این API باعث توقف برنامه می‌شود. فقط یک پارامتر دارد:

- dwMilliseconds: مقدار توقف به میلی‌ثانیه (هر ثانیه = ۱۰۰۰ میلی‌ثانیه) می‌باشد.

```
Private Declare Sub Sleep Lib "kernel32" Alias "Sleep" (ByVal dwMilliseconds As Long)
```

اول این API را در Form، Declare بکنید. حال به پنجره‌ی کدها بروید و این‌گونه بنویسید:

```
Private Sub Command1_Click()
    Call Sleep (2000)
End Sub
```

در این مثال اگر روی دکمه کلیک کنید باعث توقف ۲ ثانیه‌ای برنامه می‌شود.

۲. Beep: این API همانند اسمش یک صدا تولید می‌کند. پارامترهای آن عبارتند از:

- dwFreq: فرکانس صدا

- dwDuration: کشش صدا به میلی‌ثانیه

```
Private Declare Function Beep Lib "kernel32" Alias "Beep" (ByVal dwFreq As Long, ByVal dwDuration As Long) As Long
```

این API را در Form، Declare بکنید. آنگاه یک Button بسازید و کد برنامه را این‌طور بنویسید:

```
Private Sub Command1_Click ()
    Call Beep (1, 1000)
End Sub
```

در این برنامه اگر روی دیکه کلیک کنید، صدایی با ۱۰۰ هرتز و به مدت ۱ ثانیه تولید می‌کند.

۳. DeleteFile: این Api همان‌طور که از نامش پیداست فایل مورد نظر ما را پاک می‌کند و فقط یک پارامتر دارد.

- lpFileName: این پارامتر همان اسم فایل‌ی است که قرار است به دار فانی برود (بیچاره!)

```
Private Declare Function DeleteFile Lib "kernel32" Alias "DeleteFileA" (ByVal lpFileName As String) As Long
```

این API را Declare کنید و در پنجره‌ی کد بنویسید:

```
Private Sub Command1_Click()
    DeleteFile("c:\test.txt")
End Sub
```

در این مثال اگر روی دکمه کلیک کنید فایل مورد نظر پاک می‌شود.

چه برسه به شب‌ها، برای قطع صدای کنسرت مودم: اول رو My Computer راست کلیک کنید. برید تو Properties . اون جا تو برگه Hardware در قسمت میانی روی Device Manager کلیک کنید. در شاخه درختی کامپیوترتان شاخه Modems را باز کنید. روی مودمی که استفاده می‌کنید راست کلیک کرده و به Properties بروید. در برگه Advanced ، داخل فیلد زیرین Extra بنویسید "ATM0" (ای تی ام صفر). حالا شبانه هم برید اینترنت. ③ هیچ می‌دانید که ۲۰ درصد پهنای باند مودم توسط ویندوز گرفته شده و دلیل آن را هم نمی‌دانیم. به قول آقای ثروتی بذرگیریم. این به این معنی است که ۲۰ درصد از سرعت واقعی شما کم شده است. برای زنده کردن این ۲۰ درصد: به Group Policy بروید. در منوی Local Computer Policy ، زیر منوی Computer Configuration ، زیر زیر منوی Administrative Templates ، زیر زیر منوی Network QoS Packet Scheduler را انتخاب کنید. در فریم راست، روی Limit reservable bandwidth راست کلیک کنید. در پنجره جدید سه گزینه دارید. Enabled را انتخاب کرده و مقدار فیلد زیرش را از ۲۰ به صفر برسانید. OK کنید. حالا روی کانکشنی که با آن به اینترنت وصل می‌شوید ، راست کلیک کنید و به Properties آن بروید. در برگه Networking چک مارک (مربع‌هایی که بعضی وقت‌ها تیک دارند) کنار QoS Packet Scheduler را تیک بزینید. OK کنید.

④ این کارو حتماً بکنید تا سرعت اینترنتتون تا ده برابر افزایش پیدا کنه. این کار باعث می‌شه هر صفحه‌ای برای دومین بار یا بعد از اون که می‌خواد باز شه به سرعت هر چه تمام باز بشه. توجه: اگر مراحل رو انجام دادید و در ابتدا تغییری احساس نکردید اون رو پاک نکنید چون تو جایی که شما فکرش رو نمی‌کنید به کمکتون میاد، بدون این که شما بفهمید. ابتدا به Start برید و تو Run تایپ کنید Regedit و Enter بزینید. حال به دنبال این عبارت بگردید:

هر کی کلمه "ترفند" رو می‌شنوه می‌ره تو نخ رجیستری. می‌ره تو فکر که چه کارایی می‌شه با رجیستری انجام داد. اما همین که می‌ره تو رجیستری می‌ترسه. از چی می‌ترسه؟ خوب معلومه از این همه مثلاً تهدیدهایی که بچه‌ها یا مجلات می‌کنن که "انگولک رجیستری خطرآتی بس زیاد دارد. البته انگولک کسی که نمی‌داند چه کار می‌خواهد بکند." اما این ترافندی که ما می‌خوایم بگیم، با ترافند رجیستری تفاوت دارد. چون خیلی‌ها از انگولک الکی در رجیستری می‌ترسند، ما کار با گروه پلیسی (Group Policy) را به آنان پیشنهاد می‌کنیم. این پنجره دارای اکثر تنظیمات رجیستری بدون ترس خرابی نرم افزارهای سیستم از جمله ویندوز است. برای ورود به این پنجره، در منوی Start گزینه Run را انتخاب کنید و در آنجا بنویسید: gpedit.msc . صبر کنید. در فریم سمت چپ در منوی درختی User Configuration زیر منوی درختی Administrative Templates را باز کنید. در شاخه‌های این گزینه هر چه را می‌بینید می‌توانید بدون ترس انگولک کنید. اما در زیر پنج ترفند ناقابل را می‌آوریم.

① فرض کنید برنامه‌ای (چه خفن و چه غیر خفن) را در یک زبان برنامه‌نویسی نوشته و آن را به فرمت EXE در آورده‌اید. حالا قصد دارید که برای آن Installation بسازید. البته این کار از طرق سختی قابل انجام است، ولی نرم افزاری که بیلی و کارگزارش برای شما گذاشته‌اند و عمراً هیچ کدامتان نمی‌دانید چیست، IExpress است. در Run تایپ کنید IEXPRESS و تنظیمات مربوطه را انجام دهید. حالا فایل EXE تان را باز کنید. قبل از این به آیکونش دقت کنید. حالشو بردید!؟

④ ترفند زیر مربوط به اینترنت و مودم است.

② بسیاری از کاربران اینترنت شب‌ها که همه خوابند می‌رن اینترنت. از صدای مودم باباشون از خواب بلند می‌شه و قاطی می‌کنه و با خونسردی نسبی سیم سوکت مودم را می‌کشد و با خودش برده و سر به نیستش می‌کند. از اون به بعد دیگه نمی‌تونن روزام برن اینترنت،



دقت کنید. یا می‌تونید از چیزی که من نوشتم کپی و تورجیستری Paste کنید.

۵ احتمال ۱۰ درصد وجود دارد که ترندهای ۲ و ۳ و ۴ رو کسی از بچه‌ها بلد بوده و برایش جذابیتی نداشته. اما این یکی رو عمراً کسی بدونه. بعضی از مهندسای کامپیوتر هم اینو نمی‌دونن. البته قصد من توهین به معلمین گروه کامپیوتر نیست. حداکثر سرعت اینترنت شما چند است؟ ۳۳,۶ یا ۴۶,۶ یا ۴۸ کیلو؟ حالا اگر ISP تون هم عالی باشه و شبانه هم برید اینترنت، سرعت شما به بالاتر از ۵۶ کیلو تجاوز نمی‌کنه. من با اجرای این ترند با سرعت ۱۱۵,۲ کیلو می‌رم اینترنت. برای اجرای این ترند مراحل ترند ۲ را انجام دهید، اما در فیلد زیر Extra بنویسید at&fx. حالا با اجرای تمام این ترندها برید اینترنت. شاید سرعت شما از ۱۵۰ کیلو هم بیشتر شود. حال کردین؟!

HKEY\_CURRENT\_USERSoftwareMicrosoftWindows  
CurrentVersionInternetSettings

سپس در سمت راست پنجره به دنبال این عبارت بگردید:

MaxConnectionsPerServer :۱

MaxConnectionPerL\_OServer :۲

ممکنه این دو عبارت رو مثل من نداشته باشید، پس روی صفحه سمت راست، کلیک راست کنید و از قسمت [New]، روی [DWORD] کلیک کنید. سپس عبارت شماره ۱ را بنویسید. برای عبارت شماره ۲ هم همین مراحل را انجام بدید. حالا روی عبارت‌های ساخته شده دو بار کلیک کنید و در قسمت [Value data] برای گزینه اول عدد ۸ و برای گزینه دوم حرف a را وارد کنید و سیستم را Restart کنید. توجه: در هنگام نوشتن به حروف بزرگ



گوشه‌ای از استقبال دانش‌آموزان از شماره‌ی قبل رایانا

شماره‌ی قبل رایانا

آگهی..... تا آخر تابستان فرصت دارید!.....

تمام دانش‌آموزان علاقه‌مند از هر سه پایه می‌توانند قسمت بعدی داستان‌های یه گله بر را بنویسند و به ای‌میل رایانا بفرستند یا به یکی از اعضای شورای سردبیری تحویل دهند. به سه تا از بهترین داستان‌ها جوایزی داده خواهد شد و این سه داستان در شماره‌های بعدی رایانا به اسم نویسندگانشان چاپ می‌شود.

ای‌میل رایانا: rayana@helli1.ir

ای‌میل مدیر مسؤول: nabyzade@yahoo.com

ای‌میل سردبیر: azargoshasb@gmail.com

روزنامه‌ها

www.aftabnews.net  
 www.afarineshdaily.net  
 www.abrar.ws/abrar/economic/index.asp  
 www.ettelaat.com  
 www.entekhab-daily.com  
 www.iran-newspaper.com  
 www.iran-daily.com  
 www.irannewsdaily.com  
 www.iran-varzaeshi.com  
 www.bonyannews.com  
 www.tose-eh.com  
 www.jamejamdaily.net  
 www.jomhoursieslami.com  
 www.jahanefootball.com  
 www.javandaily.com  
 www.hayateno.org  
 www.khabars.net  
 www.khorasannews.com  
 www.donya-e-eqtesad.com  
 www.resalat-news.com  
 www.sedayeedalat.com  
 www.qudsdaily.com  
 www.kayhannews.com  
 www.gilantoday.com  
 www.nasimesaba.net  
 www.nourooz.net  
 www.hambastegidaily.com

فرهنگ لغت فارسی و انگلیسی

www.iranonline.com/dornegar  
 www.iranianlanguages.com  
 www.saebssoft.com  
 www.farsidic.com  
 www.istgah.com  
 www.uni-koeln.de  
 www.travlang.com/languages  
 www.lexicate.com/dictionary

قرآن، نهج البلاغه

www.balagh.net  
 www.fadak.org  
 www.hawzah.net/per  
 www.quranchildren.com  
 www.almizan.org  
 www.trib.com/trib\_quran  
 www.hadith.net  
 www.qurannetwork.com  
 www.holyquran.net  
 www.dana.ir/nashriat  
 www.balagh.org/shareh  
 www.imamalinet.net

سایت کودکان و نوجوانان

www.doostaneh.com  
 www.koodakan.org  
 www.sorushpress.com  
 www.schoolnet.ir/~chlhistory  
 www.javanehshgh.com  
 www.quranchildren.com  
 www.playandlearn.org  
 www.tamasha.com

موزه‌ها

www.niavaranpalace.org  
 www.rcccr.org  
 www.iranmiras.org  
 www.saadabadpalace.org  
 www.glasswaremuseum.org  
 www.pttgov.ir/page  
 www.rezaabbasmuseum.org  
 www.carpetmuseum.org  
 www.golestanpalace.org  
 www.nationalmuseumofiran.com  
 www.museum.com  
 www.ir\_tmca.com

سرگرمی، طنز و داستان

www.virtuliran.com  
 www.parsnet.com  
 www.erfan.net  
 www.jahani.com  
 www.golagha.net

بازی‌های کامپیوتری

www.iranleague.com  
 www.bazar-reza.net  
 www.persiangame.7p.com  
 www.masternova.com

مجلات و ماهنامه‌های کامپیوتر

www.dana.ir/nashriat/especialized/bozrayan/arshiv.htm  
 www.ccwmagazine.com  
 www.gsrp-fair.com  
 www.irica.com/asp/magazines.asp  
 www.ijece.org  
 www.mftsite.com/magazine.htm

کتابخانه‌ها

www.fos.ut.ac.ir  
 www.irost.org  
 www.iiees.ac.ir  
 www.ripi.ir/en  
 www.ciw8.net  
 www.iranmiras.org  
 www.irv1.net  
 www.majlislib.com  
 www.sci.or.ir  
 www.dialoguecentre.org  
 www.nli.ir  
 www.srlst.com  
 www.trib.com/presidency



شبکه‌های تلویزیون

http://tv1.trib.ir  
 http://tv2.trib.ir  
 http://tv3.trib.ir  
 http://tv4.trib.ir  
 http://tv5.trib.ir  
 www.iriw.net

تاریخ و شاعران

www.irantarih.com/iranzamin.htm  
 www.bamdad.org/~digilib  
 www.ebookpars.com

# معرفی سایت

نوشته‌ی: سیاوش آذرگشسب

۱. مخصوص سومی‌ها ( و همه‌ی کسانی که به ویژوال بیسیک علاقه‌مندند).

WWW.freevbcode.com

**FreeVBcode.com**

این سایت همان‌طور که از اسمش پیداست درباره‌ی ویژوال بیسیک می‌باشد. در این سایت می‌توانید موارد زیر را پیدا کنید:

۱. کامپوننت‌های ویژوال بیسیک ( همون Component) که از ۱۰۰ تا تجاوز می‌کنند.
۲. پروژه‌های ویژوال بیسیک اعم از گرافیک، Net working و ... که Open source هستند (ولی فکر استفاده‌ی آنها در ب.ب.م را نکنید چون داوران مسابقه‌ی ب.ب.م آن‌قدر با تجربه هستند که هنوز F5 رو نزدیک متوجه قلبی یا راست بودن برنامه‌ها می‌شوند).

فکر نکنید امکانات سایت به همین جا ختم می‌شه. شما فقط کافیه برید توش تا متوجه بشید که کجا رفتید.

۲. عکس‌هایتان را ماتریکسی کنید!

WWW.Text-Image.com

**TEXT-IMAGE.com**

شما در این سایت می‌توانید یک عکس بدهید و نوشته‌هایی که خودتان آن را تنظیم می‌کنید، با اندازه‌ای که آن را هم خودتان تعیین می‌کنید، روی آن به وجود بیاورید و عکستان را صد برابر زیباتر کنید. برای این کار باید به قسمت Convert بروید و عکس و مشخصات آن را وارد کنید و نتیجه‌اش را مشاهده کنید. در کل این سایت برای تبدیل عکس، این متغیرها را در اختیار شما قرار می‌دهد:

۱. هر عکسی که بخواهید می‌توانید بیاورید. (نه بابا !!)

۲. هر نوشته‌ای که می‌خواهید می‌توانید روی آن بیاورید. (به دو حالت رندوم و معمولی - مخصوصاً وقتی 01 را به صورت رندوم بیاورید، خیلی زیبا می‌شود).

۳. سیاه سفید کردن عکس

۴. تغییر اندازه‌ی نوشته

۵. تعیین Back color

و امکانات بسیار دیگر

محل نوشتن یادداشت‌های شخصی

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## کلاه نمدی

قسمت دوم

نوشته‌ی: علیرضا نعمتی

## این شماره: درایوها در لینوکس

کسانی که می‌خواهند لینوکس به طور خودکار درایوها را نشان دهد، کلاه نمدی را پاک کرده و لینوکس SUSE نصب کنند.

در کلاه نمدی پنجره ریشه را باز کنید. برای این کار Start Here را باز کرده و با نوشتن/ در نوار آدرس (Address Bar) به پنجره ریشه برسید. شاخه یا همان فولدر mnt که کوتاه شده Mount است را باز کنید. دو شاخه Floppy و CDROM را در اینجا می‌بینید. از منوی File گزینه Create New Directory را انتخاب کرده و نام آن را هر چیزی که می‌خواهید بگذارید. برای مثال ما نامش را X می‌گذاریم. درایو مورد نظر را درایو C می‌گیریم. با فشار دادن کلیدهای Alt و F1 یا کلیک روی کلاه قرمز به منوی اصلی رفته و از زیرمنوی System tools گزینه‌ی Terminal را انتخاب کنید. این پنجره نقش همان Command Prompt ویندوز را بازی می‌کند. دستور مقابل را بتایپید: `mount dev/hda1 mnt/c`. دقت کنید بین mount و dev همچنین وسط hda1 و mnt/c فاصله است. روی Desktop درایو شما نشان داده می‌شود. البته در شاخه MNT هم می‌بینیدش. برای این که دیگر پارتیشن‌ها را mount کنید به ترتیب زیر عمل نمایید:

Drive d = hda5

Drive e = hda6

Drive f = hda7

و درایوهای h و g به ترتیب برابر hda 9 و 8 هستند.

و لکن، چندی از گرافیستان و فیلم میکسران حرفه‌ای ویندوز شکایت خود را مبتنی بر ضایعیگی کلاه نمدی از جهت کمبود برنامه‌های گرافیکی اعلان کرده‌اند. در پی این بی‌احترامی، آقای ناشناس مقاله‌ای را آماده کرده‌اند که با هم می‌خوانیم:

WINE پروژه‌ای است خفن که برای اجرای برنامه‌های

در پی چاپ مقاله کلاه نمدی ۱ چندی از ویندوزکاران ماهر احساس پوچی در لینوکس کرده و به مجله شکایت کرده‌اند که ما نمی‌توانیم درایوهای خود را در کلاه نمدی ببینیم. به دلیل شکایات متعدد این عزیزان، نویسنده این مقالات، مقاله دوم خود را به این موضوع اختصاص داده‌است.

ویندوزی در لینوکس انجام شده‌است. پروژه WINE نسخه سورس‌آزاد بسیاری از DLLهای محیط ویندوز را ایجاد کرده است. با استفاده از این DLLها، برنامه‌های تحت ویندوز به شکلی فریب داده می‌شوند که فکر کنند همچنان روی محیط ویندوز اجرا شده‌اند. به این ترتیب برنامه‌های زیادی را می‌توان به شکل تحت لینوکس نیز در اختیار داشت. تا جایی که حتی بسیاری از بازی‌های بزرگ و سنگین تحت ویندوز را نیز می‌توان تحت لینوکس اجرا کرد. آدرس <http://www.linuxgames.com/wine> آخرین لیست بازی‌های تحت ویندوز را که با استفاده از WINE می‌توان آنها را تحت لینوکس اجرا کرد معرفی می‌کند. همچنین آخرین لیست برنامه‌هایی که امکان اجرای آنها توسط WINE وجود دارد، در آدرس <http://appdb.codeweavers.com> قابل مشاهده است. بیشتر لینوکس‌ها برنامه WINE را در خود دارند. اما اگر شما می‌خواهید بازی یا برنامه سنگینی را اجرا کنید، توصیه می‌کنیم که همیشه آخرین نسخه این برنامه را از آدرس <http://www.winehq.com/download.shtml> دریافت کنید.

اما در خصوص اعتراض اینترنتیان به کلاه نمدی. در جواب این اینترنتیان فی الأرض، آقای ناشناس در مقاله کلاه نمدی ۲ و برای صفحه پر کنی این مطلب را به مقاله خود افزوده‌اند. خواندن این ملاقه (!) به تقلید از آقای شهشهانی [به این عزیزان توصیه می‌شود:

یکی از مهم‌ترین مسائلی که در سیستم عامل لینوکس مطرح است، چگونگی اتصال به اینترنت و استفاده از سرویس دهنده‌های وب است. به طور معمولی، حساب‌های PPP مخفف Point to Point Protocol، برای شماره‌گیری از طریق خط تلفن و مودم برای ورود به شبکه اینترنت استفاده می‌شوند. رابط گرافیکی لینوکس، ابزارهای خوبی برای ایجاد حساب‌های PPP دارد.



### مقایسه پورت‌های ویندوز و لینوکس:

```
com0 = /dev/ttyS 0
com1 = /dev/ttyS 1
com2 = /dev/ttyS 2
com3 = /dev/ttyS 3
```

در ادامه شناسایی مودم، باید یک شماره تلفن که به وسیله آن به سرویس دهنده اینترنت وصل می‌شوید، وارد کنید. اگر سرویس دهنده اینترنت در شهر خودتان است، نیازی به وارد کردن کد شهر یا کشور ندارید. در ادامه کار هم باید `username` و `password` خود را که برای اتصال به اینترنت دارید، وارد کنید. در قسمت بعدی هم نوع ISP که از آن استفاده می‌کنید، را انتخاب کنید.

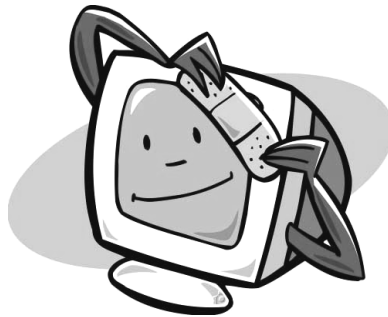
**برقراری و قطع ارتباط:** پس از اتمام کار یک بار دیگر `rp3` را اجرا کنید. اتصال PPP ای که ساخته‌اید را انتخاب کنید. حال بر روی مانیتور `rp3` (جعبه سیاه و کوچکی که روی پنل می‌آید) کلیک چپ کنید. اگر در پاسخ به سوالی که می‌پرسد «آیا می‌خواهید ارتباط آغاز شود» `yes` بزنید، ارتباط آغاز شده و به همین طریق نیز می‌توانید ارتباط را قطع کنید. در ضمن برای پیکربندی و سفارشی کردن روش اتصال و اطلاعات اتصال، می‌توانید روی مانیتور `RP3` کلیک راست کرده و گزینه `Configure PPP` را انتخاب کنید و در پنجره `Internet Connectins` به این کار بپردازید.

**توضیحات:** لینوکس دو مدل معروف `GNOME` و `KDE` را دارد که در صفحه `Login` از طریق `Session` انتخاب می‌شوند. `com 1,2,3,0` جایگاه‌های اتصال پورت سخت افزار است به دستگاه. البته این دستور العمل برای لینوکس کلاه قرمزی است آن هم `Version9` آن. **کلاه ماجراجویان کلاه نمدی** تا شماره بعدی منتظر بمانند، لطفاً.

ابزارهایی که ارتباط با اینترنت را در لینوکس راحت‌تر می‌سازند عبارتند از: ابزارهای `rp3` در `GNOME` و `KPPP` برای `KDE`. نکته دیگر، پشتیبانی شدن مودم شما توسط لینوکس است. نسخه‌های جدید لینوکس، سخت‌افزارهای بسیاری را پشتیبانی می‌کند، اما شما باید باز هم اطمینان حاصل کنید. برای این کار می‌توانید به سایت سازنده مودم خود مراجعه کرده و اطلاعات لازم در این مورد را به دست آورید. در سایت `redhat.com` نیز می‌توانید از سخت‌افزارهای پشتیبانی شده در لینوکس مطلع شوید.

**استفاده از `rp3` در `GNOME`:** برای اجرای برنامه `rp3`، از منوی اصلی `GNOME` گزینه `Panel` و سپس `Add Applet` سپس `network` و سپس `RH PPP` را انتخاب کنید. با این کار، این برنامه اجرا شده و اکنون آن نیز روی پنل شما اضافه خواهد شد. برای اجرای این برنامه در `Terminal` نیز می‌توانید این دستور را تایپ کرده و `Enter` بزنید: `user/bin/rp3`. برای مشاهده تمامی ابزارهای شبکه و تنظیمات مربوط به آن از منوی اصلی `GNOME` گزینه‌ی `Programs` و سپس `Internet` و سپس گزینه‌ی `RH Network Monitor` را انتخاب کنید.

**ایجاد یک اتصال جدید:** برای به وجود آوردن یک اتصال جدید، `rp3` را اجرا کنید. حال از مسیر قبلی، در گزینه‌ی `Intrnet` گزینه‌ی `DialUp Configuration` را انتخاب کنید. اگر شما مودم یا کارت شبکه خود را هنوز پیکربندی نکرده باشید، با پنجره `New Add` `Internet Connection` روبرو خواهید شد. در ادامه کار، اگر لینوکس، مودم شما را شناسایی نکرد، شما می‌توانید در پنجره `Edit Modem Properties`، مشخصات مودم خود شامل `Port` نصب شده، سرعت مودم، نوع خط تلفن و... را وارد کنید.





# آموزش فلش

## سافت کلید FLASH

قسمت دوم

نوشته‌ی: علیرضا نعمتی

### آشنایی با دکمه سازی

مثل درس پیش ابتدا یک صفحه‌ی جدید باز کنید. برای ساخت کلید باید یک سمبل به فیلم خود اضافه کنید. برای این کار از منوی Insert زیرمنوی New Symbol یا از طریق کلید میان‌بر Ctrl+F8 عمل کنید.

پنجره‌ی بالا باز می‌شود. آن را مثل شکل پر کنید. در بخش ویرایش سمبل در کنار نام Scene 1 (بالای Timeline) نام سمبل درج می‌شود و بخش Timeline حالت سمبلی را به خود می‌گیرد. سمبل کلید دارای چهار فریم می‌باشد.

### توضیحات فریم‌ها

UP: این فریم حالت غیر فعال کلید است و در این فریم دایره‌ی توخالی است که نشان می‌دهد این فریم خالی از تصویر یا شیء است.

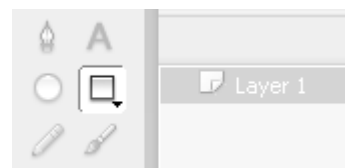
Over: این فریم حالتی است که نشان‌گر ماوس روی کلید است ولی هنوز کلیک نکرده است.

Down: این فریم زمانی به نمایش در می‌آید که بر روی دکمه کلیک شده است و در صورت رها کردن ماوس به حالت Up بر می‌گردد.

Hit: این فریم را بیننده نمی‌بیند و فقط محدودده‌ی فعالیت کلید را نشان می‌دهد.



### شکل کلید

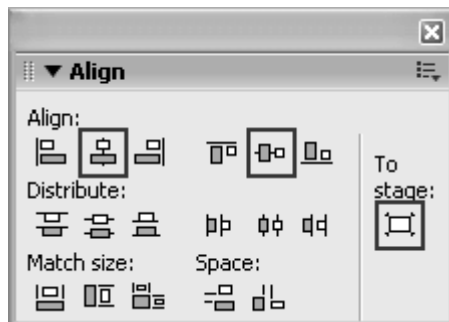


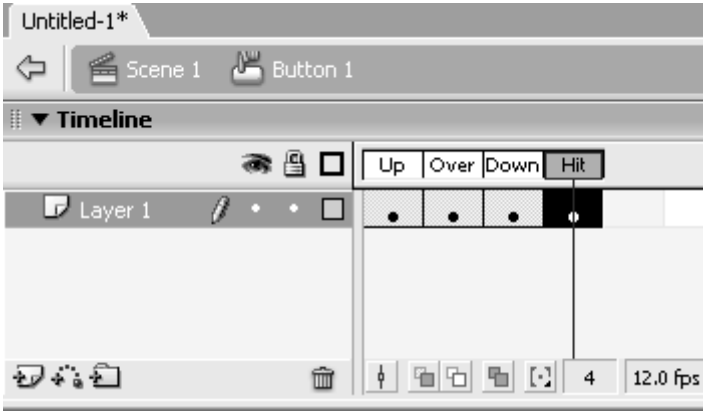
در حال باید شکل کلید را بسازید. با انتخاب ابزار Rectangle Tools در قسمت Options بر روی Round Rectangle Radius کلیک کنید تا گوشه‌های کلید را به صورت منحنی تبدیل کنید. در پنجره‌ی جدید عدد ۷ را وارد و تایید نمایید. رنگ کلید و محیط آن را انتخاب و با کشیدن و



رها کردن ماوس خود یک مستطیل به ابعاد مورد نظر رسم کنید. دقت کنید که بلافاصله پس از رسم شکل در فریم UP دایره‌ی قبلی توپر شود. شکل را با نشان‌گر ماوس انتخاب کنید تا به صورت نقطه‌چین درآید. سپس کلید میان‌بر Ctrl+k را زده تا پنجره‌ی Align باز شود. در این پانل ابتدا بر روی To Stage و سپس دو مورد زیر کلیک کنید تا شکل شما به وسط صفحه بیاید.

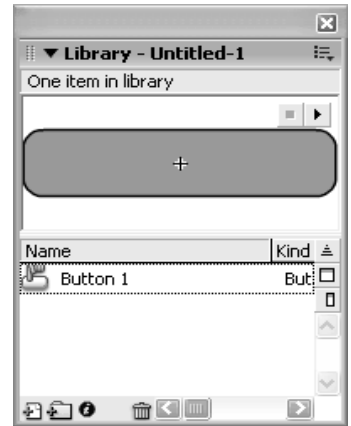
حالت فریم UP را ساختید (خسته نباشید). برای ساخت حالت Over بر روی آن کلیک کنید و کلید F6 را روی Keyboard بزنید. با این کار دایره‌ی این فریم نیز پر شده و یک کپی از شکل کلید را دارید. این کار را برای دیگر فریم‌ها نیز انجام دهید. اگر تا به حال درست کار کرده باشید Timeline شما به شکل زیر خواهد بود:





بر روی فریم Over کلیک کنید تا این فریم انتخاب شود و رنگ کلید این قسمت را تغییر دهید. این کار را برای فریم سوم نیز انجام دهید. فریم آخر نیازی به این کار ندارد زیرا در تصویر دیده نمی‌شود. کار ویرایش کلید به اتمام رسید. با کلیک بر روی Scene 1 به نمای ویرایش فیلم برگردید؛ نگران نشوید! کلید شما در Library قرار دارد. مثل درس قبل و یا از طریق F11 این پنجره را باز کنید و کلید را ببینید تا از نگرانی در بیایید.

در Timeline فریم ۱ را انتخاب کنید و سپس ابزار Text Tool را از پنجره Tools انتخاب نمایید و متنی را به عنوان اولین فریم فیلم تایپ کنید. اطمینان پیدا کنید در پانل Properties حالت Static Text انتخاب شده باشد. با راست کلیک بر روی فریم دوم گزینه Insert Blank Key Frame را انتخاب کنید تا یک فریم خالی در فریم دوم تهیه کنید. مانند فریم قبل متنی را تایپ کنید. این کار را برای فریم ۳ نیز تکرار کنید. با کلیک بر روی فریم اول به آن بازگردید. کلید را از پانل Library به کمک ماوس به صفحه کار کشیده و رها کنید. کلید دیگری را نیز به صفحه وارد کنید. برای اینکه از در یک سطح بودن کلیدها، اطمینان حاصل کنید از منوی View زیرمنوی Grid گزینه Show Grid کلیک کنید. برای فریم‌های بعدی نیز هر کدام یک کلید به صفحه وارد کنید. من برای متن فریم‌ها به صورت زیر عمل کرده‌ام:



### فریم ۱

آیا شما سایت ما را می‌پسندید؟

بلی

خیر

از حسن انتخاب شما سپاسگزاریم.

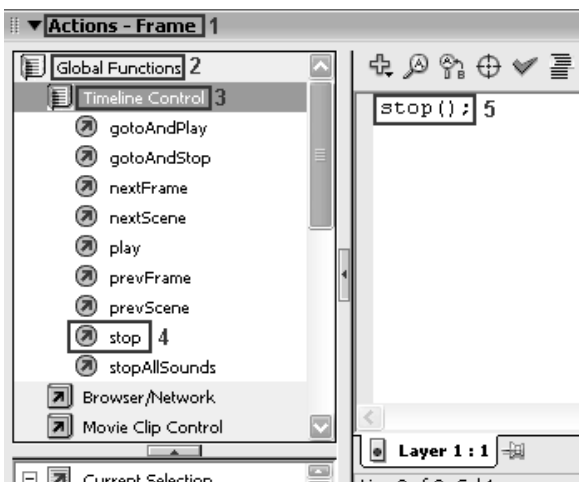
### فریم ۲

بازگشت

از عدم رضایت شما متاسفیم.

### فریم ۳

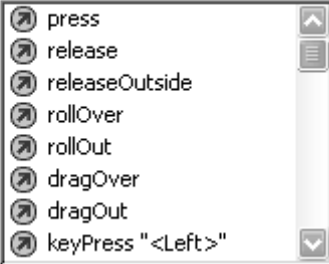
بازگشت



### نوشتن Action Script برای فیلم

فریم اول را انتخاب کنید و پانل Actions را با F9 یا از پایین محیط کار فلش باز کنید. نام این پانل Actions-frame است (۱). این عبارت نشان می‌دهد که می‌خواهید برای یک فریم Action Script بنویسید. در سمت چپ پانل لیست Actions را می‌بینید. ابتدا بر روی Global Function (۲) و سپس بر روی Timeline Control (۳) یک بار کلیک کنید تا لیست محتویات آنها به نمایش درآید. بر روی دستور Stop (۴) دو بار کلیک کنید تا به بخش سمت راست اضافه شود (۵).

```
#
on () {
```



با این کار شما به فلش دستور داده‌اید که در فریم اول متوقف شود. حال به کمک ابزار Selection Tool بر روی کلید سمت چپی کلیک کنید. به پانل Actions برمی‌گردیم. دقت کنید نام پانل به Actions-Button تغییر یافته است.

در لیست سمت چپ بر روی دستور On در بخش Movie Clip Control از لیست Global Function دو بار کلیک کنید:

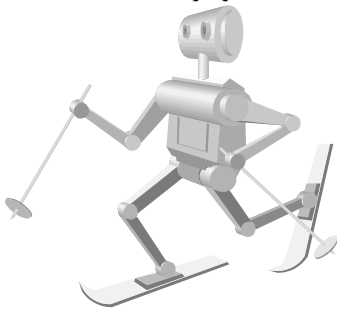
در پنجره‌ی جدید بروی Release دو بار کلیک کنید. نشانگر ماوس را قبل از علامت { قرارداده و کلیک کنید. از سمت چپ دستور go to And Stop را در بخش Timeline Control یافته و روی آن دو بار کلیک کنید.

```
on (release) {
gotoAndStop();
}
```

1 of 2 gotoAndStop( frame );

۲ را داخل پرانتز تایپ کنید. با این کار به فلش دستور داده‌اید که با کلیک بروی کلید به فریم دوم برود. برای کلید سمت

راستی نیز این کار را انجام دهید. داخل (،) ۳ بگذارید. برای فریم ۲ و ۳ این کار را با عدد ۱ داخل ( ) انجام دهید. اگر مایلید کار خود را ذخیره کنید. برای دیدن آن در Internet Explorer از منوی File زیرمنوی Publish Preview و گزینه‌ی HTML کلیک کنید. Ctrl + Enter را بزنید و حالی ببرید.



## بدون ویروس هرگز!

نوشته‌ی: رضا روستا

کارشناسان علوم رایانه‌ای اعلام کردند ویروس رایانه‌ای جدیدی به نام «Fizzer» از طریق پست الکترونیکی و نرم‌افزارهای ویژه‌ی به اشتراک گذاشتن فایل‌های رایانه‌ای به سرعت در حال گسترش است.

به گزارش یک سایت اینترنتی، این ویروس رایانه‌ای در آسیا، آمریکا و اروپا گسترش یافته و رایانه‌هایی را که از سیستم عامل «ویندوز» استفاده می‌کنند مبتلا می‌سازد. «Fizzer» یک ویروس رایانه‌ای پیچیده است که می‌تواند نرم‌افزارهای ضد ویروس را غیرفعال کند، اسم رمزها و کلمات عبوری را که با صفحه کلید وارد می‌شوند ربوده و رایانه را در برابر حملات هکرها آسیب پذیر می‌سازد.

این ویروس اولین بار در روز هفدهم ماه مه توسط شرکت ارائه دهنده خدمات امنیت پست الکترونیکی «Messagebal» شناسایی شد و ابتدا تصور شد که «Fizzer» تهدیدی جدی برای کاربران محسوب نمی‌شود، ولی این ویروس از آن زمان با استفاده از روش‌های مختلف به سرعت گسترش یافته و شرکت «Messagebal» تنها در ۲۴ ساعت در کشور انگلستان هفده هزار و هفتصد و شصت و پنج مورد ابتلای به این ویروس را ثبت کردند. ویروس رایانه‌ای «Fizzer» از طریق نرم‌افزارهای ویژه‌ی اشتراک فایل‌های رایانه‌ای میان کاربران نرم‌افزارهای معروفی نظیر «کازا» و همچنین به روش ارسال حجم زیادی از پیغام‌های الکترونیکی آلوده از رایانه‌های مبتلا گسترش می‌یابد. نامه‌ی الکترونیکی حاوی این ویروس دارای یک فایل ضمیمه آلوده با یکی از پسوندهای «Com و Pif و Scr» است. ویروس «Fizzer» همچنین یک نرم‌افزار ویژه ربودن اسم رمزهای تایپ شده توسط صفحه کلید را به صورت مخفیانه در رایانه‌ی مبتلا نصب می‌کند و تمامی کلمات عبوری را که کاربر تایپ می‌کند، می‌رباید.



# سبک‌های بازی

## Game

نوشته‌ی: سپا سقاژاده

### ★ اکشن (action)

این سبک جزء اولین سبک‌های بازی به شمار می‌آید که حتی در زمان سیستم عامل DOS نیز وجود داشته است. درگیری و خشونت از ویژگی‌های این گونه بازی‌هاست. این گونه بازی توانایی تلفیق با دیگر سبک‌ها را دارد. از معروف‌ترین بازی‌های این نوع سبک می‌توان به دو بازی زیر اشاره کرد:

Max Payne & Mafia

### ★ ماجرای (Adventure)

بازی‌های ماجرای غالباً فاقد خشونت هستند و فضایی آرام دارند. بازیکن در این بازی‌ها باید سعی کند معماهایی را حل کند. از سخت‌ترین این بازی‌ها می‌توان از Monkey Island نام برد که تمامی مراحل آن با کلک رشتی رد می‌شود.

### ★ استراتژی (strategy)

در این بازی‌ها که به عنوان سخت‌ترین و فکری‌ترین بازی‌ها شناخته می‌شوند، بازیکن باید گروهی را رهبری کند و گروه را به سمت پیروزی هدایت کند. از معروف‌ترین این بازی‌ها می‌توان به War craft 3 و Age of Empires اشاره کرد.

## آگهی تشکر

مجله رایانا از معلمان غیر کامپیوتری مدرسه (آقای رادمهر و آقای شیوا) که پس از درخواست‌های فراوان مدیر مسؤول و سردبیر برای این شماره به ما مقاله دادند، تشکر می‌کند و ضمن تقدیم احترامات فائقه، مدال زرین رایانادوست‌ترین معلمین مدرسه را به این دو معلم عزیز تقدیم می‌کند. امیدواریم ایشان کماکان همکاری خود را با رایانا ادامه دهند.

### ★ شبیه‌سازی (Simulation)

این نوع بازی‌ها، همان طور که از نامشان پیداست، شبیه‌سازی یک چیزی هستند. مثلاً بازیکن باید شهر یا زندگی را اداره کند و به نیازهای مردم رسیدگی کند و باید زندگی را به بهترین نحو کنترل کند و پیش برود. مانند:

The simes & sim city

### ★ مبارزه‌ای (Fighting)

در این نوع بازی‌ها شما رو در رو با حریف خود مبارزه می‌کنید و به او ضربه وارد می‌کنید. این بازی‌ها به صورت رانندی در مدت زمان مشخص برگزار می‌شود. مانند:

Taken 3

### ★ ورزشی (Sport)

این نوع بازی‌ها یکی از معروف‌ترین انواع بازی‌ها هستند که بازیکن باید سعی نماید تیم خود را به پیروزی رسانده و قهرمان جام شود. مانند:

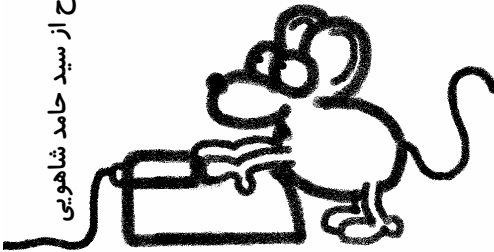
NBA Live & Fifa

همین طور می‌توان به مسابقات اتومبیل‌رانی نظیر:

Need For Speed

اشاره کرد.

طرح از سید حامد شاهویی



# اخبار رایانا و مدرسه در ۴۰ سال بعد

به دلیل استقبال بیش از حد از این ستون، سردبیر یک صفحه کامل را به آن اختصاص داد

نوشتنی؛ مهدی عطایی پور

با عرض معذرت از تمامی نوه‌های ملمان عزیز

از ۳ روز تحسن در نمازخانه‌ی مرکز بار دیگر زمام قدرت را به دست گرفتند.

☺ پس از وقوع زلزله‌ای ۰/۵ ریشتری که منجر به فرو ریختن ساختمان جدید ۴۰ سال پیش مدرسه شد، نوه‌ی آقای ترابخانی که از عصبانیت سر از پا نمی‌شناخت، بچه‌ها را مجبور کرد نفری دو تا بسته آزمایشگاه الکترونیک جدید بخرند وگرنه آنها را از کلوب اخراج می‌کند (آزمایشگاه الکترونیک هم آزمایشگاه الکترونیک قدیم!).

در ضمن پس از این زلزله، نوه‌ی آقای بریری از سمت خود استعفا داد. همچنین به دلیل این زلزله از این تاریخ به بعد اخبار ۴۰ سال بعد نداریم (هورا)!

☺ چهل و پنجمین تورنومنت کامپیوتری زیر نظر پسر آقای جهانگیر با موفقیت انجام شد. نوه‌ی آقای جهانگیر در این برنامه نقشی نداشت.

☺ جمعی از منافقین، قطار تهران- بافق که حامل ۲۰۰۰ نسخه مجله‌ی رایانا بود را منفجر کردند.

☺ تلاش «راه سبز» برای چاپ اولین شماره‌ی مجله‌ی بار دیگر بی‌ثمر ماند.

☺ چاپ ده میلیارد و چهارصد و نه هزار و پانصد و شصت و سومین شماره‌ی رایانا در همین امروز

☺ یک خبر مخصوص اول دبیرستانی‌های امسال (استثنائاً برای ۱۰۰ سال بعد) :

جمعی از نوه‌های امین شاه محمدی (ببین تو را به خدا چند تا نوه داشته!) مجبور شدند طبق وصیت جدشان رأس ساعت ۵:۵۵ دقیقه‌ی ۱۴۸۵/۵/۵ با معلوم شدن پنجمین ستاره‌ی دنباله‌دار، دار فانی خود را وداع گویند.

☺ نوه‌ی آقای کمالی که از نزدیک شاهد کار کردن نوه‌های اعضای هیأت تحریریه سابق رایانا بود، به نوه‌ی آقای آذرگشسب (!) پیشنهاد داد که این رایانا دوستان را برای مدتی به اروپا اعزام کنند تا فوت و فن چاپ و انتشار یک مجله‌ی وزین را بیاموزند.

☺ نوه‌ی آقای محمدی در اقدامی خدایسندانه تصمیم به تشکیل تیم فوتبال پارالمیک مدرسه گرفت که با استقبال گسترده‌ی بچه‌ها مواجه شد. وی همچنین اذعان داشت که اگر جدم متوجه استعداد اینها می‌شد زودتر از من این کار می‌کرد و مطمئناً فوتبالیست‌های بیشتری را گیر می‌آورد؛ اینها واقعاً در این مدرسه استعدادشون داره کور می‌شه.

☺ نوه‌ی آقای آزین برای بیستمین بار بعد از جدش در یکی از جلسه‌های حلقه مطالعات کامپیوتر، برنامه‌ی پدربزرگش موسوم به آزین‌سافت را در معرض دید عموم دانش‌آموزان قرار داد.

☺ جلد شماره‌ی جدید رایانا به دلیل کمبود بودجه‌ی مدرسه، از جنس کاغذ الکترونیکی اهدایی از طرف نوه‌ی آقای ترابخانی منتشر شد.

☺ نوه‌ی آقای عباسی برای زنده کردن زبان مرده‌ی ۴۰ سال پیش مدرسه، رأس ساعت ۵ بعدازظهر با خط‌کش به دنبال بچه‌ها افتاد.

☺ نوه‌ی آقای فرخی به دلیل اینکه کوئیزش بیش از حد تکراری شده بود، به جدش متوسل شد.

☺ نوه‌ی آقای ترابخانی، اعضای هیأت تحریریه‌ی رایانا را از سایت کامپیوتر مدرسه بیرون راند و در را بر روی آنها بست. این رایانا دوستان که حاضر به وداع با مجله‌ی خود نبودند، پس



# فقط با یک خط برنامه كاوش گروپ بسازید

اگر باور نمی‌کنید، با ما همراه شوید تا در عرض چند دقیقه با هم یک کاوش‌گر ساده‌ی وب بسازیم (البته این به این معنا نیست که اگر باورتان می‌شود با ما همراه نشوید).

دستورات زیر را یکی یکی اجرا کنید:

- ۱- اگر کامپیوترتان خاموش است، آن را روشن کنید!
- ۲- اگر ویژوال بیسیک ندارید، آن را ابتدا نصب کنید!
- ۳- اگر وارد ویژوال بیسیک نشده‌اید، وارد شوید!
- ۴- یک پروژه‌ی Standard.exe باز کنید.
- ۵- در قسمت جعبه‌ی ابزار (Tool box) کلیک سمت راست کرده و بر روی Components کلیک کنید.
- ۶- کنترل Microsoft Internet Controls را انتخاب کرده و به جعبه‌ی ابزار VB اضافه کنید.



۷- کنترل Web Browser که به شکل یک کره‌ی زمین است را روی Form بگذارید و آن را آن‌قدر باز کنید تا بیش‌تر صفحه را بپوشاند.

۸- حالا یک دکمه (Command Button) و همچنین یک جعبه‌ی متن (Text Box) نیز بسازید.

۹- خاصیت Caption دکمه را به این شکل تغییر دهید: Command1.caption = "Go"

۱۰- خاصیت Text جعبه‌ی متن را نیز به این شکل تغییر دهید: www.microsoft.com

۱۱- کد زیر را در رویداد Click دکمه بنویسید:  
WebBrowser1.Navigate text1.text

تمام شد! حالا یک مرورگر وب دارید. البته موتور آن همان موتور Internet Explorer است و در حقیقت آن کنترل همان Internet Explorer است. ولی در روزهای بی‌کاری تابستان انتخاب مناسبی است. به اینترنت وصل شوید و دکمه‌ی Go را بفشارید. این هم از سایت مایکروسافت!

## ضرب المثلهای رایانه‌ای

### به کوشش: سید مهران خلدی

باز هم تابستان آمد. براج فرار از گرهای تابستان این بخش را دوباره تأسیس کردیم (سرها در گرها، گرها در سرها). همچنین رایانا هیچ مسئولیتی را در مورد انجام احتمالی خوانندگان به عهده نمی‌گیرد. (در ۲ شماره‌ی پیش چون هوا هنوز سرد بود براج طاق جان خوانندگان این بخش را حذف کردیم. به راستی که با چقدر فداکاریم!)  
با تشکر

- ✓ هکر به هکر میگه خراب‌کار.
- ✓ هرکه هاردش بیش Defrag اش طولانی‌تر.
- ✓ ویروس هرچ قوی‌تر، هنجی‌تر.
- ✓ هکر توتنتک ویلاگ هک کنه. رتت سایه ناسا رو هک کنه.
- ✓ یارو بلد نیست چت کنه. میگه حکم کردن.
- ✓ هرکی هک کنه. پای لو رفتن IP اش هم می‌شنه.
- ✓ ویروس بلد نیست وارد رایانه بشه. میگه آنتی‌ویروس داره.
- ✓ امتیاز رو آخر بازی می‌شهرند. (البته از نوع رایانه‌ایش)
- ✓ تا بجی «ف» هن می‌رم تو فلاپی درایو.
- ✓ War craft آخرش خوشه.

## پاسخ جدول شماره‌ی قبل

۱۰	۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳	۲	۱
۱	ر	ا	خ	ب	ی	پ	ا	ل	ف
۲	ن	ی	ر	ا	ت	ا	ت	م	ر
۳	ب	ی	ر	ا	م	ر	ا	ی	ی
۴	ا	م	ه	ا	و	ر	و	ز	ز
۵	ر	و	ا	د	ی	ل	ی	ل	ر
۶	ر	ج	د	ز	ی	و	و	ب	ب
۷	م	ج	ر	پ	ن	س	ن	پ	پ
۸	ل	ه	ر	ک	ا	ج	ت	و	و
۹	ا	ی	ر	ز	ا	ر	ا	ر	ر
۱۰	م	ت	ت	ف	ی	ج	ی	ا	ی
۱۱	ت	ا	ل	س	د	ا	ر	ا	ا

### \* سال خوش آمدگویی به یزدا \*

عده‌ای از دوستان در مورد جواب یکی از سؤال‌های جدول شماره قبل از ما سؤال کرده‌اند. سؤال این بود: "قلب خاور میانه". عده‌ای جواب داده بودند: "مصر" که واقعاً برای این عزیزان متأسفیم. جواب سؤال کاملاً واضح بود: "یزد".

### \* استفاده مفید از رایانا \*

یکی از معلمان مرکز - که به احتمال ۹۹/۹۹٪ آقای عابدی بوده‌اند - یک روز مدیر مسؤول رایانا را دیده و ضمن تشکر از مجله رایانا، اعلام کرده‌اند یک بار که می‌خواستند هاردرشان را پارتیشن‌بندی کنند، از مقالات رایانا استفاده کرده‌اند. به دانش‌آموزان توصیه می‌کنیم از این معلم یاد بگیرند و از رایانا درست استفاده کنند، نه این که با آن موشک درست کنند.

### \* آقای رادمهر هم حاضر به همکاری با رایانا شد \*

بعد از درخواست‌های مکرر مدیر مسؤول و سردبیر، بالاخره آقای رادمهر قبول کردند که برای رایانا مقاله بنویسند. مقاله ایشان را در این شماره ملاحظه می‌کنید. از ایشان قول گرفته‌ایم این مقاله را در شماره‌های آینده نیز ادامه دهند و آن را به صورت یک سلسله مقاله در آورند.

### \* بی‌بخاری بچه‌ها یکی از معلمان را از رایانا گرفت \*

آقای شهشهانی که سلسله مقالات گرافیک را می‌نوشتند، گفتند به دلیل این که کسی جواب درست سؤالات مطرح شده در شماره قبل را به ایشان میل نکرده است، برای این شماره رایانا مقاله نمی‌نویسند. به دانش‌آموزان توصیه اکید می‌کنیم برای این که دوباره مقالات آقای شهشهانی را در رایانا ببینید، هر چه سریع‌تر جواب سؤالات مطرح شده توسط ایشان در شماره قبل را به‌ای‌میل ایشان بفرستید.

### \* دیدید جایزه دادیم! \*

جایزه افرادی که اسمشان به عنوان برنده مسابقه جدول در شماره قبل چاپ شده بود، به طور حضوری به آنها داده شد. جایزه این عزیزان کیف CD و کیف مدرسه بود. در ضمن دانش‌آموز «رضا افشاریان» برای دریافت جایزه‌اش هر چه سریع‌تر به سایت مراجعه کند.

### \* فرشته‌ی نجات \*

در یکی از روزهای گرم تابستان که از قضا هشتم تیر بود، تعدادی از دانش‌آموزانی که نمی‌دانستند اوقات فراغشان را چگونه پر کنند و حوصله‌شان سر رفته بود (سیاوش آذرگشسب، امیر حسام نخعی، مهدی عطایی‌پور، علیرضا مستفیضی، سها سقزاده، سید مهران خلدی) تصمیم گرفتند به مدرسه بیایند و از خودشان رایانا در کنند. این دانش‌آموزان از صبح تا ظهر عرق ریختند و چند مقاله برای مجله آماده کردند. ظهر که شد مدیر مسؤول رایانا در عین ناباوری خودش به دفتر معلمان رفت و آنجا مشغول خوردن ناهار شد، غافل از این که این طفلان معصوم از گرسنگی در حال جان دادن بودند. در این اثنا یکی از معلمان (مسؤول کلوب) مانند یک فرشته نجات ظاهر شد و برای بچه‌ها ناهار خرید. مدیر مسؤول رایانا پس از دیدن این عمل انسانی، مدال زرین انسانیت و کودک دوستی را به ایشان (آقای تراب خانی) تقدیم کرد. یکی از بچه‌ها فی‌الحال متن زیر را در تمجید از ایشان به رشته‌ی تحریر در آورد:

در حالی که ۳ نفر از اعضای هیأت تحریریه‌ی رایانا از گرسنگی نای تایپ کردن نداشتند صدای قدم‌های دل‌نواز استار ترابفانی به گوش آنها رسید. آقای ترابفانی با کمال تأسف به آنها که بر دامان (بچه‌ها) از گرسنگی شلوار ایشان را دامن می‌دیدند (ایشان پتک می‌انداختند، نظاره کرد و بی‌درنگ برای آنها سفارش غذا (از برکت کلوب ۸۴) دار. سرانجام استار گرانقدر آقا ابراهیم غذاها را بردست ما رساندند. قرار است داستان این معلم رایانا دوست را از سال بعد به پای داستان دهقان فخرآباد در کتاب‌ها درج کنند. لازم به ذکر است این دانش‌آموزان بینوا از گرسنگی بطری نوشابه را هم ندریزند.

### \* ماجرای یک رضایت‌نامه \*

جمعی از اعضای هیأت تحریریه‌ی رایانا با ترفندی زیرکانه رضایت‌نامه‌ی یکی از بچه‌ها را برداشتند و حسابی غافلگیر شدند. در متن این رضایت‌نامه به جای کلمه‌ی رایانا نوشته شده بود یارانه. این مسأله دانش‌آموز مذکور را مجبور کرد تا دوباره مسیر خانه‌ی خود را طی و رضایت‌نامه‌ی خود را اصلاح کند. این ماجرا باعث شد تا از این به بعد تمامی رضایت‌نامه‌ها را اسکن کرده و تا ابد درحافظه کامپیوتر نگهداری کنند.

کلاس‌های معارفی خود ببینند و معلمان گروه معارف را در سایت کامپیوتر.

### 🔖 تا بی‌نهایت

کلاس تا بی‌نهایت - کلاس محبوب بچه‌ها در سال تحصیلی - در روزهای کلوپ هم ادامه پیدا کرده است. استقبال از این کلاس در تابستان هم بسیار خوب است. در ضمن در تابستان علاوه بر آقای رادمهر، آقایان حائری، جهانگیر و آژین هم در این کلاس صحبت می‌کنند.

### 🔖 مردان بی‌ادعا

در روزگاری نه چندان دور، بزرگ مردانی در این سرزمین می‌زیستند که سال‌ها وقت لازم است تا گوشه‌هایی از وجودشان را بشناسیم. کلاس مردان بی‌ادعا با طلب یاری از خود این بزرگان سعی در شناساندن گوشه‌هایی از اخلاص و تواضعشان دارد. در این راستا تاکنون جلسات بحث پیرامون مفهوم و انواع عشق و نیز فرهنگ جبهه برگزار شده و ادامه دارد. همچنین در هر جلسه زندگی‌نامه‌ی یکی از این بزرگان به همراه نمایش فیلم در نظر گرفته شده است. مردان بی‌ادعایی که تاکنون معرفی شده‌اند عبارتند از: شهید دکتر چمران، شهید همت، شهید آوینی، حاج احمد متوسلیان و امام موسی صدر. همچنین یک برنامه‌ی زیارتی بهشت زهرا<sup>(س)</sup> و مرقد امام<sup>(ع)</sup> برای علاقه‌مندان اجرا شده است.

### 🔖 هفته! خوش آمدی!

مجله هفته در ایام کلوپ هر هفته چاپ می‌شود. رایانا تولد این مجله - که سری دوم مجله هفته‌ای است که چند سال قبل چاپ می‌شد - را به دانش آموزان، معلمان، اولیا، فامیل‌های اولیا، مدرسه‌های دیگر، وزارت آموزش و پرورش، سازمان امور حمل و نقل و ارتباطات منطقه‌ای، ریاست محترم شبکه رشد، وزیر امور خارجه و دیگر عزیزان تبریک می‌گوید و امیدوار است این مجله در کنار رایانا بتواند مانند یک دوست زندگی کند.

### 🔖 چه می‌کنه این بازیکن!

کلوپ امسال از لحاظ کمی و کیفی قابل مقایسه با سالیان پیش نیست. معلم‌ها که خیلی راضی‌اند. خدا کند در سال تحصیلی هم همین جور به معلم‌ها برسند.

### 🔖 کامپیوتر = معارف

خبر رسیده تعدادی از معلمان کامپیوتر به مقدار زیاد در کلاس‌های گروه معارف دیده شده‌اند. عده‌ای از عناصر مطلع اعلام کرده‌اند اگر اوضاع به همین طریق پیش برود، هیچ بعید نیست سال تحصیلی آینده بچه‌ها، معلمان کامپیوتر را سر

### ندر ماجرای گیگیلی

همه چیز از تبلیغ کارسوق پایه دوم شروع شد. معلوم نیست اولین بار چه کسی این کلمه را پیشنهاد داد. اما هر که بود با این کارش باعث شد معلمان کامپیوتر پایه دوم تعطیلات عید را بی خیال شوند و به مدرسه بیایند و گیگیلی را آماده کنند. بعد از آن هم یک ماه کارهای نهایی سازی و جرح و تعدیل آن طول کشید تا نهایتاً گیگیلی شد اولین فیلم ساخته شده توسط گروه کامپیوتر علامه‌حلی. اولین نمایش گیگیلی در تورنومنت پایه دوم بود که به عنوان بهترین برنامه هم از سوی بچه‌ها انتخاب شد. بعد از آن معلمان کامپیوتر پایه دوم در جلسه آخر سال تحصیلی آن را برای دانش‌آموزان کلاسشان نمایش دادند. اما تعدادی از دانش‌آموزان سال سوم که این فیلم را ندیده بودند، اصرار به پخش آن داشتند. این شد که یک بار دیگر در روز سوم مرداد، این فیلم برای هر کسی که علاقه‌مند بود، نمایش داده شد تا خدای نکرده کسی گیگیلی ندیده از دنیا نرود. معلمان تا به حال در برابر درخواست بچه‌ها مقاومت کرده و CD این فیلم را به دست آنها نداده‌اند. گفتنی است بچه‌ها CD این فیلم را برای نمایش در خانه و برای پدر و مادرهایشان می‌خواسته‌اند. بعید نیست سال تحصیلی آینده یک نمایش عمومی گیگیلی برای اولیا بگذارند.





با شبکه‌ی ABCDEF انجام داده این شایعه را به شدت رد کرده و گفته ما در مورد حمایت از تیم صبا باتری فقط به وظیفه‌ی انسانی خود عمل کرده‌ایم.

### رایانا! قهرمان جام حذفی

همان طور که می‌دانید و در شماره‌ی قبلی رایانا در مصاحبه‌ی آقای جهانگیر خواندید، مسؤولان رایانا در ابتدای سال تحصیلی قبل با مطالعات گسترده‌ای که انجام دادند، تصمیم گرفتند از تیم صبا باتری حمایت کنند. حتماً می‌دانید که نتایج صبا باتری در لیگ برتر چندان امیدوار کننده نبود. این وضعیت ادامه داشت تا این که آقای جهانگیر در مصاحبه‌ی شماره قبل اعلام کردند که به دنبال نتایج ضعیف صبا باتری می‌خواهیم از یک تیم دیگر حمایت کنیم. مسؤولان صبا باتری که از تهدید آقای جهانگیر به خود آمده بودند، تمام سعی و تلاش خود را کردند و توانستند در نهایت بهت و حیرت همگان قهرمان جام حذفی شوند. شنیده شده مجید جلالی، سر مربی صبا باتری قرار است این جام را به پاس حمایت‌های بی دریغ مسؤولان رایانا از این تیم که باعث قهرمانی آن شد، به آقایان جهانگیر و نبی‌زاده تقدیم کند.

### راه سبز! کجایی که یادت به خیر

مجله راه سبز پیش از انتشار در نطفه خفه شد. نویسنده ستون ۴۰ سال بعد به خاطر مطالبی که در شماره قبل در مورد این مجله نوشته بود، به شدت دچار عذاب وجدان شده و الآن حال خوشی ندارد.

### دلیل

خانوم دکتر به علت مسافرت نتوانستند برای این شماره مقاله بنویسند.

### شایعه!

شنیده شده آقای جهانگیر ..... آخ! اوخ! گوشم رو ول کن. دیگه چرت و پرت نمی‌نویسم!

### شورای سردبیری گم شده!

بدین وسیله به اطلاع تمامی شهروندان تهرانی می‌رسانیم: یک عدد دانش‌آموز عضو شورای سردبیری رایانا به اسم سید پارسا میردهقان از یک ماه پیش تا به حال دیده نشده. گفتنی است احتمالاً این دانش‌آموز پیرهن و شلوار مشکی پوشیده بوده است. از یابندگان خواهشمندیم به محض دیدن این شخص، او را در نزدیک‌ترین صندوق پستی بیندازند و هیأت تحریریه‌ی رایانا را از نگرانی در آورند.

### شایعه!

شنیده شده مدیر مسؤول مجله‌ی هفته پس از رؤیت این شماره رایانا دچار عذاب وجدانی با شدت سی و دو درجه ریشتر به رنگ ارغوانی شده است. او اعلام کرده به خاطر چاپ اخبار ضد و نقیض در مورد رایانا در مجله خود، احساس شرمندگی می‌کند و دیگر رویش نمی‌شود در چهره‌ی مدیر مسؤول رایانا نگاه کند. طبق آخرین تماس‌های هیأت تحریریه رایانا با منزل این شخص، مادر وی حال او را کمی تا قسمتی مایل به بهبودی ذکر کرد.

### شهید قندی! دوستت داریم.

آقایان جهانگیر و نبی‌زاده پس از قهرمانی تیم صبا باتری اعلام کردند به وظیفه‌ی خود در قبال این تیم عمل کرده‌اند و این تیم را با حمایت‌های رایانا به مقام قهرمانی رسانده‌اند. به همین خاطر تصمیم گرفته‌اند سال دیگر از یک تیم دیگر حمایت کنند. خبرنگار رایانا با تلاش و مجاهدت فراوان بالاخره توانست اسم تیم مورد حمایت رایانا در فصل بعد را کشف کند که در این شماره برای اولین بار اعلام می‌شود. این تیم، تیمی نیست جز: تیم شهید قندی. سر مربی تیم شهید قندی قول داده که اگر مسؤولان رایانا از این تیم هم مثل صبا باتری حمایت کنند، در فصل بعد حتماً قهرمان لیگ برتر خواهد شد.

### امان از شبکه‌های در پیت

ماه گذشته در تعدادی از شبکه‌های ماهواره‌ای خارج از کشور شایعه‌ای منتشر شد مبنی بر این که مدیر مسؤول رایانا برای حمایت از تیم صبا باتری مبلغ ۱۰ میلیون تومان دریافت کرده است. اما مدیر مسؤول در مصاحبه‌ای که



## جدول

طرح اثر سید مهران خلدی

1) 2) 3) 4) 5) 6) 7) 8) 9) 10) 11)

|   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   | ⚡ |  |   |   |   |
|   |   | ⚡ |   |   |   |   |  | ⚡ |   |   |
|   |   |   |   |   | ⚡ |   |  | ⚡ |   |   |
|   |   |   |   | ⚡ |   |   |  |   | ⚡ |   |
| ⚡ |   |   | ⚡ |   |   |   |  | ⚡ |   |   |
|   |   | ⚡ |   |   |   |   |  | ⚡ |   |   |
|   |   |   | ⚡ |   |   |   |  | ⚡ |   | ⚡ |
|   | ⚡ |   |   |   |   | ⚡ |  |   |   |   |
|   |   | ⚡ |   |   | ⚡ |   |  |   |   |   |
|   |   |   | ⚡ |   |   |   |  |   | ⚡ |   |
|   |   |   |   | ⚡ |   |   |  |   |   |   |

## حرف افقی

- 1 واحدی از حافظه‌ی کامپیوتر - سیر استقلالی
- 2 ...ین کمان - برف - حرف ندا
- 3 از بس تند رفته سرش رو باد برده - دو بارش پدر می‌شود - هیولایی که جای سر و دمش رو جابجا کردن
- 4 جا آیی - جانور دریایی
- 5 امروزه به جای نامه می‌زنند - وظیفه به زبان سیستم عامل - با گارش آدم رو معناد می‌کند
- 6 نفوذ کامپیوتری - آقای ... از طرفداران این تیم ایتالیایی هستند - تنها
- 7 صدای زنبور - دانش‌آموزان به آن خیلی نیاز دارند - نوعی فلز + ی
- 8 خرچنگ بی سر - ...ی شوکوپارس بخور قوی شو (تبلیغات بزرگانی!)
- 9 سستی در کار - شبکه - شهری اطراف تهران
- 10 مونده وسط دو راهی - اسم دیگر زاویه‌ی قائمه
- 11 حرف‌های که دست‌ها در آن خشک نیست - تیم محبوب رایانا در این فصل : تیم شهید ...

## حرف عمودی

- 1 با یکی از زبان‌های کامپیوتری می‌نویسند - سی‌دی را چه کار می‌کنند؟
- 2 پایان - ۱ و ۴
- 3 دیگ بدون در - مرضی واگیردار - مرد نیستم!
- 4 اسمل - گارسنی که کفش‌هایش رو در آورده
- 5 هنر استفاده از نیروها را در جنگ گویند - سر کوچه وای میسته و زنجیر می‌چرخونه
- 6 حیوان وفادار - عراق در برابر امریکا چی چی شد؟! - جواب یکی دیگر از سوال‌های این جدول!
- 7 هم معنی بله بوده، چپه شده - توش می‌شینی با خودت اینترنت می‌کنی
- 8 دو تا رگ می‌گن ما ... - دو تا نیمکت!
- 9 مثنویش با رامین معروفه - من و تو - من خالی!
- 10 خائن معروف طرفدار ویندوز - ترکیب آن با مهر یکی از معلمان محبوب است.
- 11 یکی از سایت‌های جستجو - برنامه محبوب تورنومنت امسال

برندگان شماره‌ی پیش جدول مجله :

C پایه اول : چون هیچ کس جدول نداده بود، هیچ کس

C پایه دوم : متن بالا رو خودتون اینجا Copy-Paste کنید!

C پایه سوم : ۱- علیرضا سیدرضایی ۲- اسحاق وزیری

جایزه‌ی این عزیزان ۲ تا سی‌دی Tools است که خیلی هم قشنگه و می‌توانند با رفتن به سایت کامپیوتر جایزه‌شان را دریافت کنند.

دانش‌آموزان می‌توانند پاسخ جدول این شماره را از راه‌های

زیر به دست ما برسانند :

۱- به آقای قلبی زاده بدهند.

۲- به سردبیر (سیاوش آذرگشسب) بدهند.

۳- به ایمیل رایانا بفرستند. (آدرس ایمیل در صفحه‌ی ۲۱)

۴- از طریق سایت رایانا به ما بدهند. پس از افتتاح

۵- به داخل صندوق نظرات، انتقادات، پیشنهادات و غیره‌ی

رایانا واقع در سایت کامپیوتر بپردازند.

