

سادگی و ابداع را با هم بیامیزید و اطلاعات خود را با نرم افزار ساده **Clone CD** کپی نمایید. این برنامه یکی از قدرتمندترین برنامه ها برای کپی سی دی های خش دار و قفل دار می باشد. می توانید اکثر فرمت های فایل های صوتی، اطلاعات، تصاویر و فایل های ویدیویی را با این برنامه کپی کنید. **Clone CD** کیفیت بالایی را در کپی کردن سی دی ارائه می دهد. این برنامه می تواند انتخاب های زیادی را برای کپی سی دی در اختیار شما قرار بدهد. اکثر اطلاعاتی که این برنامه کپی می کند در انواع **CD-Rom** ها خوانده می شود. در این قسمت تصمیم داریم کار با این برنامه ساده و کاربردی را با هم بیاموزیم: پس از اجرای آن کادر کوچکی باز می شود که چهار شمایل گرافیکی در آن مشاهده می شود. اگر با ماوس توقف کوتاهی بر روی هر یک از آنها داشته باشید در قسمت پایین کادر عملکرد آن را مشاهده خواهید نمود. در صورتی که کار با سایر برنامه های کپی سی دی مانند **Nero** و یا **Easy CD Creator** را بدانید طبیعتاً مشکلی در این برنامه کوچک نخواهید داشت. ایجاد فایل شبیه سازی شده از یک سی دی ۱- اولین شمایل گرافیکی **Clone CD** یعنی **Read to Image file** را انتخاب کنید تا کادری باز شود. در این قسمت می توانید نوع سی دی مبدأ خود را مشخص کنید و سپس دکمه **Next** را بفشارید. زمان کوتاهی صرف می شود تا دیسک در دیسک گردان خوانده شود. ۲- سپس در کادر بعدی می توانید نوع فرمت فایل را انتخاب کنید که در اینجا چهار فرمت وجود دارد (**Audio CD, Data CD Multimedia, Game CD**) پس از انتخاب مورد دلخواه روی دکمه **Next** کلیک کنید. ۳- کادر بعدی شامل محل ذخیره سازی فایل تصویری و ایجاد راهنما برای آن است. ۴- پس از فشردن دکمه **OK** کادر دیگری گشوده می شود که پیشرفت مراحل ایجاد فایل تصویری را نمایش می دهد و بعد پیغام به پایان رسیدن آن ظاهر می شود. به این صورت تصویری از سی دی شما ساخته شده است. توجه داشته باشید که مسیر ذخیره سازی آن را فراموش نکنید. کپی کردن فایل تصویری ایجاد شده ۱- شمایل گرافیکی **Write from Image file** را انتخاب کنید تا کادر انتخاب فایل بر روی صفحه نمایشگر باز شود. با فعال کردن عبارت **successful write Delete after a** فایل تصویری پس از کپی موفقیت آمیز حذف می شود. ۲- حال **Next** را بفشارید و در کادر بعدی در قسمت **Write Speed** سرعت کپی شدن فایل را انتخاب کنید. سرعت های متفاوتی در اینجا برای کپی سی دی وجود دارد. سرعت های بالا به شرطی قابل اجرا هستند که دیسک گردان شما نیز بتواند با این سرعت کار کند. سعی کنید سرعت متوسطی را انتخاب کنید تا کپی شما با دقت بیشتری انجام شود. پس از انتخاب نوع فرمت فایل انتخابی روی دکمه **OK** کلیک کنید تا مراحل ضبط شروع شود. کپی سی دی به سی دی در صورتی که دستگاه شما دارای **CD-RW** و **CD-R** باشد می توانید یک سی دی را به طور کامل بر روی سی دی دیگر ذخیره کنید. (البته در غیر این صورت می توانید از روش هایی که در قسمت های گذشته در آموزش **Easy CD Ceator** و **Nero** گفته شد نیز استفاده نمایید. ۱- برای این کار روی **Copy CD** کلیک نمایید تا کادر انتخاب **CD-Reader** باز شود. پس از انتخاب مبدأ خود روی دکمه **Next** کلیک

پروازی که در نرم افزار Nero به توضیح آن پرداختیم استفاده نمایید. سپس Next را بفشارید تا مراحل کپی سی دی انجام شود. حذف اطلاعات از روی سی دی آخرین شمایل گرافیکی Erase CD می باشد که قدرت حذف اطلاعات از روی سی دی های CD-RW را دارد، تا بتوانید مجدداً بر روی آنها اطلاعات جدیدی را ذخیره سازید. پس از گشوده شدن یک کادر مراحل حذف اطلاعات آغاز می شود.

ترفندهای هکری

منبع : <http://www.rayanehmag.net> از مهسا قنبری افشای هکرها هدف ما این است که با افشای "ترفندهای هکر" استفاده کنندگان از اینترنت با دانش و ابزارهای مورد نیاز، آمادگی بهتری پیدا کنند تا فریب ترفندهای هکر را نخورند. پسوندهای پنهان فایل‌های ویندوز ممکن است از این موضوع آگاهی نداشته باشید، اما حتی اگر به ویندوز بگویید که تمام پسوندهای فایل را نشان دهد، هنوز هم فایل‌هایی وجود دارند که بطور پیش فرض مخفی شده‌اند. همچنین هر برنامه نصب شده‌ای می‌تواند پسوندها را پیکربندی کند تا پنهان شوند. در اینجا در مورد چگونگی انجام این کار و همچنین دلیل اینکه چرا برخی از پسوندهای پنهان می‌توانند برای تعدادی از کاربرهای کامپیوتر خطرناک باشند، مثالهایی آورده شده است. به فرض اینکه شما قبلاً ویندوز explorer را برای نشان دادن تمام پسوندهای پیکربندی کرده‌اید. پسوندهای SHS یک کپی از notepad.exe بگیرید و آن را روی desktop خود قرار دهید. Wordpad را باز کنید. روی notepad.exe کلیک کنید و آن را به سمت سند باز شده wordpad بکشید. روی notepad.exe کلیک کنید و آن را به عقب به سمت desktop بکشید. فایلی را که ایجاد شده است (Scrap) به Readme.txt تغییر نام دهید. حالیکه آیکن که نشان دهنده سند متنی است و فایلی با نام مشخص readme.txt بر روی desktop شما وجود دارد کلیک کردن بر روی فایل فوق باعث می‌شود notepad باز شود. اگر این فایل یک Trojan باشد، شما فریب خورده‌اید و توسط آنچه که یک فایل متنی

Readme.txt.shs را نمی خوردید. پسوندهای PIF اگر سعی کنید تا notepad.exe را به anything.txt.pif تغییر نام دهید، تنها فایلی با نام anything.txt روی desktop خود خواهید دید. و این بدین دلیل است که PIF پسوند دیگری است که ویندوز بطور پیش فرض پنهان می کند. اگر شما فایل را اجرا کنید برنامه اجرا خواهد شد، به خاطر اینکه ویندوز پسوندهای PIF را اجرا خواهد کرد حتی اگر آنها فایلهای اجرایی باشند. پسوندهای SCR پسوند دیگری که باید مراقب آن بود SCR است. کپی notepad.exe خود را به notepad.scr تغییر نام دهید و روی آن کلیک کنید. Notepad به عنوان یک فایل اجرایی اجرا خواهد شد. بسیاری از افراد توسط هکرهایی فریب می خورند که account یک قربانی را بدست آورده اند. هکر email یا هر نوع پیغامی را به تمام دوستان قربانی می فرستند که "این صفحه نمایش جدید و بامزه را ببینید از خنده روده بر خواهید شد!" از آنجایی که این پیغام از یک منبع مطمئن آمده، اکثر افراد فریب خورده و فایل SCR را اجرا می کنند که در نهایت به هکری ختم می شود که به کامپیوتر شما متصل شده است. فرمانهای خطرناکی که می توانند گنجانده شوند پسوندهای میانبر PIF برخی از پسوندهای پنهان فایل قادرند به سادگی با فرمانهای پنهان شده ای که می توانند برای سیستم شما مخرب باشند برنامه ریزی شوند. این یک آزمایش ساده است: دکمه راست ماوس خود را روی desktop کلیک کنید و New و سپس Shortcut را انتخاب نمایید. در Command line تایپ کنید: format a:/autotest Next را کلیک کنید. در "Select a name for the shortcut" تایپ کنید: readme.txt سپس Next را کلیک کنید. یک آیکن notepad را انتخاب کرده و Finish را کلیک کنید. حالا شما در desktop خود فایلی با نام readme.txt و با آیکن notepad دارید. مطمئن شوید که در درایو شما دیسکی است که از دست دادن آن برای شما اشکالی ندارد و روی آیکن کلیک کنید. فایلی که شما روی آن کلیک کرده اید درایو A: را فرمت خواهد کرد. البته آیکن هکر درایو دیگری را مورد هدف قرار خواهد داد یا ممکن است نامی همچون 'game.exe' و فرمانی برای حذف کردن دایرکتوری ویندوز شما یا

نخواهد بود. پسوند SHS فایل‌های Scrap نیز می‌توانند فرمانهای گنجانده شده را پنهان کند. این یک آزمون ساده است: از `notepad.exe` یک کپی بگیرید و آن را روی `desktop` خود قرار دهید. `Wordpad` را باز کنید. `Notepad.exe` را کلیک کنید و آن را به سمت سند باز شده `wordpad` بکشید. روی `Edit` کلیک کنید و `Package Object` و سپس `package Edit` را انتخاب کنید. روی `Edit` و سپس `Command Line` کلیک کنید. در کادر، دستوری مانند `format a:/autotest` را تایپ کنید و روی `OK` کلیک کنید. آیکن نیز می‌تواند از این پنجره تغییر یابد. از پنجره خارج شوید، این کار سند را به روز خواهد کرد. روی `notepad.exe` کلیک کنید و آن را به عقیب به سمت `Desktop` بکشید. فایلی را که ایجاد شده (`Scrap`) به `Readme.txt` تغییر نام دهید. حالا شما آنچه را که شبیه یک فایل متنی است دارید. اگر این فایل اجرا شود درایو `A:` را فرمت خواهد کرد. همانگونه که در مثال بالا برای پسوندهای میانبر `PIF` دیده شد، هکر می‌تواند از فرمانهای خطرناکتری استفاده کند. روشهای `Trojan` در هنگام راه اندازی روشهای راه اندازی استاندارد اکثر افراد از راههای متفاوتی که هرکس برای راه اندازی فایل‌های `Trojan` استفاده می‌کنند آگاه نیستند. اگر هکری کامپیوتر شما را با یک `Trojan` آلوده کند، نیاز به انتخاب یک روش راه‌اندازی خواهد داشت، بگونه‌ای که در زمان راه‌اندازی مجدد کامپیوتر شما `Trojan` بارگذاری شود. روشهای معمول راه‌اندازی شامل کلیدهای اجرایی `registry`، فولدر راه اندازی ویندوز، `Windows` `Load` یا `run=lines` یافته شده در فایل `win.ini` و `shell=line` یافته شده در `system.ini` ویندوز می‌باشند. روشهای راه اندازی خطرناک از آنجایی که فقط تعداد اندکی از این روشهای راه اندازی وجود دارند، هکرها زیادی را یافته‌ایم که در پیدا کردن روشهای جدید راه‌اندازی افراط می‌کنند. این شامل استفاده از تغییرات خطرناکی در سیستم `registry` می‌باشد، که در صورتی که فایل `Trojan` یا فایل همراه آن از بین برود سیستم را بصورت بلااستفاده در خواهد آورد. این یک دلیل استفاده نکردن از نرم افزار ضد ویروس برای

سیستم از بین برود، سیستم شما قادر به اجرای هیچگونه برنامه‌ای پس از راه اندازی مجدد کامپیوترتان

نخواهد بود. قبل از آنکه سراغ registry برویم لازم به توضیح است که یک فولدر به صورت

C:\WINDOWS\StartMenu\Program\StartUp وجود دارد که هر فایلی در اینجا باشد هنگام

راه اندازی ویندوز اجرا خواهد شد. توجه داشته باشید که هرگونه تغییری می‌تواند سیستم شما را به خطر

بیاندازد بنابراین، هرچه ما می‌گوییم انجام دهید. برای دستیابی به registry به منوی <run><start بروید

و "regedit" را بدون علامت " " تایپ کنید. در registry چندین مکان برای راه اندازی Startup

وجود دارد که لیستی از آنها را در اینجا می‌آوریم.

```
"*/*."HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command] = "\"%1
```

```
"*/*."HKEY_CLASSES_ROOT\comfile\shell\open\command] = "\"%1
```

```
"*/*."HKEY_CLASSES_ROOT\batfile\shell\open\command] = "\"%1
```

```
"*/*."HKEY_CLASSES_ROOT\htafile\Shell\Open\Command]= "\"%1
```

```
"*/*."CLASSES_ROOT\piffile\shell\open\command] = "\"%1_HKEY
```

```
]
```

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\batfile\shell\open\command]
```

```
"*/*." = "\"%1
```

```
]
```

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\comfile\shell\open\command
```

```
"*/*." = "\"%1
```

```
]
```

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\exefile\shell\open\command]
```


HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\htafile\Shell\Open\Command
"%1" = "%1" *.*

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\piffile\shell\open\command]
اگر این کلیدها مقدار "%1" *.* را نداشته باشند و به جای اجرای فایل در هنگام راه اندازی به "%1" \Server.exe %1 تغییر یابد به احتمال زیاد یک Trojan است. روش راه اندازی ICQ روشی راه اندازی دیگری که امروزه استفاده از آن معمول است شناسایی شبکه ICQ می باشد. بسیاری از کاربران ICQ نمی دانند که هکر می تواند یک خط پیکربندی را به ICQ اضافه نماید تا با هر بار بارگذاری شدن برنامه Trojan نیز راه اندازی شود. به عنوان آزمایش مراحل زیر را انجام دهید: ICQ را باز کنید. روی آیکن ICQ کلیک کنید و preference را انتخاب نمایید. روی Edit launch List کلیک کنید. روی Add کلیک کنید. روی Browse کلیک کنید. فایلی را برای اضافه کردن به Windows\notepad.exe بیابید که به کار این آزمایش بیاید. روی Open و سپس OK کلیک کنید. زمانی که شما ICQ را راه اندازی مجدد می کنید فایل اجرا خواهد شد.

id=5535&type=news&http://iritn.com/index.php?action=show

لینک مستقیم | نظرات (۲۳)

ماهواره ، رسیور ، کارتهای DVB

مهرداد - ع SetarehSorkh Scientific Group از امروز تصمیم داریم تا علاوه بر مسائل مطرح بخش ماهواره را نیز به سلسله مطالب آموزشی سایت ستاره سرخ اضافه کنیم در این بخش شما می توانید

مطالبی که در این بخش در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت صرفاً جنبه آموزشی داشته و مسولیت هر گونه استفاده ناصحیح به عهده کاربر است. تاریخچه واصطلاحات پایه ای و اجزای مختلف ماهواره عبارت اند از: تاریخچه ماهواره: با وجود این که اتحاد جماهیر شوروی سابق پیش از هر کشوری ماهواره را در مدار زمین قرار داد اما اولین ماهواره مخابراتی توسط آمریکا در مدار زمین قرار گرفت. امروزه ماهواره به یکی از اجزای لاینفک زندگی انسان مبدل شده و از آن برای پخش برنامه های زنده تلوزیونی ارتباطات بیسیم و... استفاده می شود. رسیور (STB): رسیور وسیله ای است که برای تجزیه و تحلیل اطلاعات دریافتی از آنتن بشقابی (دیش) و تبدیل آن اطلاعات به صدا تصویر استفاده می با شد. رسیورها انواع مختلفی دارند که هر کدام مخصوص در یافت فرکانس های خاصی می باشند. فرق آن با کارتهای DVB در اکسترنال (بیرونی) بودن آنست. کارت رسیور (DVB - Card): کارت رسیور یا DVB وسیله ای است که بر روی اسلات PCI کامپیوتر قرار می گیرد و می تواند همانند رسیور کانال های ماهواره ای را پخش و فیلمها را بر روی هارد دیسک ذخیره کرد. می توان از کارت رسیور (DVB) برای دریافت اینترنت از طریق ماهواره نیز استفاده کرد. کارت رسیور (DVB) از برنامه هایی به نام پلاگین جهت باز کردن کانال های کارتی استفاده می کند

<http://setarehsorkh.com/amoozesh.php?id=125>

فایلهای *.ppt و *.pot *... (PowerPoint) را چگونه ببینیم؟

مهرداد - ع Microsoft Office PowerPoint SetarehSorkh Scientific Group ابزار بسیار مناسبی برای ساختن اسلاید های آموزشی است. امکانات بیشمار، جلوه های ویژه و سادگی کار با این برنامه سبب شده است تا در برنامه های کمک آموزشی و تحقیقاتی مورد استفاده قرار گیرد. اما یکی از مشکلات استفاده کننده گان این برنامه - نیازمند بودن فایل های خروجی برنامه یعنی (*.ppt و *.pot *...) جهت اجرا به اصل برنامه Microsoft Office PowerPoint است. به همین دلیل تا زمانی که Microsoft Office PowerPoint بر روی سیستم نصب نشده باشند این فایلها برای سیستم ناشناخته باقی می مانند و اجرا نمی شوند. حال چگونه می توان فایل های خروجی برنامه را بدون نیاز به Microsoft Office PowerPoint اجرا کرد؟ شرکت سازنده Microsoft برای حل این مشکل ابزاری به نام Microsoft Office PowerPoint Viewer را تهیه کرده است که با دریافت این برنامه از این پس می توانید

کنید. لازم به ذکر است این برنامه در چهار نسخه برای تمامی Office ها از ۹۷ تا ۲۰۰۳ ساخته شده است.

که شما باید با توجه به نسخه Office خودتان ورژن مربوط به آن را دریافت کنید. البته Microsoft

Office PowerPoint Viewer 2003 همه آنها را ساپورت می کند. حجم برنامه ۱.۸۶ مگابایت

میباشد. لینک دریافت Microsoft Office PowerPoint Viewer 2003 :

<http://download.microsoft.com/download/a/1/a/a1adc39b-9827-4c7a->

[890b-91396aed2b86/ppviewer.exe](http://download.microsoft.com/download/a/1/a/a1adc39b-9827-4c7a-890b-91396aed2b86/ppviewer.exe)

<http://www.setarehsorkh.com/amoozesh.php?id=91>

لینک مستقیم | نظرات (۱۴)

آموزش Mpeg (بخش اول)

منبع: www.irib.ir مقدمه دسترسی به محتواهای صدا و تصویر موجود موضوعی ساده است ساده به دو دلیل اول سادگی مکانیزم های دسترسی و دوم فقر و نایابی منابع تصویری اکنون مقدار متنابهی اطلاعات صوتی و تصویری در شکل های دیجیتالی نظیر آرشیوهای دیجیتال شبکه جهانی (WWW) دنباله های اطلاعاتی رادیو تلویزیونی، پایگاه های اطلاعاتی چه در کامپیوترهای شخصی و چه در شبکه های حرفه ای وجود دارد که روز به روز بر مقدار آنها نیز افزوده می گردد. ارزش این اطلاعات غالباً منوط وابسته به این می باشد که چگونه و با چه سهولتی بتوان آن اطلاعات مدنظر را پیدا، بازیابی، فیلتر و یا بطور کلی مدیریت نمود. راههای جدید تولید، سفارش، گزینش، جستجو و مدیریت داده های دیجیتالی مالتی مدیا از جمله مباحث مهم هزاره کنونی است. روند روشن است، در چند سال آینده، کاربرها با تعداد بی شماری از محتواهای فراهم آمده توسط منابع متعدد روبرو خواهند بود که دسترسی دقیق و سریع به این حجم متنابه اطلاعات صوتی - تصویری تقریباً غیرقابل تصور می نماید. لذا به منظور ایجاد بستر مناسب برای تحقق قابلیت دسترسی و امکانات دسترسی کاربر به این حجم نیاز به مدیریت و تعریف شناسه های لازم ضروری به نظر می رسد. البته مدیریت و شناسایی محتوا صرفاً به جنبه های کاربردی آن در حیطه بازیابی اطلاعات پایه، برای مثال نظیر یک کتابخانه دیجیتالی محدود نمی شود بلکه از آن هم فراتر رفته و در زمینه هایی نظیر انتاب کانال پخش، ویرایش یا تدوین مالتی مدیا (توسط کاربر) و سایر سرویس ها و خدمات فهرست بندی مالتی مدیا مدنظر

Pictures Grap ارایه گردید. از این گروه تاکنون استانداردهای موفق و شناخته شده ای بقرار ذیل و با کاربردهای خاص معرفی شده است: (۱۹۹۲) , MPEG – 2 (V.2 – 1999) MPEG – 1 (1995) MPEG – 4 (۱۹۹۸ – v.1) استانداردهای MPEG 1,2 استانداردهایی بمنظور فشرده سازی بهینه سازی و انطباق دهی مبهوت و تصویر دیجیتالی شده می باشند که البته بطور شگرفی تولیدات تجاری امروزه سازگار با این دو به بازارها عرضه می شود می توان به موارد زیر اشاره نمود: لوح های فشرده : DVD, CD – Interactive انتقال صدا (رادیویی) : DAB : انتقال صدا و تصویر : Digital TV VOD (Video on Demand) [ATSC/DVB/ISDB] استاندارد MPEG 4 نیز اولین استاندارد نمایش مالتی مدیای واقعی می باشد که ایجاد زمینه برای دخل و تصرف کاربر در تغییر محتوای دریافتی، (Interactivity) را با معنای جدید فراهم گردیده است بدین صورت که اجزاء شکل دهنده داده های تصویری یا صوتی بطور مستقل کد می شوند این استاندارد عناصر تکنولوژیست استاندارد شده دسترسی محتوایی، امکان توزیع و تولید محتوا را در زمینه سیستم های مالتی مدیای دو طرفه، مالتی مدیای موبایل و همچنین تلویزیونهای دیجیتال خاص (EDTV) فراهم می کند. استاندارد MPEG 7 را واسطه توصیفی محتوایی تصویری صوتی و متن نیز می گویند Interface Multimedia Content Description این واسطه در گام اول مجموعه ای از ابزارهای کارآمد و استاندارد را برای توصیف محتوای مالتی مدیا (صدا، تصویر، متن) در اختیار می گذارد کاربردی بودن آنها برای انواع کاربر اسان یا سیستم های خودکاری که اطلاعات صوتی و تصویری را پردازش می کنند طراحی کرده است. اهداف MPEG – 7 اهداف MPEG 7 – در زمینه پیشنهاد و ارایه مجموعه ای جامع از ابزارهای توصیفی صدا تصویری برای توصیف اطلاعات مالتی مدیا می توان چنین خلاصه نمود دسترسی کیفی به محتوا شناسه محتوا نشانه گذاری خاص در محتوا قابلیت جستجو، گزینش و بازیابی مجدد سریع و دقیق از دید MPEG – 7 جمعیت فعلی به موارد زیر اطلاق می شود برود کاسترها، کارخانجات الکترونیکی، مدیران و تهیه کنندگان محتوا، مؤسسات نشر آثار صوتی تصویری، سرویس های مخابراتی، آکادمی ها و نیز مدیران روشنفکر درست نگر. در ۱۹۹۶ گروه MPEG براساس نیازهایی که متذکر شدیم عنوان کاری جدید را بعنوان راه حل ۱.۲ شروع کرد. عضو جدید MPEG بنام واسطه توصیف محتوایی مالتی مدیا (باختصار MPEG – 7) با هدف فراهم آوری تکنولوژی استاندارد به منظور توصیف داده های صوتی تصویری در محیط های مالتی مدیا شکل گرفت باید متذکر شد که این استاندارد باتوجه به پدید آمدن انواع داده های جدید سعی در تعمیم قابلیت های خاص خودش در ارایه شناسه های محتوایی فراتر از آنچه امروز مواجهیم دارد. آنچه که تحت عنوان داده های خام مورد استفاده MPEG-7 مطرح می باشد محتواهای متنوع داده های صوتی تصویری متعارف است عکس، گرافیک (انیمیشن)، مدل های سه بعدی، صوت، مکالمه، تصاویر ویدیویی و نیز اطلاعاتی پیرامون چگونگی ترکیب این

اطلاعات - بعنوان داده ها خاص مطرح است. ابزارهای توصیفی MPEG-7 مستقل از شیوه هایی که محتوای مورد بررسی کد یا ذخیره شده اند عمل می کنند. ایجاد شناسه های توصیفی MPEG-7 برای فیلم های سینمایی آنالوگ و عکسها و پوستره های متداول به همان شیوه مورد استفاده محتوای دیجیتال انجام می پذیرد. نظیر سایر استانداردهای خانواده MPEG-7, MPEG استاندارد برای نمایش اطلاعات دیداری - شنیداری video information - caudio است که نیازهای خاصی را برآورده می سازد. این استاندارد مبتنی بر سایر استانداردهای نمایشی نظیر آنالوگ، MPEG-1, PCM 2.4 پایه گذاری می شود. یکی از نکات عملیاتی استاندارد MPEG-7 وجود بخش هایی رجوع پذیر از سایر استانداردها برای آن می باشد. برای مثال امکان دارد یک مفسر شکل shapedes cripor که در استاندارد MPEG-4 استفاده می شود بهمان مفهوم در MPEG-7 و البته در MPEG 1,2 برای بردار سرعت کاربرد داشته باشد. در MPEG-7 امکان وجود سطوح متفاوت و متعدد در تفسیرهایش فراهم شده است. علیرغم اینکه اساس توصیف MPEG-7 به شیوه نمایشی (کد) ساده مورد بررسی وابستگی ندارد لیکن قادر است مزایای فراهم آمده محتوای کد شده در استاندارد MPEG-4 را نیز تامین کند. هرگاه ماده مورد بررسی مطابق با MPEG-4 کد شده باشد بدین معنی است که طبق این استاندارد مواد دیداری شنیداری تحت عنوان اشیائی با داشتن روابط معلوم در زمان (سنکرونیزاسیون) و مکان (روی صفحه نمایش برای تصویر و داخل اتاق برای صدا) کد شده است و لذا این امکان هست که این اطلاعات مجدداً در MPEG-7 بعنوان ضمیمه توصیف های اشیاء همراه گردد. هر نیرو که خصوصیات توصیفی لازم است از حیث کاربردی معنی دار باشند لذا متناسب با کاربرها و حوزه های کاربری متنوع، متفاوت خواهد بود. همین مطلب به این نکته اشاره دارد که مواد مشابه را می تواند مبتنی بر تنوع ترکیبهای features حوزه کاربری تنظیم نمود. برای مثال در مورد ماده تصویری شکل، اندازه، بافت تصویر، رنگ حرکت (بردار حرکت)، موقعیت شیء در صفحه نمایش و ماده شنیداری کلید نت، مود، ضرباهنگ (tempo) موقعیت صداها در مکان پخش بعنوان نمونه توصیف هایی در سطح پایین تر و مختصر قابل ارایه می باشند. در بالاترین سطح، اطلاعات با معنی مطرح است: برای مثال صفحه ای با حضور سگ قهوه ای رنگ در حال پارس کردن در سمت چپ و توپ آبی رنگ افتاده در سمت راست با صدای اتومبیل های در حال عبور در زمینه صحنه. با توجه به دو مثال ارائه شده توصیف های سطوح متوسط -abstraction- نیز مشخص خواهد بود. سطح خلاصه پردازی به طریقی که چهره های صحنه می توانند برداشت شوند بستگی دارد. چهره های سطح پایین (تفضیل کم) به شیوه های تماماً خودکار قابل برداشت هستند چنانچه چهره های تا تفضیل زیاد نیازمند کاربرد انسان می باشند. پس از دست یابی به توصیفی از محتوا دیگر اطلاعات متنوع در رابطه با داده های مالتی مدیا نیاز می باشد: شکل شیوه کدگذاری (بعبارتی MPEG-2, JPEG) اندازه کل داده ها و ... را می توان نمونه هایی از from معرفی نمود. این

شامل اطلاعات قانونی، اختصاصی و قیمت. **Classification** طبقه بندی محتوایی از نظر اینکه مورد استفاده هر طبقه، قشر، گروه می باشد. **Link to other relevant material** شرایط دسترسی به مواد (شنیداری - دیداری) راهگشاهای قانونمندی که بتوان به یک فهرست وارد شد و نیز هزینه های مربوطه طبقه بندی طبقه بندی محتوایی متناسب با شرایط کاربر علاوه بر طبقه بندی هایی که از قبل تعریف شده بوده است. راهگشاهای سایر مواد مرتبط مجموعه اطلاعاتی که در ارتقاء سرعت جستجوی کاربر تاثیر گذار باشد. زمینه محتوا در مورد محتواهای غیرداستانی شناخت مسایل پیرامون ضبط محتوا بسیار مهم است (برای مثال بازیهای المپیک ۱۹۹۶، فینال دو با مانع ۲۰۰۰m، مردان) در بسیار از حالات استفاده از اطلاعات نوشتاری بمنظور توصیف مطلوب خواهد بود. همواره به این موضوع توجه مضاعف خواهد بود که توصیفات تا جایی که ممکن است مستقل از زبان محتوا باشد. مثالی که طی آن بطور واضح توصیف با متن در دسترس کاربر قرار داده می شود نام نویسنده، فیلم و مکان های در رابطه با محتوا می باشند. بدین ترتیب ابزارهای توصیفی **MPEG-7** راهکارهای ایجاد توصیف محتوا را بقرار زیر بیان می دارد: اطلاعات توصیفی در رابطه با فرآیندهای تولید محتوا (کارگردان، عنوان و ...) اطلاعات مرتبط استفاده از محتوا (نشانه دال بر کپی مجاز بودن محتوا، تاریخ مصرف، برنامه برودکاست) اطلاعات درمورد خصوصیات ذخیره سازی و ضبط محتوا (فرمت ضبط، شیوه گذاری استفاده برای محتوا) اطلاعات ساختاری مؤلفه های مکانی، زبان، توام مکان و زمان محتوا (**scenecuts**، رهگیری ناحیه حرکت موضوعات، مناطق مشخص یک صحنه) اطلاعات مربوط به شاخصه های پیش پا افتاده (**low level**) محتوا (رنگ ها، نوشتارها، ملودی ها، صداها) (زمینه) اطلاعات مفهومی و با معنی که بواسطه محتوا شکل واقعی گرفته اند (رویدادها و اشیاء اندرکنش های مابین اجزاء محتوا) اطلاعاتی درباره چگونگی جستجو موثر محتوایی اطلاعاتی درباره مجموعه های عناصر واقع در محتوا اطلاعاتی پیرامون تقابل کاربر با محتوا (الویت های کاربر، تاریخ مصرف) لازم به ذکر است که تمامی این توصیفات البته بطرقی کارآمد برای کاربری های نظیر جستجو، گزینش (**filtering**) و غیر کد می گردند. به منظور همساز نمودن این تنوع در توصیف محتوایی، استاندارد **MPEG-7** توصیف محتوا را از چند دیدگاه مورد توجه دارد. مجموعه هایی از ابزارهای توصیفی مبتنی بر دیدگاه های ذکر شده آخر بعنوان قابلیت های (**entities**) مجزا مدنظر می باشند. بهر حال برای عناصر این مجموعه توصیف گرهای بهم مرتبط تلفیقی و توام را با چندین شیوه مهیا می باشد. فعلا بسته به نوع کاربرد برخی ترکیب ها موجود برخی در حال حاضر غایب یا بطور ناقص حاضر می باشند. با توجه به اینکه توصیف ایجاد شده با استفاده از ابزارهای توصیف گر **MPEG7** بطور مستقیم متناظر، اصل محتوا می باشند امکان جستجو و عملیات گزینش (**filtering**) ماده موردنظر متناسب با علاقه کاربر فراهم می باشد. از نظر فیزیکی می توان داده های **MPEG-7** را در کنار همان دنباله داده های اصلی شنیداری دیداری (**Audio - visual**) (یا در همان سیستم ذخیره سازی) قرار داده شوند. گرچه امکان حذف توصیف های **MPEG-7** همواره میسر نیز خواهد بود در مواردی که محتوا و توصیف ها در یک

نکته دیگر این که لزومی بر یکسان بودن نوع جستجو و محتوا ندارد برای مثال این امکان وجود دارد که مواد دیداری با استفاده از محتوای دیداری، موزیک، صحبت و غیره مورد جستجو قرار گیرد البته قابلیت پاسخ دهی موتورهای جستجو و عامل گزینش (filter agent) به داده مورد نظر برای جستجو با توصیف MPEG-7 نیز از مواردی است که در استاندارد فوق مورد توجه و تاکید بوده است.

<http://iritn.com/index.php>?

آموزش Mpeg (بخش دوم)

منبع: www.irib.ir مفهوم MPEG – 7 اطلاعات صدا و تصویری که در حال حاضر از منابع بیشماری در سراسر دنیا در دسترس می باشد چه از حیث مقدار و چه تنوع و کیفیت طی روندی غیرقابل کنترل ازدیاد می یابد این اطلاعات در شکل های متعددی که اصطلاحاً media نامیده می شود دسته بندی می گردد، عکس، طرح های گرافیکی (graphic) مدلهای سه بعدی (D3) خروجی های صدا (Audia) سیستم های صوتی، مکالمه و خروجی های تصویر سیستم های تصویری (Video) مهمترین media مدنظر می باشد و سیستمی که تقریباً تمام این اطلاعات را بعنوان ورودی بپذیرد multi – media تلقی می گردد در جامعه کنونی ما اطلاعات صدا و تصویر سوای اینکه در چه قالبی (media) قرار داشته باشد (فیلم، نوار مغناطیسی) یا اینکه بطور زنده Live یا real time و با ساختاری آنالوگ یا دیجیتال از سنسورهای تصویری یا صوتی پدید آمده باشند نقش مهمی را برعهده دارند ما با این که اطلاعات صدا و تصویر بواسطه انسان از بین می رود و حالات رو به افزایشی نیز وجود دارد که بواسطه سیستم های پردازشگر اطلاعات جدیدی طی فرآیندهای خاص خلق، تبدیل و بازیابی می گردند. دیگر موردی که اطلاعات صوتی و تصویری بعنوان پایه تلقی می گردند تحت عنوان سناریوی مهم تصویر I maye understandy می باشد این موضوع مورد توجه سیستم های حفاظتی دوربین های هوشمند و سیستم های تصویری جاسوسی می باشد تبدیل محتوا یا اصطلاحاً media conversion موضوع اصلی می باشد (تبدیل های صحبت بستن، تصویر به صحبت، صحبت به تصویر و مثال هایی از فرآیند فوق می باشد). retrieval دیگر سناریوی که این استاندارد دربر می گیرد بازیابی مجدد اطلاعات و گزینش اطلاعات filtering بر روی دنباله ای از محتوای صدا و تصویر می باشد. (بازیابی مبتنی بر جستجوی سریع و کارآمد انواع متعدد اسناد مالتی مدیا مورد علاقه کاربرگزینشی مبتنی بر پذیرش صرفاً عناوین داده های مالتی مدیای قانع کننده الویت های مدنظر کاربربرای مثال در یک برنامه تلویزیونی کد تعریف شده خاصی می تواند دستگاه VCR ای را که از قبل به منظور ضبط برنامه موردنظر برنامه ریزی شده است فعال نماید یا اینکه سنسور تصویری خاص هنگامی که یک رویداد مشخص واقع گردد سیستم اخطار را بکار بیاندازد. با بهره گیری از کدگذاری انتقالی خودکار (Automatic)

تصویر به طرز مناسب دستگاه خاصی device را فعال کرده یا برای تحقق عملکردی به یک کد کامپیوتری ترجمه شده اند. Voice tag در گویش های موبایل امروزه برای شماره گیری بکار می رود. در زندگی امروزه ما منابع صوتی تصویری نقش بسزا و فراگیری را برعهده دارند و همواره نیاز به داشتن منابع پردازش شده فوق در آینده روند رو به رشدی را می نمایند. همین مطلب مؤید نیاز به نمایش نظیر قالب های توسعه یافته نمایشی از اطلاعات صوتی تصویری و رای قالب های معمول شکل موج های: ساده، نمونه برداری شده، مبتنی بر فشرده سازی (MPEG 1, 2) یا حتی شیء محور (PEG 4) – Object – based می باشد. نیاز به قالب های نمایشی که درجه ای از تغییر و تبیین معنی سازی اطلاعات را ممکن سازد کاملاً احساس می شود لذا امکان عبور یا دسترسی این قالب های نمایشی بواسطه هر دستگاه موردنظر یا یک کد کامپیوتری فراهم خواهد شد. در مثال هایی که اخیراً در مورد کاربرد MPEG 7 بیان شد اگر داده های تصویری تولید شده سنسور تصویری را ملاحظه کنیم دیگر در قالب نمونه های PCM متعارف pixel rulues نبوده بلکه در قالب یک شیء با ابعاد فیزیکی انحصاری و اطلاعات زمانی مربوطه مطرح می باشد این اطلاعات را می توان ذخیره نمود تا چنانچه شرایط برنامه ریزی شده خاصی محقق گردید بمنظور رسیدگی و انطباق آن با موضوع موردنظر پردازش شوند. یک دستگاه ضبط تصویر قادر خواهد بود توضیحی در رابطه با اطلاعات صوتی تصویری متناظر با یک برنامه را بعنوان فرمان بپذیرد و بواسطه آن با مواجهه با چنین برنامه ای فوراً سیستم ضبط را فعال سازد. برای مثال توضیح می تواند [فقط خبر به غیر از خبر ورزشی] باشد. MPEG – 7 استاندارد می باشد. نیازمندیهای لازم برای بکارگیری این استاندارد در حالت Real – time و (non – real time (on/off line یکی می باشد. باید توجه شود که اساساً گروه MPEG کاربردها را بررسی یا استاندارد نمی کند لیکن این اسناد و مدارک تحت عنوان معرفی استاندارد MPEG 7 براساس گستره وسیعی از کاربردهایی است که می تواند حیطه این استاندارد را شکل دهد. عناصر اصلی استاندارد MPEG-7 عبارتند از: توصیف گر که با نماد D حرف اول Descriptor نشان داده می شود. شیوه توصیف: (Discription scheme (DS) مشخص کردن سازگان و معانی روابط مابین مؤلفه های ماده دیداری – شنیداری موردنظر توصیف گر. زبان تعریف توصیف Definition Discription ((DDL ابزارهای سیستم (system tools) وظیفه این ابزارها تامین تلفیق (مالتی پلکس) توصیف ها با محتوا، ساماندهی همزمانی توصیف و جایگیری مناسب آن در کنار محتوا، تمهید مکانیزم های انتقالی، کدگذاری، ذخیره سازی و مدیریت و تاکید قابل معنی بودن توصیف ها می باشد. عملکرد استاندارد MPEG-7 برای هر دو نوع اطلاعات ذخیره شده یا جاری و در محیط non-real time/real time تضمین شده است محیط real time بدین مضموم اشاره دارد که پارامترهای توصیفی همگام با دسترسی آنی به محتوا

پیکربندی (an alysis) توصیف (MPEG-7) موتور جستجو (application) استخراج خودکار توصیف ها (descriptor) لذا اهمیت فوق العاده ای برخوردار است. واضح است که همیشه این استخراج اتوماتیک میسور نمی باشد لیکن چنانچه متذکر شویم به منظور دست یابی به سطح بالایی از اختصار محتوا نیازمند پیچیدگی بیشتر استخراج اتوماتیک خواهد بود. و لذا استفاده از ابزارهای استخراجی دوطرفه (interactive) توصیه میشود. شکل های ۲ و ۳ فهم بهتری را از عملکرد توصیف گر شیوه توصیف و DDL فراهم می کنند. با استناد به نمودار ۲، DDL مکانیزی را جهت بنا شیوه توصیف فراهم می کند. شکل شماره ۳ زنجیره فرضی استاندارد MPEG-7 را در عمل شرح می دهد. بلوک های دایره ای شکل معرف واحدهای عملگر (نظیر کدر، دیکدر) و بلوک های مربعی معرف عناصر باصطلاح استاتیک (نظیر توصیف گر) می باشند. نهایتا در شکل فوق عناصر اصلی با بلوکهای احاطه شده توسط نقطه چین ارائه شده است. تاکید استاندارد MPEG-7 تدارک راه حل های نو و بدیعی برای توصیف محتواهای دیداری شنیداری می باشد. بدین سبب صرفا آدرس دهی (addressing) متنی جزو اهداف MPEG-7 نخواهد بود. البته لازم تذکر است که علاوه بر اطلاعات صوتی و تصویری امکان ارجاع دادن به یک متنی توصیفی نیز دور از انتظار نیست و غالبا استاندارد MPEG-7 راه حل هایی ارائه شده برای توصیف های متنی توسط سایر ارگان های متولی استاندارد مدنظر خود قرار می دهد. ناحیه کاربردی MPEG-7 جمله عواملی که وظیفه تعیین استاندارد MPEG-7 را برعهده دارند گستره وسیعی از کاربرها می باید مدنظر قرار دهند (کاربردهایی نظیر کتابخانه های دیجیتالی مالیتی مدیا انتخاب رادیو تلویزیون یا هر مدیای بروکاست تدریس مالیتی مدیا وسایل سرگرمی مالیتی مدیای خانگی و ...) MPEG-7 در آینده شبکه ای web را ایجاد می کند با قابلیت جستجوی مالیتی مدیا شبیه آنچه امروز با قابلیت جستجوی متن در اینترنت در اختیار هست. از نکات جالب توجه این استاندارد کاربران ویژه برای آرشیوهای مالیتی مدیای با حجم بزرگ برای عامه می باشد بطوری که مصرف کننده محصول مالیتی مدیا (با حجم متنابه) امکان دسترسی به محتوای آن را نظیر یک کاتالوگ جهت معرفی آنچه خریداری کرده است در اختیار دارد. یکی از موارد استفاده اطلاعات ایجاد این استاندارد در زمینه برووکاست می باشد انتخاب فیلتر مواد شنیداری دیداری یا حتی تبلیغات شخصی توسط کاربرد که توسط عامل مرتبط تحقق می پذیرد ازین جمله می باشند. البته در حال حاضر تجسم چگونگی استفاده از استاندارد فوق در زمینه های متنوع کار آسانی نیست لیکن تاحدودی می توان با ارائه مثال هایی حس لازم را برای آشنایی بهتر با این استاندارد مطابق زیر فراهم کنیم: معماری، وضعیت حقیقی و طراحی داخلی (بعبارت دیگر جستجو برای منظوری خاص) انتخاب مدیا دیداری و شنیداری برووکاست (بخش فراگیر) سرویس های فرهنگی (موزه های تاریخ، کالری های هنری و ...) کتابخانه های دیجیتالی (کاتالوگ تصویری، دیکشنری موزیکال، کاتالوگهای تصویربرداری مهندسی پزشکی) آرشیوهای رادیو، ویدیو و فیلم.

www.kandocn.com
<http://iritrn.com/index.php?action=show&id=3807&type=news>

منبع : انجمنهای P30World DVD با دو فرمت رقابتی سوپر دیسک (SD) و CD چند رسانه ایی (MMCD) در سال ۱۹۹۴ پا به عرصه وجود گذاشت. DVD های حالایی نتیجه تلفیق هر ۲ تای اینا اما با یک استاندارد واحد هستن. ویدیو DVD در سال ۱۹۹۷ پا به عرصه گذاشت و تقریباً همیشه گفت نسبت به دیگر فن آوری ها مصرف کننده رشدش خیلی خوب بوده. DVD صوتی، در سال ۲۰۰۰ تولید شد و از تکمیل DVD تصویری با فرمت بالا در ارتباط با صدای ۲ بعدی همراه با گزینه های دیگه خبر داد. آشنایی با DVD-ROM : برای اصولا کارهای چند رسانه ایی (Multi Media) و بازی ها هستن. DVD های صوتی ،همون طوری که میدونید چون دارای کیفیت خیلی بالاتری هستن مورد کاربری شون: آهنگ ها، صداهای ۲ بعدی و تصاویر دیجیتالی و گرافیکیه. نکته قابل توجهشون اینه که همگی از یک سیستم مشترک به نام UDF استفاده میکنن. اشکال DVD : DVD ها در ابتدا فقط با نام دیسک تصویری دیجیتالی نامیده شد ولی اکنون با عنوان دیسک چند منظوره یا فقط DVD نامیده میشن. DVD ها جزو خانواده چند کاربردی فرمت های دیسک های نوری، فقط خواندنی، کاربردهای قابل ضبط و قابل باز نویسی هستن. قابلیت سازگاری مشخصات پیشین با رسانه CD کنونی، تمام سخت افزارهای CD، DVD و CD-ROM های صوتی رو میتونن پخش کنن و این مساله میتونه به عنوان یک برتری خیلی جالب نسبت به CD ها به حساب بیاد چون تمامی سخت افزارها نمی تونن CD-R یا CD-RW ها رو پخش کنن. فرمت های DVD ها به این صورتن: DVD، تصویری ، DVD-ROM، صوتی، DVD-RAM، DVD-R، DVD-RW هستند. خوب حالا میرسیم به بحث اصلی: DVD-Rom ها مدتی که وارد عرصه رقابت شدن و با امکانات بیشترشون و با سازگاری که با انواع سی دی و قابلیت خوندن DVD ، ان جوری که به نظر میرسه دارن بازار CD-Rom ها را در دست می گیرن. در حال حاضر هم دیگه کمتر شرکت معتبری رو شما میتونین بیابین که CD-Rom ، تولید کنه (البته توی کشور ما هنوز اون جوری جا نیوفتاده)، پس در مورد خرید و تهیه CD-Rom ها دقت کنین. از دید فنی و قدرت ذخیره سازی، یک DVD با قابلیت ذخیره سازی ۱۷ گیگابایت (در انواع دو لایه و دو رویه) ظرفیتی برابر ۲۶ سی دی ۶۶۵ مگابایتی رو داره. ضمناً اطلاعات روی DVD هم مانند CD ها روی یک شیار (پیت) حلزونی رایت می شه. هر چه طول پیت کوچکتر و قطاع پرشده تر باشه، ظرفیت بیشتر است (حداقل طول پیت روی DVD برابر ۴/۰ میکرومتر و روی CD برابر ۹/۰ میکرومتره). همچنین فاصله قطاع ها روی DVD برابر ۷۴/۰ میکرومتره و روی CD ها برابر ۶/۱ میکرومتره. در DVD به همین ترتیب طول موج پرتو لیزر از ۷۸۰ نانو به ۶۵۰ تا ۶۳۵ نانو متر کاهش پیدا کرده و همیشه گفت که سرعت خوندن دیسک گردان های DVD از دیسک گردان های CD بیشتره. مثلاً سرعت یکی از مدلهای توشیبا بدون سر و صدای عجیب و غریب به ۲۶ می رسه. در عین حال دیسک گردان های DVD-Rom کنونی، متعلق به نسل سوم هستن و میتونن اونها رو بدون هیچ مشکلی تحت ویندوز نصب کرد. این

سرعت انتقال داده در محصولات نسل دوم ۲۷۰۰ کیلو بایت بر ثانیه است، در حالیکه در محصولات جدید به ۶۰۰۰ کیلوبایت بر ثانیه می رسد. همین وضعیت در خوندن CD ها نیز صادق است: سرعت خوندن در مدل‌های نسل دومی ۱۰ تا ۱۲ برابر، در حالیکه در محصولات جدید به ۶ برابر هم رسیده. در ضمن سرعت انتقال داده در دیسک گردانهای مربوط به نسل سوم، حداکثر ۶ مگابایت بر ثانیه است، پس یک رابط E-IDE با سرعت انتقال حداکثر ۱۶ مگابایت بر ثانیه، برای اتصال اونها کافیه. البته برخی از تولیدکنندگان این دستگاهها رو با رابط SCSI ساختن. آگه می‌خواین یک DVD-Rom بخرید به این نکته ها توجه کنین: به کیفیت مکانیزم تصحیح خطا اهمیت بدین با وجود این مکانیزم، برخی خطاهای ناشی از خراش های روی سطح دیسک و لکه هایی مثله اثر انگشت، تصحیح می شن. چنین چیزی از چند کیلوبایت سرعت بیشتر، بهتره این طور نیست؟

همچنین به میزان امکاناتی که نیاز دارین فکر کنین. بعضی از کلیدها که برای ساده سازی پخش CD های صوتی در نظر گرفته شدن، فقط روی گروهی از دیسک گردانها وجود داره. متعلقات و لوازم جانبی که همراه با دیسک گردان عرضه می شن، بسته به مارک اونها تفاوت داره، ولی معمولا یک دفترچه راهنما، چند پیچ برای نصب و کابل‌های داده و صوتی همراه دیسک گردان وجود داره. ضمنا بر سازگاری دستگاه هم توجه لازم رو داشته باشین و در موقع خرید این نکته رو بگید که مایلید دستگاه شما با فرمت های قبلی مثله CD و... و تا حد ممکن با فرمت های موجود هماهنگی و سازگاری لازم رو داشته باشه. البته به تجربه ثابت شده که دیسک گردانهای کنونی از نسل سوم، در این زمینه از اطمینان خوبی برخوردارن. اما برسیم به موضوع کدینگ ها:

فیلم های DVD برای مبارزه با کپی های غیر قانونی، به شش روش مختلف در هنگام ضبط کدینگ (Coding) می شن. از طرف دیگه دستگاه پخش کننده فیلم های DVD هم هنگام ساخته شدن توسط شرکت، به نرم افزارهای کدینگ خاص منطقه فروش مجهز می شن. پس با این تفصیل فقط DVD Player های مخصوص مناطق میتونن DVD های خاص اون منطقه جغرافیایی رو پخش کنن. البته این موضوع برای کمپانی های مالک اینگونه فیلمها و محصولات منفعت زیادی داشته و در عین حال برای مصرف کننده، مشکلاتی را به همراه می آره، از جمله عدم تطابق دستگاه با فیلم مورد نظرتون. نحوه تقسیم بندی بین المللی کد گذاری DVD ها بر حسب مناطق جهانی این طوریه: (۱) آمریکای شمالی و کانادا (۲) اروپا، آفریقای جنوبی و ژاپن (۳) آسیای جنوب شرقی (۴) استرالیا، آمریکای مرکزی و جنوبی (۵) آفریقا، آسیا و قسمتی از اروپای شرقی (۶) جمهوری خلق چین یه نکته: در زمان خریدن فیلم های DVD در هر نقطه از دنیا، حتما باید به پشت جعبه آن به دقت نگاه کنین و طبق شماره ای که درج شده، مطمئن بشید که این DVD با Player شما سازگاره. ایران در منطقه ۵ قرار داره و تمام DVD های مخصوص این منطقه رو توسط دستگاههای پخش کننده در ایران قابل پخشه. حالا زیاد نگران نشین یه خبر خوش هم براتون دارم، نوبی یه مجله خوندم که جدیدا اکثر DVD Player ها که دارن تولید میشن، تولید کنندگانشون با توجه به مشکلاتی که بهشون اشاره کردم دیویدی هایی رو تولید کردن و میکنند که از همه کدینگ ها پشتیبانی میکنن. پس دیگه مشکلی

Genie رو دانلود کنین وقتی که دانلودش کردین میتونین از همه نوع دیویدی استفاده کنین، ضمناً میتونین از نرم افزارهای DVD Win و Power DVD هم استفاده کنین

آشنایی با TelNet

Telnet در اصل پروتکلی است که برای login و استفاده از یک کامپیوتر دیگر به کار می رود. روش اجرای Telnet در لینوکس یا انواع دیگر Unix و نیز ویندوز ۲۰۰۰ تا حد خیلی زیادی شبیه چیزی است که ما گفتیم. برای آشنایی بیشتر با telnet و گرفتن جواب دقیقتر سوالات بالا روی من کلیک کنید که به یک میزبان واقعی Telnet شما را متصل می کند که می توانید به رایگان عضو شوید و از خدمات آن استفاده کنید. خواهید دید که لینک فوق در حقیقت Terminal Hyper را باز می کند. در حقیقت هم اگر به درون Hyper Terminal بروید می توانید در قسمت برقراری تماس با انتخاب TCP/IP مستقیماً از آن به عنوان Telnet استفاده کنید. اما اینکه Telnet در هک چه نقشی دارد و چه فایده ای دارد کلاً رو از زبان "کارولین مینل" برایتان می نویسم: "فقط با یک سرویسگر Telnet [مثل همین Telnet خودمون در ویندوز] شما می توانید: * ایمیل بفرستید. * سورس (متن برنامه) سایتها را بخوانید. * به میزبانهای وب ورودیهای غیر منتظره بفرستید که می تواند سبب دریافت پاسخهای شگفت انگیز و گاهی غیر قانونی شود. * به بسیاری از دیگر سرویسهای کامپیوترهای میزبان وب ورودی دلخواه خود را بدهید. * در سرویسهایی که میزبانها، روترها و حتی کامپیوترهای شخصی مردم در منزلشان در اختیار شما می گذارند کاوش و جستجو کنید." تلنت کردن معمولاً اولین کاری است که یک هکر برای هک کردن یک سایت انجام میدهد، زیرا بعضی از پورتها در صورت بسته نبودن روی آن سرور، معمولاً حاوی اطلاعات بسیار مهمی هستند. (به همین دلیل ما باید اول پورتها رو چک کنیم بعد telnet چون اگر پورتی که ما بهش telnet میکنیم close باشه دستور اجرا نمیشه) موضوع مهمی که یک نفوذگر واقعی به آن توجه می کند در سه اصل خلاصه شده است: ۱- او هیچگاه سعی در استفاده از برنامه هایی که دیگران نوشته اند نمی کند ... «البته ممکن است تعدادی از هکرها باشند که با استفاده از تروجانها یا Back doors ها به این کار بپردازند و فقط خود را با این مباحث ساده درگیر کنند. ۲- معمولاً از به کارگیری برنامه های گرافیکی که حتی خود طراحی کرده اند نفرت دارند و فقط در دنیای سیاه و سفید msdos-prompt برای خود حکومت تشکیل میدهند. (در اصل از استفاده نرم افزار برای هک نفرت دارند) ۳- موضوع سوم و اساسی این است که فقط یک چیز را در دنیا میشناسند و آن هم تایپ کردن است. تایپ در صفحه سیاه و سفید command prompt. در ویندوز XP، یکی از بهترین ابزارهایی که در دست شماست، همان صفحه مشکی Command prompt است. در ویندوز XP دو نوع DOS وجود دارد. یکی cmd.exe و دیگری command.com که cmd.exe

دگمه ویندوز کیبورد را به همراه حرف R فشار دهید، تایپ کنید cmd و Enter کیبورد را فشار دهید).
تایپ کردن Help و فشردن Enter لیستی از دستورات را برای شما به نمایش در می آورد که متاسفانه دستورهایی مناسب برای هک را از قلم انداخته است. (ناگفته نماند که Help ویندوز XP اگر بدانید که در کجای آن به دنبال چه بگردید نسبتاً کامل است). از جمله مهمترین این دستورها می توان به دستورات زیر اشاره کرد: TCP/IP command: telnet, netstat, nslookup, tracert, ping, ftp
NetBIOS commands: nbtstat, net use, net view (و چند دستور دیگر) در این شماره، برای اینکه هم کمی با telnet (که به عنوان یکی از مهمترین ابزارهای هک مطرح بوده و هست) آشنا شوید هم از موضوعی شروع کرده باشیم که ملموس و جذاب باشد، فرستادن ایمیل از طرف هرکسی به هرکسی با telnet را آموزش می دهیم (من هم می دونم که راههای آسونتری برای این کار هست و راحتترین راهش استفاده از Outlook میکروسافت است، اما مطمئنم از دیدن پشت صحنه نمایش فرستادن ایمیل لذت خواهید برد). قبل از هر چیز بگم که telnet کردن به خودی خود جرم نیست و استفاده از telnet برای فرستادن یا گرفتن ایمیل نه ضرری برای شما دارد و نه میزبان. اما شما این حق را ندارید که از طرف کسی به کس دیگر ایمیل بزنید مگر با اجازه آنها. اول وارد صفحه سیاه خط فرمان شوید (مراحل نوشته شده در بالا)، حالا می خواهیم از دستور telnet استفاده کنیم: telnet target port به جای target آدرس سایت یا کامپیوتر و به جای port باید آدرس پورت را وارد کنید. در مثال این شماره با فرستادن ایمیل (smtp) سروکار داریم که پورت آن ۲۵ است و آدرس نیز آدرس یک سرور ایمیل باید باشد. به عنوان مثال 25 telnet mail.hamsafar.com را خواهیم داشت. همسفر، وب سایت من که عضویت در آن را به شما توصیه می کنم، فقط یک مثال است و شما می توانید از هر آدرس مشابهی استفاده کنید. جوابی دریافت خواهید کرد که معمولاً شامل نام میزبان ایمیل است. حالا وقت سلام کردن با دستور hello است (دستور ehlo هم داریم که می توانید امتحانش کنید). بهتر است جلوی آدرس ایمیل فرستنده را درج نمایید. با گرفتن جواب سلام، برای فرستادن ایمیل از دستور mail استفاده می کنیم: mail rcpt from leyli@masalan-ye-sity.com بعد از گرفتن OK حالا گیرنده را معرفی می کنیم: data rcpt to: majnoon@hamsafar.com این بار بعد از گرفتن OK دستور data را تایپ و Enter کنید. توجه کنید که میزبان به شما می گوید وقتی کارتان تمام شد. بزنید که این یعنی زدن یک Enter، تایپ کردن یک نقطه و دوباره زدن Enter. حالا وقت وارد کردن Subject، to و from و سپس زدن دو Enter و وارد کردن متن ایمیل و سپس زدن Enter، تایپ کردن نقطه و زدن Enter دوم است. در عکس بالا فقط Subject وارد شده است. نمونه کاملتری که شامل To و From می باشد به صورت زیر است:
with . From: Leyli@masalan-ye-sity.com To: data 354 ok, send it; end
In email faghat be ghasde !Majnoon@hamsafar.com Subject: Salam

اجازه خواهد داد به آدرسهای که به hamsafar.com ختم می شوند ایمیل بزنید. اگر تمایل به خرید ایمیل روی همسفر (pop3 & webmail) را دارید، با ما به آدرس sales@hamsafar.com مکاتبه کنید. اما دستوراتی که گفته شد روی هر میزبانی کار خواهد کرد. به احتمال زیاد جایی که از آن اینترنت گرفته اید اگر درخواست ایمیل POP3 از آنها بکنید به رایگان به شما خواهند داد و شما آدرسی که به عنوان SMTP یا Outgoing server از آنها دریافت می کنید را به جای mail.hamsafar.com خواهید نوشت. در هر صورت شما این اجازه را دارید که با روش فوق با من به آدرس ehssanr@hamsafar.com مکاتبه کنید و به این شکل روش را آزمایش کنید. به یاری خدا در شماره آینده با آموزش نحوه نصب و استفاده از میزبان SMTP خود ویندوز XP، خواهید آموخت که چگونه بی نیاز از هر SMTP ایمیل بفرستید. حالا که به اینجا رسیدیم امیدوارم این سه سوال برای شما پیش آمده باشد که اگر جوابشان را هم می دانستید که هیچ و گرنه ما به آنها جواب مختصر و مفید خواهیم داد. اگر هم هیچ سوالی برایتان پیش نیامده این قسمت را باز هم به دقت بخوانید چرا که مهمترین مفاهیم را به سادگی توضیح داده ایم. باز هم تاکید می کنم که این سه سوال و پاسخ آنها را با دقت بخوانید و بفهمید. چند نکته مهم : سوال : اسم Target که در قالب Telnet target port مطرح کردیم چیست و چرا برخی به جای آن ۴ تا عدد می زنند؟ پاسخ: هر کامپیوتر روی اینترنت با ۴ عدد بین ۰ تا ۲۵۵ که با نقطه از هم جدا می شوند مشخص می شود. در XP برای فهمیدن IP خود کافی است که روی مانیتورهای نشاندهنده اتصال شما به اینترنت دابل کلیک کنید و از بالای پنجره ظاهر شده با انتخاب قسمت جزئیات (Details) آدرس IP خود را خواهید دید. (برای کسانی که ویندوز قدیمی دارند معمولا یک راه مناسب تایپ کردن `winiipcfg` در پنجره Run و فشردن Enter است). حال وقتی که کسی یک Domain ثبت می کند، در واقع روی این عددها یک اسم می گذارد. این کار دو فایده اساسی دارد. یکی اینکه اگر عدد فرد به هر دلیل عوض شود لازم نیست دوباره به همه خبر دهد و دلیل دیگر آن این است که اسم ساده تر به خاطر سپرده می شود و احتمال اشتباه در آن کمتر است. همانطور که می بینید تشبیه IP به شماره تلفن تا حدی به فهم آن کمک خواهد کرد. در اینجا قصد نداریم وارد بحث دقیق IP بشویم اما دو عدد اول IP حتما به اینکه از کجا اینترنت دارید مربوط است و به طور تئوری با داشتن IP شما می توان مکان شما را به صورت فیزیکی هم در روی کره زمین مشخص کرد. برای دانستن IP یک سایت کافی است که از داخل Command Prompt دستور `Ping yahoo.com` یا `Ping hamsafar.com` را اجرا کنید. به سادگی تایپ کنید IP را ببینید. پس حالا دیدید که در واقع منظور از Target شماره آن کامپیوتری است که قصد دارید به آن متصل شوید. (مفهوم Port و کمی از پروتکل Telnet): سوال : اصطلاح port که در قالب Telnet target port مطرح کردیم چیست و چرا ما آنرا برابر ۲۵ گرفتیم؟ اگر جای آن را خالی بگذاریم چه می شود؟ ترجمه کلمه port به فارسی "بندر" می شود. کامپیوتر مقصد را به صورت جزیره ای تصور کنید که

اطلاعات می توانند از آن خارج یا به آن وارد شوند. کیبورد، پرینتر، نمایشگر و مودم از پورتهایی هستند که به راحتی از آنها درک فیزیکی دارید اما پورتهای مجازی توسط نرم افزار ایجاد می شوند. وقتی پورت مودم شما به اینترنت متصل می شود، کامپیوتر شما می تواند هر کدام از پورتها را که تعدادشان بیش از ۶۵۰۰۰ عدد است ببندد یا باز بگذارد و نیز می تواند به هر کدام از این پورتهای یک کامپیوتر دیگر متصل شود (البته در صورتی که آن کامپیوتر بر روی این پورت چیزی در حال اجرا داشته باشد و نیز دیوار آتش (firewall) آن را نبسته باشد. (در ویندوز XP هنگامی که اینترنت خود را تنظیم می کنید این امکان را به شما می دهد که با استفاده از دیوار آتش جلوی نفوذ دیگران به شما را بگیرد که به طور پیش فرض خودش آنرا فعال می کند).

پورتهای خاص کاربردهای خاص دارند. پورت ۲۵ معمولا برای SMTP (مخفف Simple mail transfer protocol) است و ما برای ارسال ایمیل از آن استفاده کردیم. اگر قصد دریافت ایمیلهايمان را داشتیم به پورت ۱۱۰ سر می زدیم، برای مشاهده صفحات وب به سراغ پورت ۸۰ می رویم و... (درست حدس زدید! Outlook هم به طور پیش فرض برای ارسال ایمیل از پورت ۲۵ و برای دریافت آن از پورت ۱۱۰ استفاده می کند و اینترنت اکسپلورر هم به پورت ۸۰ شماره IP آدرس سایتی که می نویسید سر می زند.) و در پایان اگر پورت را ننویسید، پورت برابر ۲۳ فرض می شود که پورت Telnet است. به پاسخ سوال اول دوباره سر بزنید. وقتی روی لینکی که داده ام کلیک می کنید در حقیقت به پورت ۲۳ آن میزبان متصل می شوید.

امروزه بسیاری از سایتها بخصوص سایتهایی که از میزبانی ویندوزی استفاده می کنند سرویس Telnet ندارند و امکان اتصال به پورت ۲۳ وجود ندارد اما من باز هم توصیه می کنم که برای تجربه Shell Account هم که شده Telnet واقعی را تجربه کنید. این Telnet در حقیقت معمولا یک BBS هم هست اما امکانات بسیار زیادی هم برای یک هکر دارد. برای آشنایی اولیه صرف اینکه کمی انگلیسی بفهمید و هر موقع گیر کردید تایپ کنید Help و Enter کنید باید کافی باشد. سوال: آدرس مورد استفاده در Telnet برای سایتهای مختلف را چگونه پیدا کنیم؟ پاسخ: اگرچه بسیاری از سایتها از همان mail.domain-name.com استفاده می کنند، این امر همه گیر نیست. در ویندوز و با استفاده از cmd.exe خودمان به راحتی می توانیم این آدرس را برای ۹۹٪ دومینها تعیین کنیم. پس از اجرای cmd دستور nslookup را با تایپ کردن این کلمه و فشردن Enter اجرا کنید. از آنجایی که ما قصد گرفتن اطلاعات در مورد سامانه دریافت ایمیل آن سایت را داریم، از کد mx که مخفف mail exchanger است استفاده می کنیم. به طور کلی اطلاعات یک domain شامل چند قسمت است که برای مورد ما فقط این اطلاعات مورد نیاز است. پس تایپ کنید set q=mx و Enter را فشار دهید. حال کافی است نام domain را تایپ و Enter کنید. در برخی موارد مانند مثال زیر فقط یک جواب می گیرید: < irib.com Server: UnKnown Address: 213.165.123.1 irib.com MX preference = 60, exchanger = mail.irib.com mail.irib.com internet address = mail

ns1.simorgh.com irna.com = ns1.irna.net irna.com nameserver
۲۰۹.۱.۱۶۳.۱۰۱ = nameserver = ns2.irna.net irna.com internet address
ns1.irna.net internet address = 217.25.48.18 ns1.irna.net internet
address = 194.126.61.8 ns2.irna.net internet address = 194.126.61.7
internet address = 217.25.48.17 ns2.irna.net
ایرب باید از mail.iridir.com استفاده کرد و برای آدرس irna.com باید از irna.com استفاده
کرد. به قسمت قرمز رنگ دقت کنید. همیشه پاسخ مورد نظر ما بعد از عبارت mail exchanger قرار می
گیرد. گاهی تعداد جوابها بیشتر است: mail hamsafar.com MX preference = 10, mail
exchanger = mail.hamsafar.com hamsafar.com MX preference = 15, mail
hamsafar.com mail.hamsafar.com internet address = = exchanger
internet address = 38.118.143.98 38.118.143.98 hamsafar.com
یا مثال زیر:
mail exchanger = mx4.hotmail.com ,hotmail.com MX preference = 5
mx1.hotmail.com = hotmail.com MX preference = 5, mail exchanger
hotmail.com MX preference = 5, mail exchanger = mx2.hotmail.com
hotmail.com MX preference = 5, mail exchanger = mx3.hotmail.com
nameserver = ns1.hotmail.com hotmail.com nameserver = hotmail.com
hotmail.com nameserver = ns3.hotmail.com ns2.hotmail.com
ns4.hotmail.com mx4.hotmail.com internet = hotmail.com nameserver
internet address = address = 65.54.254.151 mx4.hotmail.com
۶۵.۵۴.۲۵۴.۱۲۹ = 65.54.253.230 mx1.hotmail.com internet address
mx1.hotmail.com internet address = 65.54.252.99 mx1.hotmail.com
internet address = 65.54.166.99 mx2.hotmail.com internet address =
mx2.hotmail.com internet address = 65.54.252.230 65.54.254.145
address = 65.54.166.230 mx3.hotmail.com mx2.hotmail.com internet
mx3.hotmail.com internet address = internet address = 65.54.254.140
۲۱۶.۲۰۰.۲۰۶.۱۴۰ = 65.54.253.99 ns1.hotmail.com internet address
ns3.hotmail.com ns2.hotmail.com internet address = 216.200.206.139
address = internet address = 209.185.130.68 ns4.hotmail.com internet
= cnn.com MX preference = 10, mail exchanger و یا مثال زیر:
= atlmail4.turner.com cnn.com MX preference = 20, mail exchanger
= atlmail2.turner.com cnn.com MX preference = 30, mail exchanger

twdns-01.ns.aol.com cnn.com nameserver = = cnn.com nameserver
nameserver = twdns-03.ns.aol.com twdns-02.ns.aol.com cnn.com
atlmail4.turner.com ۶۴.۲۳۶.۲۴۰.۱۴۶ = atlmail1.turner.com internet address
atlmail2.turner.com internet address = internet address = 64.236.221.5
اگر internet address = 64.236.180.95 64.236.240.147 nymail1.turner.com
کمی دقت کنید، قسمت MX preference همواره دارای یک عدد است. اگر جوابهای متفاوتی پیدا شد،
جوابی که عدد MX preference آن کمتر باشد به طور معمول انتخاب مناسبتری است و باید اولین
جوابی باشد که امتحان می کنید. با این روش شما می توانید بدون استفاده از SMTP خاصی ایمیلهای خود
را ارسال کنید یا برنامه ای بنویسید که ایمیل ارسال کند. سوالی که در اینجا پیش می آید این است که چه
کارهایی در این زمینه مجاز و چه کارهایی غیرقانونی است. فرستادن ایمیل به هزاران نفر طوری که به هر
کدام فقط یک ایمیل برسد و آنها راهی برای خروج از لیست شما داشته باشند غیرقانونی نیست اما ممکن
است ISP یا Host شما را عصبانی کند، بنابراین بهتر است از آنها سوال کنید یا حداقل مطمئن باشید که
در قراردادی که با آنها امضا کرده اید ممنوعیت این مورد ذکر نشده باشد. البته اگر این ایمیل طوری فرستاده
شود که فرستنده آن صحیح نباشد و به نظر برسد که از طرف کس دیگری آمده است قابل پیگرد قانونی است
و افراد زیادی در دنیا به این دلیل محاکمه شده اند. فرستادن چندین ایمیل به یک فرد طوری که سبب
مزاحمت وی یا از دست رفتن برخی از اطلاعات وی شود جرم است و از طریق مراجع ذیصلاح قابل پیگرد
قانونی می باشد. فرستادن ایمیل طوری که به نظر برسد از آدرسی دیگر آمده است، اگر آن آدرس دیگر
متعلق به شما نباشد علاوه بر غیر اخلاقی بودن عمل، انشاءالله قابل پیگیری قانونی می باشد. از توضیح نصب و
کار با SMTP روی ویندوز شخصی منصرف شدیم، اما همین قدر بدانید که از <control panel
add/remove programs بایاً به قسمت add/remove windows components بروید و از
آنجا IIS و Message queuing را نصب کنید و سپس در صورت نیاز آنها را تنظیم کنید. به این شکل
شما قادر به فرستادن ایمیل با telnet کردن به آدرس localhost یا آدرس IP ۱۲۷.۰.۰.۱ به هر آدرسی
خواهید بود. امیدوارم بعد از خواندن این صفحات به این نتیجه رسیده باشید که هرکسی به راحتی می تواند
هر ایمیلی را از طرف کس دیگری برای شما ارسال کند و در مورد ایمیلهای مشکوک باید احتیاط کنید. البته
مشکلات ایمیل به اینجا ختم نمی شود... ایمیل را به طور معمول به کارت پستال بدون پاکت تشبیه می کنند
به این مفهوم که در مسیر رایانه شما به رایانه گیرنده نامه در تمام مسیرهای میانی و توسط پستچیها قابل
خواندن است! اگرچه متاسفانه در ایران به دلیل اهمیت ندادن به امنیت اطلاعات، تمامی مکالمات تلفنی
(بخصوص تلفن همراه)، فکس و مانند آنها هم همین حکم را دارند و در مقایسه وضع ایمیل کمی بهتر است
(بعد بگید چرا تجارت الکترونیکی نداریم... یا بگید چرا بانکها خودشان برا خودشان شبکه راه می اندازند یا...!)

اختیار هکرها قرار دهند مثل پورت ۷۹ یا ۸۰ معمولا بسته است و ارتباط با آنها شاید برقرار نشود. برای telnet کردن در command prompt دستور زیر را تایپ کنید: telnet hostname portnum در این دستور به جای hostname شماره ip و یا نام سایت را وارد میکنید و به جای portnum شماره پورت توجه کنید که فقط در صورتی میتوانید با یک پورت تلنت کنید که آن پورت open باشد. مثلا برای تلنت کردن به پورت ۱۳ که ساعت و تاریخ را بدهد در کامپیوتری با IP : ۱۹۲.۱۶۸.۱۰۰.۳۵ مینویسید: telnet 192.168.100.35 13 یا اگر ip سایت مورد نظر رو بلد نبودید (بعد روش بدست آوردن ip رو هم میگم) میتوانید از این راه استفاده کنید: telnet yahoo.com 13 http://iritrn.com/index.php?action=show_id=4458&type=news آموزش کامل کار با ابزار **Dr.Watson** در ویندوز

منبع : <http://p30world.com/> امروز میخواهم درباره یکی دیگر از ابزارهای مهم و مفید و مخفی ویندوز XP صحبت کنم. خیلی از کاربران هستند که نام این برنامه را زیاد شنیده اند اما تا به حال به آن توجهی نکرده اند و خیلی راحت از کنار آن گذشته اند. نام این برنامه Dr.Watson است که شرکت Microsoft آن را در ویندوز قرار داده است. این برنامه در ویندوز XP نسبت به نسخه های قدیمی تر خود پیشرفت بسیار زیادی کرده است. بسیار کاملتر و کارآمدتر شده است. اما کار این برنامه چیست ؟ شما به وسیله این برنامه میتوانید به راحتی ریشه مشکلات بسیار جدی را که در سیستم ها اغلب باعث قفل کردن دستگاه و ... میشود ، ردیابی کنید و بعد برای رفع مشکل اقدام کنید. هنگامی که شما برنامه Dr.Watson را اجرا کنید ، این برنامه در پس زمینه قرار میگیرد و منتظر به وجود آمدن یک مشکل در سیستم شما میماند تا جزئیات آن را ثبت کند (آیکن این برنامه در نوار وظیفه قرار میگیرد). بسیاری از افراد فکر میکنند که به این برنامه در ویندوز XP نیاز پیدا نخواهند کرد چون این ویندوز نسبت به ویندوزهای قبلی خود بسیار پایدارتر و مستحکم تر است و خوب همه این موضوع را قبول دارند. اما با تمام این پایداری بازهم امکان دارد ناگهان مشکل جدی ای برای ویندوز XP نیز پیش بیاید. اگر شما در آن هنگام این برنامه را اجرا کرده باشید میتوانید به راحتی مشکل را ردیابی کرده و پس از حل آن دیگر نگران به وجود آمدن چنین مشکلی نباشید. پس بهتر است همیشه به فکر باشید تا بعدا پشیمان نشوید. برنامه Dr.Watson تمامی اطلاعات وابسته به سیستم را درست قبل از اینکه خطا و مشکل اتفاق بیفتد ضبط میکند. به عبارت دیگر اگر سیستمتان از حرکت ایستاد و یا یک خطای سیستمی جدی را به شما نشان داد میتوانید کامپیوتر خود را Restart کرده و بعد به سراغ فایل Log ای که برنامه Dr.Watson درست قبل از وقوع مشکل میسازد بروید. این فایل شامل جزئیات کامل مشکل میباشد. در اینجا اگر کمی اطلاعات حرفه ای راجع به سیستم و کدهای سیستمی داشته باشید میتوانید به راحتی مشکل را ریشه یابی و حل کنید. در غیر این صورت اگر مشکل

نمی‌تواند بهترین باشد. برنامه Dr.Watson اگر چه در بسیاری از موارد به خوبی از عهده وظیفه خودش بر می‌آید اما گاهی نیز ممکن است اگر مشکل سیستم شما خیلی جدی باشد و باعث قفل شدن کل سیستم شما گردد، نتواند ریشه مشکل را ثبت کند و در گزارشش قید کند. اما نگران نباشید چون این اتفاق ممکن است یک در هزار رخ دهد و اصلاً جای نگرانی نیست. نکته جالب توجه دیگر این برنامه این است که شما با ارسال فایل Log آن برای شرکت Microsoft می‌توانید از راهنمایی‌های متخصصان این شرکت نیز برای رفع مشکل خودتان استفاده کنید. فایل Log برنامه Dr.Watson اغلب خطاها را تشریح کرده و روش درست و منطقی را برای اصلاح و تعمیر آن به شما پیشنهاد میکند اما همواره بهتر است که از یک فرد متخصص نیز در این زمینه کمک بخواهید که به نظر من متخصصان خود شرکت Microsoft می‌توانند بهترین انتخاب شما باشند چون کاملاً رایگان اند! برای ارتباط با این متخصصین فقط کافی است که به قسمت پشتیبانی تکنیکی سایت Microsoft مراجعه کنید و بعد فایل Log را برای آنها ارسال کنید و منتظر راهنمایی‌های آنها بمانید. مطمئن باشید شما را بدون جواب نخواهند گذاشت. و اما نحوه کار با این برنامه مفید: این برنامه به صورت پیش فرض از دید کاربر پنهان است و شما نمیتوانید آن را در پوشه Tools بیابید. برای اجرای آن ابتدا از طریق منوی Start وارد برنامه Run شده و عبارت DrWtsn32 را تایپ کرده و سپس Enter را بزنید تا برنامه اجرا شود. پس از شروع برنامه شما می‌توانید تنظیمات مورد نیاز را انجام داده و بعد به سایر کارهای خود پردازید. اما توضیح تنظیمات برنامه: در قسمت Log File Path شما می‌توانید مسیر ذخیره فایل Log برنامه را تعیین کنید. در قسمت Crash Dump شما می‌توانید مسیر فایل ذخیره موقت (تصویر لحظه ای) برنامه را تعیین کنید (بهتر است این قسمت را تغییر ندهید). در قسمت Wave File شما می‌توانید یک فایل صدا را تعیین کنید که برنامه هر وقت مشکلی را ثبت کرد به شما با آن صدا هشدار دهد. در قسمت Number Of Instructions شما می‌توانید تعداد راهنمایی‌هایی را که برنامه در فایل Log به شما آموزش میدهد را تعیین کنید. در قسمت Number Of Errors To Save شما می‌توانید تعداد ثبت خطاها را در هر فایل Log مشخص کنید. در قسمت Crash Dump Type شما می‌توانید نوع ذخیره فایل Dump (یا تصویر لحظه ای) را در هنگام Crash سیستم تعیین کنید. Full یعنی ذخیره به صورت کامل با تمام جزئیات، Mini یعنی تا حد امکان خلاصه و مختصر، NT4 Compatible Full یعنی فایلی کامل سازگار با سیستم‌های NT4. در قسمت Options می‌توانید جزئیات تکنیکی فایل Log خود را افزایش یا کاهش دهید. به ترتیب زیر: Dump Symbol Table: نمایش و ذخیره فایل Dump با تمام کاراکترهای حرفی و شکلی. Dump All Thread Contexts: نمایش و ذخیره فایل Dump با تمام متون و داده‌های رشته‌ای. Appened To Existing Log File: اضافه کردن تمام موارد فایل Dump به فایل Log موجود. Visual Notification: ضبط و ثبت اخطارهای دیداری. Sound

تازگی در کار با سیستم برای کاربر اتفاق افتاده نمایش داده میشوند. با Highlight کردن هر کدام از آنها و فشردن دکمه View میتوانید فایل Dump یا همان حالت موقتی را که در بالا بحث کردم را مشاهده کنید. یادتان باشد متون نوشته شده در فایل موقت که شما مشاهده میکنید هر بار با Restart شدن سیستم به صورت اتوماتیک در فایل Log ذخیره میشوند. با فشردن دکمه Clear آن اخطار از لیست Application Errors حذف میشود. برای مشاهده فایل Log برنامه Dr.Watson شما میتوانید از ویرایشگر WordPad استفاده کنید. این فایل را باید در همان مسیری که مشخص کردید بیابید (با نام DrWtsn32.log). البته مسیر پیش فرض خود برنامه به صورت زیر است : Document and Application\All users\Microsoft\Dr Watson setting\All users\Application Data\Microsoft\Dr Watson setting\All users\Application

کرده اید که به نظر شما مسبب از کار افتادن سیستمتان است ، قبل از نصب برنامه یک تصویر لحظه ای از سیستم بگیرید و سپس به برنامه Dr.Watson اجازه دهید که یک تصویر لحظه ای دیگر را پس از انجام عمل نصب برنامه بگیرد. با این کار شما میتوانید به بخش پشتیبانی Microsoft کمک کنید که با مقایسه این تصاویر شما را در حل هر چه سریعتر مشکلاتان یاری کنند. در صورتی که از سیستمی با سرعت بالا استفاده میکنید توصیه میکنم تمام موارد Options را انتخاب کنید و Crash Dump Type را نیز در حالت Full قرار دهید تا فایل Log شما با جزئیات کامل ساخته شود. بعد از تنظیم کردن برنامه کافیست که شما روی دکمه OK کلیک کنید تا برنامه در پشت پرده به کار خودش ادامه دهد. معمولاً بعد از فشردن دکمه OK برنامه از دید شما پنهان میشود اما در بسیاری از مواقع به صورت یک آیکن در نوار وظیفه نمایش داده میشود که شما میتوانید با دوبار کلیک روی آن تنظیمات را تغییر دهید یا فایلهای موقت موجود را بازبینی کنید. بعد از اجرای برنامه میتوانید با خیالی آسوده به سایر کارهای خود مشغول شوید و از اینکه یک نفر همواره مراقب و محافظ سیستم شماست لذت ببرید.

www.kandoo.cn.com/id=5213&type=news&http://iritn.com/index.php?action=show

مفاهیم پروتکل TCP/IP در شبکه

پروتکل TCP/IP یکی از مهمترین پروتکل های استفاده شده در شبکه های کامپیوتری است . اینترنت بعنوان بزرگترین شبکه موجود ، از پروتکل فوق بمنظور ارتباط دستگاه های متفاوت استفاده می نماید. پروتکل ، مجموعه قوانین لازم بمنظور قانونمند نمودن نحوه ارتباطات در شبکه های کامپیوتری است. در مجموعه مقالاتی که ارائه خواهد شد به بررسی این پروتکل خواهیم پرداخت . در این بخش مواردی همچون : فرآیند انتقال اطلاعات ، معرفی و تشریح لایه های پروتکل TCP/IP و نحوه استفاده از سوکت برای ایجاد تمایز در ارتباطات ، تشریح می گردد. مقدمه امروزه اکثر شبکه های کامپیوتری بزرگ و اغلب سیستم های عامل موجود از پروتکل TCP/IP ، استفاده و حمایت می نمایند. TCP/IP ، امکانات لازم

آن ، اشاره کرد . از پروتکل فوق، بمنظور دستیابی به اینترنت و استفاده از سرویس های متنوع آن نظیر وب و یا پست الکترونیکی استفاده می گردد. تنوع پروتکل های موجود در پشته TCP/IP و ارتباط منطقی و سیستماتیک آنها با یکدیگر، امکان تحقق ارتباط در شبکه های کامپیوتری را با اهداف متفاوت ، فراهم می نماید. فرآیند برقراری یک ارتباط ، شامل فعالیت های متعددی نظیر : تبدیل نام کامپیوتر به آدرس IP معادل ، مشخص نمودن موقعیت کامپیوتر مقصد ، بسته بندی اطلاعات ، آدرس دهی و روتینگ داده ها بمنظور ارسال موفقیت آمیز به مقصد مورد نظر ، بوده که توسط مجموعه پروتکل های موجود در پشته TCP/IP انجام می گیرد. معرفی پروتکل TCP/IP TCP/IP ، پروتکلی استاندارد برای ارتباط کامپیوترهای موجود در یک شبکه مبتنی بر ویندوز ۲۰۰۰ است. از پروتکل فوق، بمنظور ارتباط در شبکه های بزرگ استفاده می گردد. برقراری ارتباط از طریق پروتکل های متعددی که در چهارلایه مجزا سازماندهی شده اند ، میسر می گردد. هر یک از پروتکل های موجود در پشته TCP/IP ، دارای وظیفه ای خاص در این زمینه (برقراری ارتباط) می باشند . در زمان ایجاد یک ارتباط ، ممکن است در یک لحظه تعداد زیادی از برنامه ها ، با یکدیگر ارتباط برقرار نمایند. TCP/IP ، دارای قابلیت تفکیک و تمایز یک برنامه موجود بر روی یک کامپیوتر با سایر برنامه ها بوده و پس از دریافت داده ها از یک برنامه ، آنها را برای برنامه متناظر موجود بر روی کامپیوتر دیگر ارسال می نماید. نحوه ارسال داده توسط پروتکل TCP/IP از محلی به محل دیگر ، با فرآیند ارسال یک نامه از شهری به شهر، قابل مقایسه است . برقراری ارتباط مبتنی بر TCP/IP ، با فعال شدن یک برنامه بر روی کامپیوتر مبدا آغاز می گردد . برنامه فوق ، داده های مورد نظر جهت ارسال را بگونه ای آماده و فرمت می نماید که برای کامپیوتر مقصد قابل خواندن و استفاده باشند. (مشابه نوشتن نامه با زبانی که دریافت کننده ، قادر به مطالعه آن باشد). در ادامه آدرس کامپیوتر مقصد ، به داده های مربوطه اضافه می گردد (مشابه آدرس گیرنده که بر روی یک نامه مشخص می گردد). پس از انجام عملیات فوق ، داده به همراه اطلاعات اضافی (درخواستی برای تأیید دریافت در مقصد) ، در طول شبکه حرکت درآمده تا به مقصد مورد نظر برسد. عملیات فوق ، ارتباطی به محیط انتقال شبکه بمنظور انتقال اطلاعات نداشته ، و تحقق عملیات فوق با رویکردی مستقل نسبت به محیط انتقال ، انجام خواهد شد . لایه های پروتکل TCP/IP TCP/IP ، فرآیندهای لازم بمنظور برقراری ارتباط را سازماندهی و در این راستا از پروتکل های متعددی در پشته TCP/IP استفاده می گردد. بمنظور افزایش کارائی در تحقق فرآیند های مورد نظر، پروتکل ها در لایه های متفاوتی، سازماندهی شده اند . اطلاعات مربوط به آدرس دهی در انتها قرار گرفته و بدین ترتیب کامپیوترهای موجود در شبکه قادر به بررسی آن با سرعت مطلوب خواهند بود. در این راستا، صرفاً " کامپیوتری که بعنوان کامپیوتر مقصد معرفی شده است ، امکان باز نمودن بسته اطلاعاتی و انجام پردازش های لازم بر روی آن را دارا خواهد بود. TCP/IP ، از یک مدل ارتباطی چهار لایه بمنظور ارسال اطلاعات از محلی به محل دیگر استفاده می نماید: Transport ,Internet, Application و

لایه Application ، بالاترین لایه در پشته TCP/IP است. تمامی برنامه و ابزارهای کاربردی در این لایه ، با استفاده از لایه فوق ، قادر به دستیابی به شبکه خواهند بود. پروتکل های موجود در این لایه بمنظور فرمت دهی و مبادله اطلاعات کاربران استفاده می گردند . HTTP و FTP دو نمونه از پروتکل های موجود در این لایه می باشند . پروتکل Hypertext (Transfer Protocol HTTP) . از پروتکل فوق ، بمنظور ارسال فایل های صفحات وب مربوط به وب ، استفاده می گردد . پروتکل File Transfer Protocol (FTP) . از پروتکل فوق برای ارسال و دریافت فایل ، استفاده می گردد . لایه Transport لایه " حمل " ، قابلیت ایجاد نظم و ترتیب و تضمین ارتباط بین کامپیوترها و ارسال داده به لایه Application (لایه بالای خود) و یا لایه اینترنت (لایه پایین خود) را بر عهده دارد. لایه فوق ، همچنین مشخصه منحصر بفردی از برنامه ای که داده را عرضه نموده است ، مشخص می نماید. این لایه دارای دو پروتکل اساسی است که نحوه توزیع داده را کنترل می نمایند. Transmission Control Protocol (TCP) . پروتکل فوق ، مسئول تضمین صحت توزیع اطلاعات است . User Datagram Protocol (UDP) . پروتکل فوق ، امکان عرضه سریع اطلاعات بدون پذیرفتن مسئولیتی در رابطه با تضمین صحت توزیع اطلاعات را بر عهده دارد . لایه اینترنت لایه "اینترنت" ، مسئول آدرس دهی ، بسته بندی و روتینگ داده ها ، است. لایه فوق ، شامل چهار پروتکل اساسی است : Internet Protocol (IP) . پروتکل فوق ، مسئول آدرسی داده ها بمنظور ارسال به مقصد مورد نظر است . Address Resolution Protocol (ARP) . پروتکل فوق ، مسئول مشخص نمودن آدرس Media Access Control (MAC) (آداپتور شبکه بر روی کامپیوتر مقصد است. Internet Control Message Protocol (ICMP) . پروتکل فوق ، مسئول ارائه توابع عیب یابی و گزارش خطاء در صورت عدم توزیع صحیح اطلاعات است . Internet Group Management Protocol (IGMP) . پروتکل فوق ، مسئول مدیریت Multicasting در TCP/IP را بر عهده دارد. لایه Network Interface لایه " اینترفیس شبکه " ، مسئول استقرار داده بر روی محیط انتقال شبکه و دریافت داده از محیط انتقال شبکه است . لایه فوق ، شامل دستگاه های فیزیکی نظیر کابل شبکه و آداپتورهای شبکه است . کارت شبکه (آداپتور) دارای یک عدد دوازده رقمی مبنای شانزده (نظیر : B5- 50-04-22-D4-66) بوده که آدرس MAC ، نامیده می شود. لایه " اینترفیس شبکه " ، شامل پروتکل های مبتنی بر نرم افزار مشابه لایه های قبل ، نمی باشد. پروتکل های Ethernet و Asynchronous Transfer Mode (ATM) ، نمونه هایی از پروتکل های موجود در این لایه می باشند . پروتکل های فوق ، نحوه ارسال داده در شبکه را مشخص می نمایند. مشخص نمودن برنامه ها در شبکه های کامپیوتری ، برنامه های متعددی در یک زمان با یکدیگر مرتبط می گردند. زمانیکه چندین برنامه بر روی یک کامپیوتر فعال می گردند ، TCP/IP ، می بایست از روشی بمنظور تمایز یک برنامه از

کامپیوترهای مبداء و مقصد است (شرط اولیه بمنظور برقراری ارتباط بین دو نقطه ، مشخص بودن آدرس نقاط درگیر در ارتباط است) . آدرس هر یک از دستگاه های درگیر در فرآیند ارتباط ، توسط یک عدد منحصر بفرد که IP نامیده می شود ، مشخص می گردند. آدرس فوق به هر یک از کامپیوترهای موجود در شبکه نسبت داده می شود . IP : 10. 10.1.1 ، نمونه ای در این زمینه است . پورت TCP/UDP پورت مشخصه ای برای یک برنامه و در یک کامپیوتر خاص است . پورت با یکی از پروتکل های لایه "حمل" (TCP و یا UDP) مرتبط و پورت TCP و یا پورت UDP ، نامیده می شود. پورت می تواند عددی بین صفر تا ۶۵۵۳۵ را شامل شود. پورت ها برای برنامه های TCP/IP سمت سرویس دهنده ، بعنوان پورت های "شناخته شده" نامیده شده و به اعداد کمتر از ۱۰۲۴ ختم و رزرو می شوند تا هیچگونه تعارض و برخوردی با سایر برنامه ها بوجود نیاید. مثلاً "برنامه سرویس دهنده FTP از پورت TCP بیست و یا بیست و یک استفاده می نماید. سوکت (Socket) ، ترکیبی از یک آدرس IP و پورت TCP و یا پورت UDP است . یک برنامه ، سوکتی را با مشخص نمودن آدرس IP مربوط به کامپیوتر و نوع سرویس (TCP برای تضمین توزیع اطلاعات و یا UDP) و پورتهای که نشاندهنده برنامه است ، مشخص می نماید. آدرس IP موجود در سوکت ، امکان آدرس دهی کامپیوتر مقصد را فراهم و پورت مربوطه ، برنامه ای را که داده ها برای آن ارسال می گردد را مشخص می نماید. در بخش دوم این مقاله به تشریح هر یک از پروتکل های موجود در پشته TCP/IP ، خواهیم پرداخت . TCP/IP ، شامل شش پروتکل اساسی (ARP, TCP, UDP, IP, ICMP, IGMP) و مجموعه ای از برنامه های کاربردی است. پروتکل های فوق ، مجموعه ای از استانداردهای لازم بمنظور ارتباط بین کامپیوترها و دستگاهها را در شبکه ، فراهم می نماید. تمامی برنامه ها و سایر پروتکل های موجود در پروتکل TCP/IP ، به پروتکل های شش گانه فوق مرتبط و از خدمات ارائه شده توسط آنان استفاده می نمایند . در ادامه به تشریح عملکرد و جایگاه هر یک از پروتکل های اشاره شده ، خواهیم پرداخت . پروتکل TCP : لایه Transmission Control Protocol (Transport TCP) ، یکی از پروتکل های استاندارد TCP/IP است که امکان توزیع و عرضه اطلاعات (سرویس ها) بین صرفاً دو کامپیوتر ، با ضریب اعتماد بالا را فراهم می نماید. چنین ارتباطی (صرفاً بین دو نقطه) ، Unicast نامیده می شود . در ارتباطات با رویکرد اتصال گرا ، می بایست قبل از ارسال داده ، ارتباط بین دو کامپیوتر برقرار گردد . پس از برقراری ارتباط ، امکان ارسال اطلاعات برای صرفاً اتصال ایجاد شده ، فراهم می گردد . ارتباطات از این نوع ، بسیار مطمئن می باشند ، علت این امر به تضمین توزیع اطلاعات برای مقصد مورد نظر برمی گردد . بر روی کامپیوتر مبداء ، TCP داده هائی که می بایست ارسال گردند را در بسته های اطلاعاتی (Packet) سازماندهی می نماید. در کامپیوتر مقصد ، TCP ، بسته های اطلاعاتی را تشخیص و داده های اولیه را مجدداً ایجاد خواهد کرد . ارسال اطلاعات با استفاده از TCP TCP ، بمنظور افزایش کارائی ، بسته های

اطمینان از دریافت گروهی از بسته های اطلاعاتی ارسال شده ، استفاده می نماید. در صورتیکه کامپیوتر مقصد ، در مدت زمان مشخصی نسبت به اعلام وصول بسته های اطلاعاتی ، اقدام ننماید ، کامپیوتر مبداء ، مجدداً اقدام به ارسال اطلاعات می نماید. علاوه برافزودن یک دنباله عددی و Acknowledgment به یک بسته اطلاعاتی ، TCP اطلاعات مربوط به پورت مرتبط با برنامه های مبداء و مقصد را نیز به بسته اطلاعاتی اضافه می نماید. کامپیوتر مبداء ، از پورت کامپیوتر مقصد بمنظور هدایت صحیح بسته های اطلاعاتی به برنامه مناسب بر روی کامپیوتر مقصد ، استفاده می نماید. کامپیوتر مقصد از پورت کامپیوتر مبداء بمنظور برگرداندن اطلاعات به برنامه ارسال کننده در کامپیوتر مبداء ، استفاده خواهد کرد . هر یک از کامپیوترهایی که تمایل به استفاده از پروتکل TCP بمنظور ارسال اطلاعات دارند ، می بایست قبل از مبادله اطلاعات ، یک اتصال بین خود ایجاد نمایند . اتصال فوق ، از نوع مجازی بوده و Session نامیده می شود . دو کامپیوتر درگیر در ارتباط ، با استفاده از TCP و بکمک فرآیندی با نام : **handshake Three-Way** ، با یکدیگر مرتبط و هر یک پایبند به رعایت اصول مشخص شده در الگوریتم مربوطه خواهند بود . فرآیند فوق ، در سه مرحله صورت می پذیرد : مرحله اول : کامپیوتر مبداء ، اتصال مربوطه را از طریق ارسال اطلاعات مربوط به Session ، مقداردهی اولیه می نماید (عدد مربوط به موقعیت یک بسته اطلاعاتی بین تمام بسته های اطلاعاتی و اندازه مربوط به بسته اطلاعاتی) مرحله دوم : کامپیوتر مقصد ، به اطلاعات Session ارسال شده ، پاسخ مناسب را خواهد داد . کامپیوتر مبداء ، از شرح واقعه بکمک Acknowledgment ارسال شده توسط کامپیوتر مقصد ، آگاهی پیدا خواهد کرد . پروتکل UDP : لایه **User Datagram Protocol (Transport UDP)** ، پروتکلی در سطح لایه "حمل" بوده که برنامه مقصد در شبکه را مشخص نموده و از نوع بدون اتصال است . پروتکل فوق ، امکان توزیع اطلاعات با سرعت مناسب را ارائه ولی در رابطه با تضمین صحت ارسال اطلاعات ، سطح مطلوبی از اطمینان را بوجود نمی آورد . UDP در رابطه با داده های دریافتی توسط مقصد ، به Acknowledgment نیازی نداشته و در صورت بروز اشکال و یا خرابی در داده های ارسال شده ، تلاش مضاعفی بمنظور ارسال مجدد داده ها ، انجام نخواهد شد . این بدان معنی است که داده هایی کمتر ارسال می گردد ولی هیچیک از داده های دریافتی و صحت تسلسل بسته های اطلاعاتی ، تضمین نمی گردد . از پروتکل فوق ، بمنظور انتقال اطلاعات به چندین کامپیوتر با استفاده از **Broadcast** و یا **Multicast** ، استفاده بعمل می آید . پروتکل UDP ، در مواردیکه حجم اندکی از اطلاعات ارسال و یا اطلاعات دارای اهمیت بالائی نمی باشد ، نیز استفاده می گردد . استفاده از پروتکل UDP در مواردی همچون **Multicasting Streaming media** ، (نظیر یک ویدئو کنفرانس زنده) و یا انتشار لیستی از اسامی کامپیوترها که بمنظور ارتباطات محلی استفاده می گردند ، متداول است . بمنظور استفاده از UDP ، برنامه مبداء می بایست پورت UDP خود را مشخص نماید دقیقاً " مشابه عملیاتی که می بایست کامپیوتر مقصد انجام دهد . لازم به یادآوری است که پورت های UDP از پورت های TCP

IP، یک پروتکل بدون اتصال و غیرمطمئن بوده که اولین مسئولیت آن آدرس دهی بسته های اطلاعاتی و روتینگ بین کامپیوترهای موجود در شبکه است. با اینکه IP همواره سعی در توزیع یک بسته اطلاعاتی می نماید، ممکن است یک بسته اطلاعاتی در زمان ارسال گرفتار مسائل متعددی نظیر: گم شدن، خرابی، عدم توزیع با اولویت مناسب، تکرار در ارسال و یا تاخیر، گردند. در چنین مواردی، پروتکل IP تلاشی بمنظور حل مشکلات فوق را انجام نخواهد داد (ارسال مجدد اطلاعات درخواستی). آگاهی از وصول بسته اطلاعاتی در مقصد و بازیافت بسته های اطلاعاتی گم شده، مسئولیتی است که بر عهده یک لایه بالاتر نظیر TCP و یا برنامه ارسال کننده اطلاعات، واگذار می گردد. عملیات انجام شده توسط IP می توان IP را بعنوان مکانی در نظر گرفت که عملیات مرتب سازی و توزیع بسته های اطلاعاتی در آن محل، صورت می پذیرد. بسته های اطلاعاتی توسط یکی از پروتکل های لایه حمل (TCP و یا UDP) و یا از طریق لایه "ایترفیس شبکه"، برای IP ارسال می گردند. اولین وظیفه IP، روتینگ بسته های اطلاعاتی بمنظور ارسال به مقصد نهائی است. هر بسته اطلاعاتی، شامل آدرس IP مبدا (فرستنده) و آدرس IP مقصد (گیرنده) می باشد. در صورتیکه IP، آدرس مقصدی را مشخص نماید که در همان سگمنت موجود باشد، بسته اطلاعاتی مستقیماً برای کامپیوتر مورد نظر ارسال می گردد. در صورتیکه آدرس مقصد در همان سگمنت نباشد، IP، می بایست از یک روتر استفاده و اطلاعات را برای آن ارسال نماید. یکی دیگر از وظایف IP، ایجاد اطمینان از عدم وجود یک بسته اطلاعاتی (بلا تکلیف!) در شبکه است. بدین منظور محدودیت زمانی خاصی در رابطه با مدت زمان حرکت بسته اطلاعاتی در طول شبکه، در نظر گرفته می شود. عملیات فوق، توسط نسبت دادن یک مقدار Time To Live (TTL) به هر یک از بسته های اطلاعاتی صورت می پذیرد. TTL، حداکثر مدت زمانی را که بسته اطلاعاتی قادر به حرکت در طول شبکه است را مشخص می نماید) قبل از اینکه بسته اطلاعاتی کنار گذاشته شود). پروتکل ICMP: لایه Internet Internet (ICMP) Control Message Protocol، امکانات لازم در خصوص اشکال زدائی و گزارش خطاء در رابطه با بسته های اطلاعاتی غیرقابل توزیع را فراهم می نماید. با استفاده از ICMP، کامپیوترها و روترها که از IP بمنظور ارتباطات استفاده می نمایند، قادر به گزارش خطاء و مبادله اطلاعاتی محدود در رابطه وضعیت بوجود آمده می باشند. مثلاً در صورتیکه IP، قادر به توزیع یک بسته اطلاعاتی به مقصد مورد نظر نباشد، ICMP یک پیام مبتنی بر غیرقابل دسترس بودن را برای کامپیوتر مبدا ارسال می دارد. با اینکه پروتکل IP بمنظور انتقال داده بین روترهای متعدد استفاده می گردد، ولی ICMP به نمایندگی از TCP/IP، مسئول ارائه گزارش خطاء و یا پیام های کنترلی است. تلاش ICMP، در این جهت نیست که پروتکل IP را بعنوان یک پروتکل مطمئن مطرح نماید، چون پیام های ICMP دارای هیچگونه محتویاتی مبنی بر اعلام وصول پیام (Acknowledgment) بسته اطلاعاتی نمی باشند. ICMP، صرفاً سعی در گزارش خطاء و

برای IP Multicasting ، در یک شبکه TCP/IP را بر عهده دارد . IP Multicasting ، فرآیندی است که بر اساس آن یک پیام برای گروهی انتخاب شده از گیرندگان که گروه multicast نامیده می شوند ؛ ارسال می گردد . IGMP لیست اعضاء را نگهداری می نماید . پروتکل ARP : لایه (Internet ARP Address Resolution Protocol) ، پروتکلی است که مسئولیت مسئله " نام به آدرس " را در رابطه با بسته های اطلاعاتی خروجی (Outgoing) ، برعهده دارد . ماحصل فرآیند فوق ، Mapping آدرس IP به آدرس (Media Access Control) (MAC) ، مربوطه است . کارت شبکه از آدرس MAC ، بمنظور تشخیص تعلق یک بسته اطلاعاتی به کامپیوتر مربوطه ، استفاده می نمایند . بدون آدرس های MAC ، کارت های شبکه ، دانش لازم در خصوص ارسال بسته های اطلاعاتی به لایه بالاتر بمنظور پردازش های مربوطه را دارا نخواهند بود . همزمان با رسیدن بسته های اطلاعاتی به لایه IP بمنظور ارسال در شبکه ، آدرس های MAC مبداء و مقصد به آن اضافه می گردد . ARP ، از جدولی خاص بمنظور ذخیره سازی آدرس های IP و MAC مربوطه ، استفاده می نماید. محلی از حافظه که جدول فوق در آنجا ذخیره می گردد ، ARP Cache نامیده می شود. ARP Cache هر کامپیوتر شامل mapping لازم برای کامپیوترها و روترهایی است که صرفاً بر روی یک سگمنت مشابه قرار دارند.

id=4982&type=news&http://iritn.com/index.php?action=show
آشنایی با **Netstat**

این دستور که با سویچ های دیگری هم استفاده میشه یکی از دستورایی هست که همه هکر ها اول باهانش آشنا میشن. که با تایپ این دستور شما متوجه آی پی سیستمها و پورتهایی که با آنها در ارتباط هستید میشوید و مشاهده میکنید که چه پورتهایی Listening و یا Established هستن این باعث میشود اگر پورتهای مخصوص یک تروجن مثل ۲۷۳۷۴ که پورت اصلی Sub7 هست در سیستم شما باز بود شما متوجه این پورت باز بروی سیستمتان بشوید. اگر در قسمت Foreign Address هم یک آی پی بوسیله پورتهای به سیستم شما وصل بود شما به سرعت متوجه می شوید که یک نفر با آن آیپی در سیستم شماست ، پس این راهیست که متوجه گردید سیستمتان آسیب پذیر است یا نه ، برای مثال من با تایپ دستور Netstat در Ms-Dos پس از اتصال به اینترنت نتایج زیر را گرفتم :
netstat Active<C:\WINDOWS
Connections Proto Local Address Foreign Address State TCP Midia:1454
cs33.msg.sc5.yahoo.com:5050 ESTABLISHED TCP Midia:1488
ESTABLISHED TCP Midia:1491 63.123.44.222:80
64.187.54.23:80 opi1.vip.sc5.yahoo.com:80 TIME_WAIT TCP Midia:1497
ESTABLISHED TCP Midia:1498 64.187.54.23:80 ESTABLISHED همانطور که

Netstat را اجرا کند اسم را میبیند و متوجه میشود که Midia صاحب آن سیستم کلاینتی می باشد که در حال چت کردن با آن است و همچنین در این قسمت مشخص است که من با پورت ۵۰۵۰ با یاهو مسنجر ارتباط برقرار کرده ام و نیز نتایجی که در زیر Local Address مشخص است اطلاعاتی درباره خود من می باشد. و نتایجی که در Foreign Address بدست میاد مشخص میکند که ما با چه سرور یا کلاینتی در ارتباط هستیم. که در سطر پنجم مثال بالا یعنی ۸۰:۲۲۲.۴۴.۱۲۳.۶۳ آیپی سایت یاهو میباشد و مشخص میکند که من در سایت یاهو بوده و به وسیله پورت ۸۰ که پورت Http میباشد با این وب سرور ارتباط برقرار کرده ام و در قسمت Status هم مشخص میشود که شما با چه پورتهایی Established هستید یعنی ارتباط برقرار کرده و وصل هستید و چه پورتهایی Listening یا منتظر Request و در حال شنیدن می باشید، بنابراین با دستور Netstat می شود یک عمل مانیتورینگ از تمام آییپی ها - پورتها و ماشینهایی که شما با آنها در ارتباط هستید گرفت. دستور Netstat/? : Help برنامه Netstat را معرفی میکند و سویچ های که ازش میتوان استفاده کرد و در مقابل هر سویچ در مورد کار آن توضیح مختصری میدهد. دستور Netstat -n : با این دستور میتوان آییپی و پورت سیستمی که شما با آن در ارتباط هستید را بدست آورد. برای مثال وقتی شما با یک نفر در یاهو مسنجر چت میکنید پورت ۵۰۵۰ روی سیستم open هست چون یاهو از پورت ۵۰۵۰ استفاده میکند پس با تایپ netstat -n خواهید داشت:

```
Address State TCP Active Connections Proto Local Address Foreign
217.219.223.21:1425 216.136.175.226:5050 TIME_WAIT TCP
ESTABLISHED TCP 217.219.223.21:1437 ۶۴.۲۴۲.۲۴۸.۱۵:۸۰ ۲۱۷.۲۱۹.۲۲۳.۲۱:۱۴۳۱
```

ESTABLISHED ۲۱۷.۲۱۹.۲۲۳.۳۸:۵۱۰۱ همانطور که ملاحظه میکنید من در این لحظه با آییپی ۲۱۷.۲۱۹.۲۲۳.۳۸ در حال چت کردن بودم که اشتراکش هم از رایان روش بوده (مثل خودم) و آی پی خود نیز پروتکلی که ما بوسیله آن با یک سیستم ارتباط برقرار کردیم Proto مشخص میشود در قسمت Local Address من هم TCP ارتباط برقرار شده است. دستور Netstat -na : با تایپ کردن این دستور در MS-DOS Prompt تمام پورتهایی که داده ها و بسته ها را میفرستند مشخص میشود، نشان "na" در تمام دستورات به معنی نمایش همه پورتها و لیست کردن آدرسهای شبکه و شماره فرمها در یک قالب عددی می باشد، برای مثال من با تایپ این فرمان در MS-DOS این نتایج را گرفتم:

```
Connections Proto Local Address State TCP Active<C:\WINDOWS
LISTENING TCP Foreign Address State TCP 0.0.0.0:1954 0.0.0.0:0
0.0.0.0:5101 0.0.0.0:0 LISTENING TCP 217.219.223.21:1954
ESTABLISHED TCP 217.219.223.21:1971 ۲۰۷.۴۶.۱۰۶.۲۱:۱۸۶۳
ESTABLISHED TCP 217.219.223.21:2031 216.136.225.36:5050
LISTENING *:* ۰.۰.۰.۰:۰ ۱۲۷.۰.۰.۱:۱۰۲۵ 63.121.106.74:80 TIME_WAIT TCP
```

مثل ۱۹۵۴-۱۹۷۱-۲۰۳۱ دستور **Netstat -a**: این دستور نیز مثل دستور **Netstat -an** یا **na-** عمل میکند فقط فرقی در اینه که این دستور پورتها را با معادل اسمیشان نشان میدهد ، برای مثال پورت ۱۳۹ را با معادل اسمیش یعنی **Netbios** نشان میدهد و همچنین مانند دستور **Netstat** اسم صاحب سیستم را پرینت میکند .(این دستور برای تست کردن نقطه ضعفها و پورتهای باز در سیستم های خودمان بسیار مفید میباشد و اگر سیستم آلوده به تروجن بود میشود از این دستورها و کلاً برنامه **Netstat** این موضوع را فهمید ، پس آنهایی که سوال میکنند ما چگونه بفهمیم سیستم خودمان آلوده به تروجن هست یا نه ، استفاده از این دستور و کلاً دستورات **Netstat** میتواند خیلی به آنها کمک کند) دستور **Netstat -p** **XXX**: منظور از **XXX** یعنی آن پروتکلی که شما در نظر دارید که میتواند **TCP** و **UDP** باشد. دستور **Netstat -e**: این دستور نیز یکی از دستورات **Netstat** است که آماری از ارتباطها و بسته ها و شماره های ارسال و ذخیره بسته ها و داده ها را نشان میدهد .(این دستور بیشتر برای ویندوزهای ۹۸ ، **me** و همینطور مودمهایی که آمار بسته ها را نمیدهند خوب و مفید است چون در ویندوز ۲۰۰۰ - **XP** - قسمتی از این آمار براحتی در اختیار **User** قرار میگیرد ، و شما میتونید با استفاده از این دستور ترافیک **ISP** و شبکه را ببینید و همینطور برنامه هایی که در حال دانلود هستند را چک کنید و یا اگر بسته ای در ارسالش مشکلی پیش بیاد میتونید در قسمت **Errors** مشاهده کنید ، ...) دستور **Netstat -r**: این دستور توسط کاربران معمولی اینترنت زیاد بکار گرفته نمیشود چون درک بعضی از گزینه هاش برای کاربران عادی دشوار ، بحرحال این دستور جزئیات دقیقی مثل آدرس **Gateway - Interface Metric - Netmask** ، ... درباره آدرس آی پی شما در شبکه میدهد ، همچنین در ویندوزهای ۹۸ - **ME** کار دستور **Netstat -a** را هم انجام میدهد .

[id=4459&type=news&http://iritn.com/index.php?action=show](http://www.kandoo.cn.com/id=4459&type=news&http://iritn.com/index.php?action=show)

آموزش استفاده از **Remote Desktop**

منبع : <http://www.hamniaz.com> آیا تا به حال به این فکر افتاده اید که چگونه می توانید از منزل و از راه دور سیستم محل شرکت و یا اداره خود را به نحوی **Remote** کنید که حتی صفحه دسک تاپ آن را به همان شکل و شمایل بر روی سیستم خود داشته باشید .به عبارت دیگر آیا می توان به نحوی از تمامی امکانات آن سیستم بهره برده و به راحتی برنامه های آن را از راه دور اجرا کنید و بر روی سیستم خود ملاحظه کنید. شرکت مایکروسافت با قراردادن برنامه **Remote Desktop** در نسخه **Xp Profesional** خود این امکان را برای کاربران فراهم ساخته تا از راه دور به کامپیوتری در محل دیگر دسترسی یابند .از طریق این ویژگی می توانید از منزل به کامپیوتر محل کارتان مرتبط شوید و به تمام برنامه ها ، فایلها و منابع موجود در شبکه محل کارتان ، دسترسی یابید . حتی می توانید محیط دسک تاپ سیستم محل کارتان را

تواند به برنامه ها ، فایلها و سایر منابع آن دسترسی داشته باشد و هنگامیکه به محل کارتان بازگردید می توانید آن را با فشار دادن کلید های CTRL+ALT+DEL از حالت Lock خارج نمائید . از دیگر ویژگی های این برنامه امکان login در یک زمان بر روی چند سیستم می باشد - حتی در حالتی که دیگران نیز به آن سیستم Log in کرده باشند- و کاربر می تواند برنامه های آنها را بطور همزمان اجرا کند. برای دسترسی به امکانات و اجرای این برنامه باید موارد زیر را در نظر داشته باشید : - یک کامپیوتر که در آن ویندوز Xp Profesional نصب شده و دسترسی به محیط اینترنت و یا شبکه را دارد . - یک کامپیوتر دیگر در منزل و یا در همان محل شرکت (که از طریق شبکه داخلی با هم مرتبط هستند) با امکان دسترسی به اینترنت ، مودم - نام کاربری ، کلمه رمز عبور و مجوزهای مناسب برپایه سیستم 1 : Remote Desktop - به Control Panel وارد شده و سپس گزینه System را انتخاب کنید . ۲- در برجسب Remote ، گزینه remotely to this computer Allow users to connect را که در پائین پنجره قرار دارد انتخاب نمائید . ۳- در محیط Remote Desktop ، گزینه Select Remote Users ... را کلیک کنید . ۴- در کادر محاوره ای Remote Desktop Users گزینه Add ... را انتخاب نمائید . ۵- در کادر محاوره ای Select Users گزینه Locations ... را برای تعیین موقعیت جستجو کلیک نمائید . ۶- برای تعیین نوع آبجکتهای مورد نظرتان نیز گزینه Object Types ... را کلیک نمائید . ۷- هنگامی که نام مورد نظرتان را یافتید آن را انتخاب کرده و سپس Ok را کلیک نمائید . در این مرحله نام مورد نظر شما در لیست کاربران Remote Desktop قرار می گیرد. در این مرحله سیستم مزبور آماده برقراری ارتباط از راه دور می باشد. بدین منظور: ۱- از منوی Start گزینه Programs و سپس گزینه Accessorise را انتخاب کرده و از قسمت Communications نیز گزینه Remote Desktop Connection را انتخاب کنید. ۲- در این مرحله پنجره Remote Desktop Connection نمایان می شود . ۳- گزینه Options را انتخاب کنید تا امکان تعیین گزینه های بیشتری برای تان فراهم شود. ۴- از قسمت Computer و از منوی پائین افتادنی آن نام کامپیوتر مورنظر تان را انتخاب کنید . و یا گزینه browse ...more for را برای دسترسی به نام کامپیوتر های دیگر انتخاب کنید . ۵- در کادر های user name و password و domain به ترتیب شناسه یا نام کاربری ، رمز عبور و نام domain مربوط به شبکه را وارد کنید. ۶- سپس برای برقراری ارتباط گزینه Connect را انتخاب کنید .
در مورد **Format** و پارتیشن بندی بیشتر بدانیم

مهرداد - ع SetarehSorkh Scientific Group آیا تاکنون در باره معماری و نحوه Format پارتیشن خود فکر کرده اید؟ بیایید در این خصوص کمی صحبت کنیم : **System File** : ثبت و نگهداری

Allocation Table و Ntfs مخفف کلمه Technology File System New می باشد. حال تصمیم داریم ضمن معرفی نمونه های یاد شده بالا به ویژگی ها و مشخصات آن پردازیم. (۱) FAT16 : در ابتدا این فایل سیستم توسط سیستم عامل MS_DOS در سال ۱۹۸۱ ارائه گردیده و تا حال حاضر هم کم و بیش کاربرد دارد. این فایل سیستم ابتدا برای ایجاد مدیریت و ثبت اطلاعات بر روی Floppy Disk طراحی گردیده و بعد از مدتی نیز بر روی دیسکت سخت Hard Disk پیاده سازی شد. این فایل سیستم بر روی سیستم عامل های دیگر همچون MS_DOS 6.22 , Windows3.X , Windows9X , OS/2 , Linux , WindowsMe و برخی از نسخه های Unix قابل اجراء می باشد. از جمله مزایای آن می توان خواص Compression (فشرده سازی) و Encryption (به رمز درآوری) و تا حدی هم Security (امنیت) را نام برد البته در مورد امنیت باید یادآور شد که بر روی دسترسی و عدم دسترسی آن نقص داشته و قابل اطمینان نمی باشد. این فایل سیستم معایب دیگری هم دارد از جمله نام گذاری فایل ها در غالب این فایل سیستم بیش از ۸ کاراکتر برای نام و ۳ کاراکتر برای پسوند آن این امکان را فراهم نمی کند. از طرف دیگر این فایل سیستم از کلاسترهای Cluster بزرگی به اندازه ۳۲ کیلو بایت استفاده می کند. (کلاستر Cluster را می توان به قالبی تشبیه نمود که اطلاعات در درون آن قرار می گیرد). عیبی که این کلاستر با این اندازه دارد این است که مقدار زیادی از فضای دیسک سخت Hard Disk را بلااستفاده می گذارد و دلیل آن این است که هنگامی که فایل های کوچکی به اندازه کمتر از ۳۲ کیلو بایت را در آن ثبت می نمائیم در ادامه آن فایل و داخل آن کلاستر دیگر نمی توان فایل و مطلب دیگری را ذخیره نمود و به عبارتی فضای انتهایی آن بلااستفاده می ماند. از معایب دیگری که Fat16 دارد این است که به دلیل بزرگی کلاسترهای آن در ساخت پارتیشن Partition محدودیت حجم پارتیشن را داریم و با این فایل سیستم نمی توان پارتیشنی بزرگتر از ۲ GB ساخت. (۲) FAT32 : فایل سیستم Fat32 نسخه تکمیل شده Fat16 است. این فایل سیستم به همراه Service Pack2 Windows 95 ارائه گردید که قسمتی از مشکلات فایل سیستم Fat16 در آن برطرف گردیده است توسط این فایل سیستم می توان پارتیشن هایی Partition بزرگتر از ۲ GB نیز ایجاد نمائیم و کلاسترهایی که این فایل سیستم ایجاد می کند ۴ کیلو بایت است پس در نتیجه بنا به دلایلی که در قسمت اول ذکر گردید فضای کمتری از دیسک سخت را هدر می دهد. این فایل سیستم توسط سیستم عامل های Windows9X , WindowsMe , Windows Nt , Windows 2000 , Windows xp نیز پشتیبانی می گردد. (۳) NTFS : فایل سیستم NTFS به همراه نخستین نسخه Windows Nt ارائه گردید. ویژگی های این فایل سیستم بسیار کارآمد تر و بهتر از دو فایل سیستم یاد شده می باشد. کلاسترها در این فایل سیستم ۴ کیلو بایت می باشد پس در این حالت فضای کمتر از دیسک سخت را تلف می نماید. جدیدترین نسخه فایل سیستم Ntfs بر روی

تعیین نمود که در دو فایل سیستم یاد شده فوق این امکان وجود نداشت. برای استفاده از قابلیتها و امکانات حرفه ای در سیستم عامل های Windows2000 Advance Server و WindowsNt و Windowsxp از جمله را اندازی سرویسهای DNS, DHCP, Active Directory باید فایل سیستم پارتیشنی که سیستم عامل ما بر روی آن نصب است NTFS باشد. از مزایای دیگر آن Performance (سرعت بالا برای کار کردن با فایل ها) به دلیل اینکه در فایل سیستم NTFS از قرار گرفتن یک فایل بصورت قطعه قطعه بر روی دیسک سخت جلوگیری بعمل می آید و یک فایل بترتیب پشت سر هم بر روی دیسک سخت ذخیره می شود که این عمل سرعت خواندن اطلاعات را از روی دیسک سخت بیشتر می نماید. همچنین فایلها بصورت مرتب و Sort شده تنظیم می گردد و امکان فشردن سازی بصورت مشهود قابل ملاحظه می باشد. به نکته توجه داشته باشیم که فایل سیستم NTFS توسط سیستم عاملهای Windows9X, WindowsMe پشتیبانی نمی گردد و در صورتیکه بر روی سیستم خود از این سیستم عاملها استفاده می کنید پارتیشن NTFS را مشاهده نمی کنید. این نکته نیز بسیار مهم است که اگر درایو C:\ خود را NTFS نمائید سیستم عاملهای Me&Windows9x دیگر Boot نمی شوند. این فایل سیستم در صورتیکه ۲ مورد زیر رعایت گردد از امنیت بالایی برخوردار خواهد بود. تا جایی که دسترسی به اطلاعات ثبت شده بر روی آن را تا حد بسیار بالایی مطمئن می نماید. ۱. Permission file shairing 2. Secyrity زمانی که یکی از سیستم های عامل از خانواده XP & Windows NT 2000 را در یک فایل سیستم Ntfs نصب کنیم دو گزینه بالا فعال شده و معنی اصلی خود را پیدا می کند. توجه داشته باشید که اگر آن پارتیشن از فایل سیستم Fat16 or 32 باشد این خاصیت غیر فعال است.

<http://setarehsorkh.com/amoozesh.php?id=106>

فایلهای پیکر بندی در سیستم

مهرداد - ع SetarehSorkh Scientific Group در نگارش های نخست ویندوز اطلاعات سیستمی همواره در دو فایل به نامهای CONFIG.SYS و AUTOEXEC.BAT ذخیره می شدند. در نسخه های بعدی ویندوز محل ذخیره سازی اطلاعات سیستمی عبارت بودند از SYSTEM.INI, WIN.INI. این دو فایل که به آنها "فایلهای شروع به کار اولیه" (initialization files) نیز گفته می شد وظیفه WIN.INI ذخیره کردن اطلاعات پیکر بندی مربوط به ویندوز و برنامه های کاربردی تحت آن و وظیفه SYSTEM.INI ذخیره کردن اطلاعات مربوط به سخت افزار و پارامترهای سیستمی بود. عیب بزرگ این سیستم این بود که هر برنامه کاربردی برای خودش فایلهای INI مخصوصی درست کند تا پارامترهای تعریف شده توسط کاربران و یا خود آن برنامه را در آنها جای دهد. در این حالت دایرکتوری Windows پر از فایلهای INI سیستمی بود و در ویندوز ۳/۰ نه تنها همان دو فایل بلکه فایلهای دیگری نیز برای ذخیره سازی

یافت : با افزایش تعداد فایل‌های INI و سردرگمی کاربران و آسیب پذیر بودن این فایلها - طراحان برای حل همه این مشکلات ویندوز ۹۵ تصمیم گرفتند که در رجیستری ویندوز ۹۵ یک تحول بزرگ بوجود آورند. آنها بویژه تصمیم گرفتند که رجیستری را به یک بانک اطلاعات مرکزی تبدیل کنند که همه پارامترهای سیستم و برنامه های کاربردی را در خود جای دهد. در ویندوز ۹۸ هم رجیستری همچنان همان ساختار اولیه خود در ویندوز ۹۵ را حفظ کرده است. استفاده از رجیستری مزایای زیادی داشت از قبیل : (۱) بانک اطلاعاتی رجیستری نه تنها مکانی برای ذخیره کردن پارامترهای سخت افزاری و سیستم عامل است بلکه برنامه های کاربردی نیز می توانند به جای استفاده از فایل‌های INI جداگانه برای ذخیره کردن پارامترهای خود، آزادانه از رجیستری برای این کار استفاده کنند. (۲) تمام فایل‌های رجیستری دارای ویژگیهای Hidden (پنهان)، System (سیستم) و Read-only (فقط خواندنی) هستند. بنابراین احتمال آنکه بطور تصادفی حذف شوند از بین رفته است. حتی اگر کاربری به طریقی این فایلها را حذف کند باز هم ویندوز ۹۸ کپی های پشتیبانی از آنها درست کرده است که توسط آنها براحتی می تواند فایل‌های رجیستری قبلی را بازگرداند. (۳) برای تغییر یک مقدار رجیستری می توانید از برنامه Registry Editor استفاده کنید. این برنامه همه بانک اطلاعات رجیستری را بصورت سلسله مراتب درختی نمایش می دهد. اگر چه رجیستری همه کارهای فایل‌های INI و شروع کار اولیه را انجام می دهد اما همه وظیفه پیکر بندی را به تنهایی بر دوش نمی کشد. ویندوز ۹۸ همچنان از فایل‌های WIN.INI و SYSTEM.ini استفاده می کند و برای این که بتواند سازگاری خود با برنامه های قدیمی ۱۶ بیتی، که فقط می توانند اطلاعات پیکربندی خود را از این فایلها بدست آورند، کار کند. علاوه بر این اگر سخت افزاری از سیستم شما به درایورهای کار کننده در مود حقیقی نیاز داشته باشد یا چنانچه یک برنامه کاربردی خاص به پارامترهای ویژه ای که تحت DOS باید تعیین شوند احتیاج داشته باشد هنوز هم به فایل‌های CONFIG.SYS و AUTOEXEC.BAT نیاز خواهید داشت.

<http://setarehsorkh.com/amoozesh.php?id=113>

توضیحاتی در مورد نرم افزار Norton Utilities

مهرداد - ع SetarehSorkh Scientific Group نرم افزار Norton Utilities وظایف متعددی را دارا می باشد از جمله حفظ ، نگهداری و سیستم و بهینه سازی آن . این نرم افزار به صورت بسته نرم افزاری جداگانه یا همراه برنامه Norton System Works عرضه می شود . برخی از وظایف Norton Utilities عبارتند از : ۱- بهینه سازی فضای دیسکها بمنظور افزایش سرعت خواندن و نوشتن اطلاعات . ۲- بهینه سازی سیستم بمنظور روانتر شدن عملیات بار گذاری برنامه ها در سیستم . ۳- کشف مشکلات موجود در سیستم . ۴- بازیابی فایل‌های پاک شده . ۵- تشخیص و عیب یابی مشکلات دیسکها . ۶- کنترل و بررسی مشکلات ویندوز . ۷- کنترل و بررسی سیستم رایانه . ۸- بررسی و نشان دادن اطلاعات مهم درباره سیستم

نمودن مشکلات سیستم. گروههای کاری Norton Utilities : این نرم افزار به چهار گروه از برنامه های کوچکتر تقسیم می شود که عبارتند از : گروه اول Optimize Performance این گروه عملیات بهینه سازی عملکرد های سیستم رایانه را به عهده دارد . و شامل دو برنامه به نام های زیر می باشد : ۱- Speed Disk 2- Norton Optimization 1- این برنامه قادر است فضای یک به یک پارتیشن های موجود در سیستم را بررسی نموده و فایلها و فضای فایل هر یک از دیسکها را یکپارچه نماید تا سرعت خواندن و نوشتن اطلاعات در دیسکها افزایش یابد . و مرتب کردن فایلها را بصورت گرافیکی نمایش می دهد . برنامه Disk Speed همانند برنامه Disk Defragmenter ویندوز بصورت کامل تر و دقیق تر عمل می کند . ۲- Norton Optimization : این برنامه فضای دیسک را طوری بهینه سازی می کند که بار گذاری نرم افزارها با سرعت و کارایی بیشتری انجام گیرند . که برای رسیدن به اهداف بالا اعمال زیر را انجام می دهد : ۱- فایل های Swap را از نظر اندازه بهینه سازی می نماید . ۲- برنامه رجیستری ویندوز را بهینه سازی و یکپارچه سازی می نماید . (رجیستری نوعی بانک اطلاعاتی است که ویندوز و سایر برنامه ها از آن برای ذخیره نمودن اطلاعات پیکر بندی نرم افزاری و سخت افزاری استفاده می کند و به مرور زمان به دلیل حذف برخی اطلاعات در رجیستری نوعی فضای پراکنده در این بانک اطلاعاتی ایجاد میشود که برنامه فوق آن را یکپارچه سازی می کند .) توجه : قبل از اجرای این برنامه بهتر است تمام برنامه های باز شده را ببندیم . گروه دوم Find and Fix Problems : این گروه عملیات های مربوط به یافتن و رفع مشکلات موجود در سیستم را به عهده دارد . و شامل پنج برنامه به نام های زیر می باشد : ۱- Norton Disk Doctor 4- Norton Win ۳- Norton System Doctor 2- Un Erase SystemWorks 2005 Professional Doctor 5- Norton System Check Norton لینک دریافت :

<http://especial.0zones.com:888/down/Symantec.Norton.SystemWorks.20>

[05.rar](#) کرک :

<http://takdownload.com/crack/Norton%20SystemWorks%202005%20Full>

<http://force.andr.net/andr-crack/n/snsw2520.zip> -Keygen.rar

<http://setarehsorkh.com/amoozesh.php?id=109>

رایت سی دی (بخش اول)

iritn.com

منبع: ماهنامه شبکه

شماره: ۵۷

اشاره: امروزه برای رایت کردن سی دی، نیازی به نرم افزار جانبی خاصی نداریم، چرا که خود ویندوز می تواند

توانید مثلاً سی دی بوت درست کنید، یا محتوای یک سی دی را به صورت فایل ISO یا image ذخیره کنید. حتی نمی توانید یک فایل بزرگ را بین چند سی دی رایتر شما صرفاً یک سی دی رام است، چه در دسرهایی درست می شود. در این مواقع، مجبورید با درستکاری رجیستری، مشکل را برطرف کنید. اگر برای رایت کردن، امکانات پیشرفته تری بخواهید، در حال حاضر دو گزینه پیش رو دارید، برنامه Nero که حالا نسخه ۶ آن موجود است، و Roxio Creator 7 که در ویندوزهای ۹۸ و ME به Easy CD معروف بود. این برنامه ها چیزی فراتر از صرفاً ابزار رایت کردن هستند. مثلاً می توانید صوت و تصویر را به MP3 و MPEG-4 تبدیل کنید، نویزهای نوارهای قدیمی را حذف کنید، آلبوم عکس درست کنید، منوهای DVD بسازید، برچسب و جلد سی دی طراحی کنید و خیلی کارهای دیگر که در این مقاله می خواهیم به شما معرفی کنیم.

۱- بستن انتهای سی دی

حتماً می دانید که اگر انتهای سی دی را نبندید، می توانید باز هم روی آن رایت کنید، منتها فقط کامپیوتر خودتان می تواند تمام فایل های روی سی دی را نشان دهد. بنابراین اگر مثلاً فایل های MP3 خود را طی چند مرحله روی سی دی رایت کنید و در پایان سی دی را finalize کنید (اصطلاحاً آن را ببندید)، و آن وقت سی دی را داخل یک دستگاه مستقل Player بگذارید، فقط آهنگ هایی که در آخرین Session رایت شده بودند، پخش خواهد شد.

۲- رایت کردن در اکس پی

در ویندوز اکس پی، اگر فایل های خود را داخل پنجره سی دی درایو بیندازید، فایل ها رایت می شوند. منتها اگر سی دی شما CD-R باشد نه CD-RW، عمل رایت بلافاصله صورت نمی گیرد، بلکه فایل ها ابتدا در یک فضای موقت (فولدری در داخل Documents and Setting و تحت عنوان اسم کاربری شما) قرار می گیرند. برای این که عمل رایت واقعاً صورت بگیرد، باید روی آیکون درایو سی دی کلیک راست کرده و گزینه Burn these files to disc را انتخاب کنید. خوبی این روش این است که اگر اشتباهاً فایلی را داخل سی دی بیندازید، فرصت برگشت دارید. خوبی دیگر فایل، یک Session جدید تعریف کنید. در ویندوز اکس پی، multi-Session برای سی دی دیتا، همیشه روشن و برای سی دی صوتی، همیشه خاموش است.

۳- کشیدن و انداختن

وقتی با استفاده از پنجره اکسپلورر خود ویندوز اکس پی فایل هایتان را روی سی دی RW رایت می کنید، فرمت دیسک UDF می شود که در اکثر پی سی ها قابل استفاده است، ولی در خیلی از کامپیوترهای Mac نه. فرمت UDF برای تصحیح خطا، یک فضای اضافی را برای خود در نظر می گیرد. با این کار، عملاً چیزی

۴- تراک یا دیسک

هنگام رایت کردن دیسک های **multi-session**، درایو قسمت «جدول محتویات» دیسک را باز می کند، فایل ها را روی سی دی می نویسد و سپس با اصلاح جدول محتویات معلوم می کند که هر فایل در کجای دیسک ذخیره شده و کجا پایان می یابد، به این شیوه **Track-At-Once** می گویند و نگهداری این گونه اطلاعات طبیعتاً فضایی را روی دیسک اشغال می کند. روش دیگری به نام **Disk-At-Once** وجود دارد که کل دیسک را در یک مرحله رایت کرده و ته آن را می بندد. برای دیسک های صوتی باید از این روش استفاده کنید و کسانی که به تکثیر سی دی می پردازند. نیز این روش را انتخاب می کنند. معمولاً خود کاربر می تواند تشخیص دهد که کدام روش برایش مناسب تر است. **Esay Media Creator** بسته به نوع پروژه، به طور خودکار روش مناسب را انتخاب می کند، ولی **Nero** به کاربر اجازه می دهد خودش روش کار را تعیین کند.

۵- نوشتن نام آهنگ ها

اگر بخواهید، می توانید برای سی دی های صوتی نام آهنگ ها را هنگام پخش به نمایش در آورید. برای این منظور، باید از حالت **Disk-At-Once** استفاده کنید. هرچند برای رایت کردن سی دی صوتی خواه ناخواه مجبورید از این حالت استفاده کنید. نرم افزار رایت شما اطلاعات لازم را از قسمت **metadata** فایل صوتی برخوردار داشت (درست مثل پخش کننده های **MP3**)، اما معمولاً می توانید اسامی آهنگ ها و خواننده ها را ویرایش کنید.

۶- معاینه داده ها

همیشه بعد از رایت، دیسک خود را کنترل کنید. مقایسه بیت به بیت زمان می برد، اما این تنها راهی است که می توانید از صحت رایت اطمینان حاصل کنید. برای دیسک های مهم حتی بهتر است به کمک برنامه هایی چون **Speed CD-DVD** (که در **Nero 6** موجود است)، وجود خطاهای احتمالی را بررسی کنید، هنگام پخش آهنگ ها، درایو سعی می کند با استفاده از داده های تکراری از پس خطاهای ناشی از گرد و غبار یا خش برآید. اما هرچه این خطاها از همان اول کمتر باشند، بهتر است.

۷- گرفتن تصویر سی دی

ابزار داخلی رایت سی دی در ویندوز اکس پی نمی تواند کپی سی دی به سی دی انجام دهد یا از کل یک سی دی **image** بگیرد. ولی در نرم افزار رایگان **Recorder Power Toy ISO** می تواند این دو کار را انجام دهد. اگر سرویس پک دو ویندوز اکس پی را نصب کرده اید، از نسخه بتای این نرم افزار استفاده کنید. در غیر این صورت نسخه اصلی را دانلود و نصب کنید. برای گرفتن تصویر از سی دی، کافی است روی آیکن درایو سی دی در **My Computer** کلیک راست کنید و گزینه **Create Image from CD** انتخاب نمایید. برای رایت کردن فایل تصویر روی سی دی هم کافی است روی فایل، کلیک راست کرده و گزینه

ب .

۸- رایت کردن فرمایشی

اگر بخواهید تعدادی فایل مشخص را به صورت سری رایت کنید با خط فرمان کار سریع تر انجام می شود تا ماوس، برای این منظور، از **Creata CD** استفاده کنید. این برنامه می تواند از طریق خط فرمان داسی، روی سی دی رایت کند. با یک فایل **Batch** ساده، می توانید **Windows Backup** را به اجرا در آورده و فایل ها را روی سی دی رایت کنید.

۹- تبدیل فرمت ها به یکدیگر

اگر به سی دی رایت کردن عادت کرده اید، شاید حوصله نکنید که زمان رایت خیلی طول بکشد. ولی صبور باشید. اگر می خواهید فیلمی را که در کامپیوترتان ویرایش کرده اید، روی **DVD** رایت شود و در تلویزیون قابل مشاهده باشد، باید صبر کنید تا به فرمت **MPEG-2** تبدیل شود. این تبدیل معمولاً به طور خودکار هنگام رایت کردن انجام می شود. ولی زیاد طول می کشد. خود عمل رایت در عرض چند دقیقه و خیلی زود تمام می شود. **DVD+R** کمی سریعتر از **DVD+R** است، و نوشتن روی **DVD** های قابل رایت مجدد، در حدود یک ربع طول می کشد.

۱۰- فضای لازم برای تبدیل

هنگام رایت فایل های تصویری روی سی دی، فایل تبدیلی به طور موقت روی هارددیسک ذخیره شده و در پایان رایت، به طور خودکار حذف می شود. بنابراین باید به اندازه کافی فضای خالی روی دیسک داشته باشید. زیاد فرق نمی کند **AVL** داشته باشید یا **MREG** یا هر چیز دیگر، سائز فایل نهایی **MPEG-2** برای همه این ها تقریباً یکسان خواهد شد.

رایت سی دی (بخش دوم)

iritn.com

منبع: ماهنامه شبکه

شماره: ۵۷

۱- ۱.۰۲ UDF را امتحان کنید

اگر نتوانستید **DVD** ساخت خود را روی دستگاه پخش کنید یا پیام **Disc Error** می گیرید، به جای **UDF1.05** نسخه ۱.۰۲ را امتحان کنید (**DVD** پخش کن های جدید نسخه ۱.۰۲ را می شناسند). مثلاً در

نوع سیستم فایلی را UDF 1.02 تعیین کنید. (خطاهای موجود در دیسک را بررسی کنید. خطاهای C1 به شرطی که زیاد نباشند، قابل چشم پوشی هستند. ولی خطاهای C2 باعث پدید آمدن خطاهای زمان خواندن می شوند.)

۲- آهنگ های بیشتری کپی کنید

اگر از سی دی مناسبی استفاده کنید، می توانید آهنگ های بیشتری روی سی دی صوتی رایت کنید. CD-R99, CD-R80 به اندازه ۸۰، ۹۰ و ۹۹ دقیقه فضا برای موسیقی دارند و بیشتر سی دی پخش کن های عادی می توانند سی دی های طولانی را بدون مشکل پخش کنند. اگر می خواهید هنگام رایت روی سی دی های صوتی طولانی تر از ۸۰ دقیقه مشکلی پیش نیاید، سعی کنید سرعت رایت را پایین بیاورید. سرعت X1 و X2 تقریباً همیشه جواب می دهد. اما در سرعت های بالاتر در بعضی رایتها، ممکن است لبه های سی دی به خوبی رایت نشوند.

۳- جای مناسب بگذارید

هر چه اطلاعات بیشتری روی سی دی بگذارید. خش افتادن روی سی دی، بیشتر می تواند در دسر درست کند. ضمن این که بهتر است سی دی های خام را داخل همان قوطی استوانه ای خودش نگه دارید، سی دی های رایت شده را هم در یک قاب محکم قرار دهید. پاکت های مشمعی یا کاغذی، پوشش خوبی برای دیسک نیستند. قاب هایی که برای DVD طراحی شده اند. باعث می شود هنگام بیرون آوردن دیسک، فشار کمتری به سطح سی دی وارد آید.

۴- به دقت حمل کنید

ضمن این که DVD ها را باید داخل جعبه های مخصوص خودشان قرار دهید تا از گرد و خاک در امان باشند، آن ها را لب پنجره یا زیر نور آفتاب هم نگذارید. لایه رنگی DVD، به گرما و نور حساس است و گذاشتن آن ها زیر نور آفتاب در چند روز ممکن است به آن ها آسیب برساند. اگر روی دیسک خیلی خاک گرفت یا به هر علت موقع خواندن مشکل پیدا کرد، سعی کنید با یک پارچه بدون پرز آن را تمیز کنید. پارچه های مخصوص شیشه عینک و این جور چیزها برای سی دی مناسبند، اما دستمال کاغذی اصلاً چیز خوبی نیست. موقع پاک کردن، پارچه را به آرامی از داخل به سمت بیرون بکشید، نه این که روی سی دی بچرخانید.

۵- با دقت برچسب بزنید

برای نوشتن روی سی دی، ماژیک های آبی از ماژیک های الکلی بهتر هستند. در ضمن روی DVD به هیچ وجه برچسب های کاغذی چسب دار نزنید، مگر این که برچسب حلقه ای با چسب خیلی خوب باشد. کاغذهای چسب دار به مرور کنده می شوند و موقع چرخش دیسک، حالت نامتعالی ایجاد می کنند که باعث خطای خواندن می شود. یک راه بهتر هم این است که از چاپگرهای مجهز به سی دی چاپ کن استفاده

باشد.

۶- با لیزر برچسب بزنید

رایترهای مجهز به نشانه گذار نوری از همان لیزری برای نوشتن برچسب روی پشت سی دی استفاده می کنند که برای رایت کردن اطلاعات روی سطح اصلی به کار می برند، شرکت های HP و Lacie رایتر مجهز به LighScribe می سازند، و Nero اولین نرم افزاری است که گزینه LightScribe را گذاشته است. تکنولوژی مشابه یاماها موسوم به DiscT@2 (بخوانید دیسک تاتو) برچسب را روی فضای خالی سطح اصلی دیسک رایت می کند، که این یعنی جای کمتری برای اطلاعات.

۷- اسم فایل ها

اگر سی دی را برای استفاده در کامپیوتر خودتان رایت می کنید، اسامی ۶۴ کاراکتری برای فایل ها در ویندوز مشکلی ندارد و به طور خودکار اسامی ۸ کاراکتری با پسوند ۳ کاراکتری تولید می شوند. اما اگر می خواهید مطمئن باشید که فایل هایتان در سیستم های لینوکس یا Mac هم (برای جادادن بیش از ۸۰ دقیقه موسیقی روی سی دی صوتی Overburning را روشن کنید. کارخانه زیادی CD یا DVD تولید می کنند. برنامه می تواند کارخانه سازنده را مشخص کند.) قابل شناسایی خواهند بود، به جای Joliet سیستم ISO96 را انتخاب کنید.

۸- دو درایو

امروزه کمتر پیش می آید لازم باشد هم سی دی رایتر در کامپیوتر خود داشته باشید و هم DVD رایتر، چرا که بیشتر DVD رایترها می توانند با سرعتی بیش از سی دی رایترها، رایت کنند. اگر برای رایت سی دی به سی دی، به فکر خرید دو درایو هستید، اشتباه نکنید. با یک سی دی درایو هم می توان این کار را کرد. ولی به هر حال داشتن یک درایو اضافی این خوبی را دارد که می تواند سی دی رایت شده خود را روی یک درایو متفاوت امتحان کنید.

۹- دسترسی مستقیم به حافظه

DMA یا «دسترسی مستقیم به حافظه» یعنی درایوهای IDE، از جمله سی دی رایترها، می توانند اطلاعات را مستقیماً از حافظه دریافت کنند. بدون این که به CPU مراجعه کنند، و این یعنی رایت کردن با سرعت X12 فقط ۵ درصد از CPU شما را اشغال می کند نه ۵۰ درصد. و باز هم این یعنی کم شدن احتمال سوختن سی دی به علت کم آوردن بافر. بعضی از رایترها نمی توانند با سرعت های بالا رایت کنند، مگر این که DMA را برای آن ها فعال کرده باشید. تعداد محدودی از رایترها هم در صورت خاموش بودن DMA بهتر کار می کنند. عجیب آن که برای تنظیم DMA باید از طریق کنترل گر IDEATA\ARAPI در DeviceManager اقدام کنید، نه از طریق خود درایو سی دی.

۱۰- رایت کردن DVD

Device manager انجام دهید. (صورتی است که مجوز رایت CD را از Sonic گرفته باشید. وگرنه،
مجبورید یک نسخه از برنامه Deluxe Sonic Prime Time را نصب کنید.

راهنمای نصب قدم به قدم به PHPNuke v7.3

توسط : امیرحسین معظمی با وجودی که اکثر شما با راه اندازی یک سایت با استفاده از PHPNUKE آشنا هستید اما بخاطر اینکه تعدادی از بچه های گروه خواسته بودن که روش کار با این PORTAL معروف رو آموزش بدیم من در این مقاله بصورت کامل راه اندازی نیوک رو توضیح میدم (البته روی سرور سایت شما نه کامپیوتر شخصی) برای شروع هاستی که شما ازش فضا گرفتین باید حتما از PHP و SQL پشتیبانی کنه برای اینکه از وجود این دو مطمئن بشید با مدیر شرکتی که قرارداد دارین تماس بگیرید اما قبل از شروع توضیح مختصری در مورد PHP و SQL برای اشنایی بیشتر خدمتون عرض میکنم : PHP : یک زبان اسکریپت نویسی سمت سرویس دهنده هستش از قابلیت های این زبان میشه به Cross-Platform و HTML Embedded بودنش اشاره کرد Cross-Platform بودن یعنی اینکه بر روی هر سیستم و سیستم عاملی قابل اجرا هست مثل Macintosh - Windows - Unix و ویژگی HTML Embedded هم این که کد های PHP رو می توان بین کد های HTML قرار داد سمت سرور بودن یا همون Server Side هم بدین معناست که تمام پردازش های این زبان بر روی سرویس دهنده انجام میگردد . سرویس دهنده یک کامپیوتر مخصوص هستش که صفحات وب در اونجا نگهداری میشه و از اونجاست که به مرور گر شما (مثل اینترنت اکسپلورر) منتقل میشه. SQL : نیوک احتیاج به یک بانک اطلاعاتی برای ذخیره اطلاعات داره برای این کار ما از MySQL استفاده میکنیم که یکی از مشهورترین بهترین بانک های اطلاعاتی دنیاست که تعداد زیادی از سایت های معروف دنیا دارن از این دیتابیس Open Source استفاده میکنند اما برای شروع کار لازمه شما آخرین نسخه از PHPNUKE رو دریافت کنید گروه مشهدتیم نسخه ۷.۳ این برنامه رو بصورت فارسی شده (به همراه آخرین Patch) برای دانلود روی سایت <http://www.MashhadTeam.com> قرار داده شما میتونید این برنامه رو از ادرس زیر دریافت کنید :

http://www.mashhadteam.com/modules.php?name=Downloads&lid=83&d_op=getit
میتونید فایل mtnuke3.rar (پسوند rar برای فایل های فشرده بکار میره که توسط برنامه هایی که در ادامه توضیح میدم ساخته میشه) رو باز کنید برای این کار احتیاج به برنامه ای دارین که فایل های فشرده رو باز کنه مثل winzip یا برنامه Winrar سه تا پوشه

توضیح میدم **upgrades** : داخل این پوشه یک سری فایل با پسوند **php** هست که برای مواردی استفاده میشه که شما بخواین نسخه نیوک خودتون رو ارتقا بدین که ما اینجا بهش احتیاجی نداریم چون داریم از آخرین نسخه از این برنامه استفاده میکنیم **HTML** : اصلی ترین پوشه هست که شامل تمام فایل های **PHPNUKE 7.3** میشه حالا در ابتدای کار لازم هست که شما تمام محتویات پوشه **HTML** را روی هاست خودتون اپلود کنید دقت کنید اگه میخواین سایت شما با نیوک بالا بیاد باید تمام فایل ها رو در **Root** سایت خودتون بریزید یعنی پوشه **www** یا همون **Public Html** مثل سایت <http://www.mashhadteam.com> که وقتی وارد سایت میشد سایت با نیوک بالا میاد اما اگه میخواین در یک شاخه این برنامه رو نصب کنید کافیه محتویات **HTML** رو در یک شاخه اپلود کنید مثلا **NUKE** پس ادرس سایت شما میشه <http://www.yoursite.com/nuke> باز هم تاکید میکنم که اگه میخواین نیوک در **ROOT** باشه حتما محتویات داخل **HTML** رو اپلود کنید مثل **index.php - Blocks** و برای اپلود فایل لازمه که از یک برنامه قوی برای اتصال با **FTP** سایتتون استفاده کنید مثل **CuteFtp** یا **FTP Voyager** نکته ای که اینجا هست اینه که بعلت زیاد بودن فایل ها دقت کنید تمام پوشه ها و فایل ها بصورت کامل فرستاده بشه در غیر این صورت ممکن سایت شما دچار مشکل بشه. بعد از اینکه فایل ها بصورت کامل اپلود شد نوبت راه اندازی دیتابیس مخصوص نیوک میرسه که در اصطلاح **Import** کردن فایل **mtnuke.sql** هست که همون طوری که بالا توضیح دادم داخل پوشه **SQL** قابل دسترس هستش برای این کار ما از **PHPMYADMIN** استفاده میکنیم که اکثرا از کنترل پنل سایت شما قابل دسترسی هست برای این کار وارد کنترل پنل سایتتون بشید و دنبال گزینه **PHPMYADMIN** بگردین (اگه نبود گزینه **sql** رو پیدا کنید احتمال داره اونجا باشه) بعد که صفحه برنامه لود یه چیزی مثل شکل زیر براتون ظاهر میشه : <http://iritn.com/gfx/news/phpa1.gif> البته این فقط وسط صفحه این برنامهست شما باید یک دیتابیس برای نیوک خودتون بسازید برای این کار کافیه در کادر **Create new database** نام دلخواهتون رو بنویسید مثلا **mtnuke** بعد **Create** رو بزنید حالا دیتابیس شما ساخته شده **PHPMYADMIN** به دو تا فریم چپ و راست تقسیم میشه اگه به فریم سمت چپ دقت کنید یک لیست بازشو دارید (البته در صورتی که چند تا دیتابیس داشته باشید در غیر این صورت فقط همون دیتابیسی که ساختین میاد) که نام تمام دیتابیس های شما رو نشون میده مثل تصویر زیر :

<http://iritn.com/gfx/news/phpa2.gif> البته من اینجا یه سری دیتابیس دیگه هم دارم که از بحث ما خارج شما کافیه دیتابیسی که ساختین رو از لیست انتخاب کنید (**mtnuke**) وقتی دیتابیس رو انتخاب کنید فریم سمت راست تغییر میکنه و شما میتونید یک سری تغییرات روی **DB** خودتون اعمال کنید شما گزینه **SQL** که با رنگ ابی مشخص هست رو انتخاب کنید مثل شکل زیر:

طول میکشه ولی وقتی لیست Table ها بصورت کامل اومد در فریم سمت چپ یعنی دیتابیس شما الان کارش تموم و فقط تنظیمات Config.php مونده لیست Table ها بصورت زیر میاد :

<http://iritn.com/gfx/news/phpa4.gif> آخرین مرحله تنظیم فایل Config.php هست که این فایل رو میتونید در پوشه HTML پیدا کنید فایل رو با یک ادیتور مناسب باز کنید و دنبال گزینه های زیر بگردین :

```
localhost"$ "dbuname = "user name $ "dbpass = " = dbhost  
name $ prefix = "nuke"$ user_prefix = "your password $ "dbname = "db  
dbtype = "MySQL" $ گزینه dbhost رو بدون تغییر بگذارید یعنی همون  
"localhost" باشه - dbuname همون یوزری که موقع اتصال به FTP وارد میکنید یعنی یوزر اصلی  
سایت - dbpass هم پسورد سایت شماست - و گزینه dbname نام دیتابیس که نیوک میخواد با هاش  
کار کنه که ما بالا اسمش رو Mtnuke گذاشتیم نکته : وقتی در PHPMYADMIN دیتابیس میسازید  
(البته روی سایت نه Localhost) نام db شما به این صورت میشه user_dbname مثلا اگه user  
name سایت شما هست iran و نام دیتابیس که ساختین mtnuke پس میشه iran_mtnuke به  
این نکته دقت کنید که در قسمت dbname نام دقیق رو بدین کوچکترین اشتباهی باعث میشه سایت شما  
درست کار نکنه و نکته دوم اینکه حتما گزینه هایی که بالا در موردشون توضیح دادم بین دو علامت "" مثلا  
"iran_mtnuke" حالا فایل Config.php رو save کنید و بجای فایل قبلی که اپلود کردین بفرستین  
(Replace کنید) اگه مراحل قبلی رو با دقت انجام داده باشید سایت شما بدون هیچ مشکلی بالا میاد کلام  
آخر : PHPNUKE یک CMS کارآمد هست که داری امکانات زیادی ولی دارای مشکلات امنیتی کمی هم  
نیست برای همین لازم که شما همیشه Patch های ارائه شده رو نصب کنید برای این کار به سایت  
http://www.nukeresources.com مراجعه کنید و از آخرین اخبار این برنامه مطلع بشید ضمن  
اینکه سایت http://www.mashhadteam.com مثل نسخه های قبلی این برنامه جدیدترین  
Patch های ارائه شده رو بصورت فارسی برای دانلود قرار میده  
http://iritn.com/index.php?action=show&id=2579

نخستین DVD های جدید به بازار می آیند


```

iritn: شرکت "سونی" سرانجام اعلام کرد از تاریخ دوم خرداد ماه آینده فروش "دی وی دی" های جدید دارای فرمت "بلو-ری" را به صورت رسمی آغاز خواهد کرد. شرکت "سونی" از تاریخ مذکور فروش هشت فیلم سینمایی روی دیسکهای "بلو-ری" را آغاز کرده و پس از آن به مرور بر تعداد فیلمهای ارائه شده با این فرمت خواهد افزود.

شرکت "سونی" از آن جهت خرداد ماه را برای ارائه نخستین دیسکهای "بلو-ری" برگزیده که برخی

در حال حاضر دو گروه از شرکتهای تولیدکننده تجهیزات الکترونیکی، دو فرمت متفاوت از دیسکهای "دی وی دی" با نامهای "بلو-ری" (Blu-ray) و همچنین "اچ دی-دی وی دی" (HD-DVD) را برای نسل آینده "دی وی دی"ها پیشنهاد کردهاند.

هم اکنون شرکتهای "دل"، "هیولت-پکارد"، "اپل"، "هیتاچی"، "میتسوبیشی"، "پاناسونیک"، "فیلیپس"، "سامسونگ" و "ال جی" به همراه بخش اعظم استودیوهای بزرگ فیلم سازی از جمله استودیوهای "فاکس" و "سونی"، از فرمت "بلو-ری" که شرکت "سونی" معرفی کرده است، حمایت می کنند و در طرف مقابل، چند شرکت از جمله "ان بی سی" و "سانبو" و دو شرکت تاثیرگذار "مایکروسافت" و "اینتل" به حمایت از استاندارد "اچ دی-دی وی وی دی" که "توشیبا" ارایه کرده، روی آوردهاند.

در فرمت "بلو-ری"، هر "دی وی دی" گنجایشی برابر با ۵۰ گیگابایت خواهد داشت که این میزان حدود ۶ برابر "دی وی دی"های رایج فعلی است و این درحالی است که دیسکهای "اچ دی-دی وی دی" ارزانتر بوده، اما دارای گنجایشی در حدود ۴۵ گیگابایت خواهند بود.

عرضه دیسکها و "دی وی دی پلیر"های ساخته شده بر اساس "بلو-ری" در حالی از بهار آینده آغاز می شود که شرکت "توشیبا" نیز برای ارائه دیسکها و "دی وی دی پلیرها"ی بر پایه فرمت "اچ دی-دی وی دی" از همان تاریخ، برنامه ریزی کرده است و هنوز مشخص نیست کدامیک از این دو فرمت قادر خواهند بود سهم بیشتری از بازار جهانی ۲۴ میلیارد دلاری "دی وی دی"های خانگی را به خود اختصاص بدهند.

چگونه برنامه های خود را در GUEST نصب کنیم

مهرداد - ع SetarehSorkh Scientific Group وقتی با یک کاربر محدود به ویندوز وارد می شوید و برای اجرای یک برنامه نیاز به اجازه دسترسی بیشتری دارید لازم نیست خارج شده و با کاربر حساب کاربری ADMIN وارد شوید. برای نصب برنامه ها و یا سایر مواردی که نیاز به اجازه دسترسی بیشتری دارید تنها کافیست روی برنامه ای که می خواهید اجرا کنید کلیک راست کنید و RUN AS را انتخاب کنید. حال گزینه FOLLOWING USER THE را انتخاب کنید و نام کاربری و رمز عبور کاربری را که می خواهید از اختیارات آن استفاده کنید را وارد نمایید. نکته: اگر می خواهید روی یک SHORTCUT این کار را انجام دهید ممکن است لازم باشد کلید SHIFT را هنگامی که کلیک راست می کنید نگه دارید تا گزینه RUN AS ظاهر شود. استفاده از این کار معمولاً زمانی به درد می خورد که شما با یک کاربر غیر ADMIN وارد شده اید و میخواهید برنامه ای را اجرا کنید که فقط ADMIN می تواند آن را اجرا کند

<http://setarehsorkh.com/amoozesh.php?id=112>

منبع: مجله شبکه، شماره ۴۹ اسرار کرنل ویندوز تسریع بوت: هنگامی که شما برای اولین بار ویندوز XP را بر روی یک سیستم نصب می کنید، یکی از بارزترین بهبودهایی که مایکروسافت به کرنل سیستم عامل خود داده است توجه شما را جلب خواهد کرد. در طی سیر تغییر و تحولات ویندوز و آمدن نسخه های جدیدتر، همه انتظار داشتند زمان بوت نیز در نسخه های جدیدتر طولانی تر شود، اما مایکروسافت حقیقتاً با روند سریع بوت ویندوز XP، همه را غافلگیر کرده است. اما مایکروسافت چه کار جدیدی را در ویندوز XP انجام داده است؟ اولین چیزی که روند بوت را سریعتر می کند، چیزی است که برای اولین بار با ویندوز Me، XP و ویندوز ۲۰۰۰ ارائه شد یعنی Simple Boot Flag یا SBF SBF ثباتی در حافظه CMOS در تراشه BIOS است و اولین باری که ویندوز بوت می شود مقدار دهی می گردد. SBF سه دسته اطلاعات مهم را در خود نگهداری می کند، علاوه بر یک بیت parity در انتها که ویندوز را قادر می سازد صحت محتوای این ثبات را بررسی کند. اولین بیت در این ثبات، PNPOS نام دارد که نشان می دهد آیا سیستم عاملی که نصب شده است یک سیستم عامل آگاه از ادوات Plug-and-Play هست یا خیر. اگر این بیت بر روی ۱ تنظیم شده باشد، BIOS در حالت حداقلی، تنها چیزهایی را که واقعا لازم دارد بارگذاری می کند و سپس کنترل را به رکورد راه انداز سیستم عامل می سپارد. ویندوز همیشه این بیت را بر روی ۱ تنظیم می کند. این کار به تنهایی زمان بوت را کاهش می دهد. از آنجا که BIOS تنها حداقل سخت افزار مورد نیاز را راه اندازی می کند، می تواند از مواردی چون درگاه های ورودی/خروجی و وقفه ها صرف نظر کرده و کنترل و راه اندازی آنها را به ویندوز بسپارد که بسیار سریعتر این کار را انجام می دهد. در حقیقت تنظیم این ادوات با مقداری نادرست می تواند به طور جدی ویندوز را در نسبت دهی منابع سیستم به طور پویا، دچار مشکل سازد. پس از بیت PNPOS در ثبات SBF، بیت دیگری به نام BOOTING وجود دارد که نشان می دهد آیا آخرین بوت ویندوز موفقیت آمیز بوده است یا خیر. اگر این بیت نشان بدهد که بوت قبلی موفقیت آمیز نبوده، BIOS مقدار بیت بعدی را برابر ۱ قرار می دهد. آخرین بیت، DIAG نام دارد و مشخص می کند که آیا روال های بررسی و تشخیص سخت افزارهای BIOS باید اجرا شوند یا خیر. اگر این بیت دارای مقدار صفر باشد، یعنی در طول بوت قبلی مشکلی رخ نداده در نتیجه از انجام کنترل های قدیمی سخت افزاری صرف نظر می شود که باعث کاهش زمان بوت می شود. اما اگر بوت قبلی موفقیت آمیز نبوده باشد، بیت DIAG دارای مقدار ۱ خواهد بود و روال های کنترل و تشخیص سخت افزار انجام می شود. پیش واکنشی (Pre-fetching): بهبود بعدی و بزرگ هسته ویندوز XP، اضافه شدن قابلیت پیش واکنشی به آن است. این بدین معنی است که راه انداز بوت هسته سیستم عامل، تمامی داده هایی را که نیاز دارد به طور یک جا واکنشی می کند که باعث کاهش زمان دستیابی دیسک و در نتیجه افزایش سرعت بوت سیستم می گردد. راه انداز بوت ویندوز XP اساساً به منظور پیش واکنشی همزمان درایورها و کدهای دیگری که بارگذاری و اجرای آنها در هنگام بوت

هنگامی که شما میز کار ویندوز XP را می بینید بسیاری از درایورها هنوز نصب نشده اند. در حالی که نسخه های قبلی ویندوز پیش از نمایان ساختن میز کار، راه اندازی تمام درایورها را کامل می کردند. به عنوان مثال ویندوز XP درایورهای شبکه را در این مرحله بارگذاری می کند، اما آن ها را تا زمانی که میز کار بالا آمده و در حال اجرا باشد به طور کامل راه اندازی نمی کند. البته یک استثنای بزرگ برای این حالت وجود دارد و آن حالتی است که کامپیوتر شما بخشی از یک Domain شبکه است، که در آن حالت تمام درایورها باید تماما پیش از رسیدن به مرحله تایید ورود کاربر و Login کردن، فعال بارگذاری و راه اندازی شوند. اگر در ویندوز XP شما برخی از منابع شبکه ای مانند درایو شبکه، چاپگر شبکه، سی دی درایو راه دور در شبکه و... به درایوهای شبکه نگاشت شده اند، دلیل اینکه در بسیاری از مواقع، درست بعد از بوت، قادر به کار با آنها نمی باشید همین امر است. تسریع و بهبود بزرگ دیگری که در روند بوت و زمان آن انجام شده است، هنگامی دیده می شود که ویندوز XP شروع به چیدن پویای مکان فیزیکی تایید درایور در ویندوز XP از نصب بدون اجازه درایورهای نامعتبر و ناشناس جلوگیری می کند. بهبود در حافظه: بعد از آنکه سیستم بوت شد و بالا آمد، یکی از بهبودهای اصلی ویندوز یعنی روال های مدیریت حافظه که تماما از اول بازنویسی شده اند شروع به ایفای نقش می کنند. حافظه بسته به اهمیت محتوای آن، توسط ویندوز به دو دسته تقسیم بندی می شود. گروه اول، حافظه صفحه بندی نشده است. این حافظه زمان زمان بسیار زیادی را، حتی برای خود روال مدیریت حافظه که باید همیشه در حافظه فیزیکی قرار داشته باشد مصرف می کند. گروه دوم، حافظه صفحه بندی شده است که اکثریت حافظه سیستم شما را تشکیل می دهد. استفاده از این نوع حافظه خطرات کمتری را در مواقع بحرانی سیستم در بر دارد و لذا ویندوز می تواند در صورت نیاز به حافظه فیزیکی بیشتر، با خیال آسوده آن را توسط مدیر حافظه مجازی به روی دیسک منتقل کند. ویندوز، حافظه را به صفحات ۴ کیلو بایتی تقسیم بندی می کند و این صفحات توسط سیستمی از Flagها مدیریت می شوند که مدخل های جدول صفحات یا (Entries(PTE Page Table نام دارند. هر PTE حاوی اطلاعاتی در باره صفحه ای است که به آن تخصیص داده شده و نیز شامل اینکه آیا آن صفحه در حال استفاده است یا خیر. ویندوز XP تعداد این PTEها را به اندازه ای افزایش داده است که بتواند تا ۱.۳ گیگا بایت حافظه را پوشش دهد که بدین معنی است که هسته سیستم عامل می تواند حافظه را به صورت بهینه تری بدون نیاز به پاکسازی PTEها و استفاده مجدد از آن ها مورد استفاده قرار دهد.

[id=6017&type=news&http://ir.itn.com/index.php?action=show](http://www.kandoo.cn.com/id=6017&type=news&http://ir.itn.com/index.php?action=show)

قفل های سخت افزاری و نرم افزاری

قفل در اصطلاح عامیانه کلامی آشناست و از آن برای حفاظت از اشیا مختلف استفاده می شود. اما مفهوم قفل در دنیای کامپیوتر و عالم نرم افزار، چیست؟ امروزه برای جلوگیری از استفاده غیرمجاز از برنامه ها و یا

افزاری (Hardware lock) چنانچه از سخت افزار خاصی برای قفل گذاری استفاده شود، به آن قفل سخت افزاری می گوئیم. این قفلها بعضی به صورت یک رابط، بر روی پورت پارالل سیستم نصب می شوند که البته هر دو نوع آن عملکرد مشابه دارند. بخش اصلی قفل، از یک حافظه قابل پاک شدن تشکیل شده که با توجه به نوع و حجم آن، دارای عملکردی متفاوت می باشد و عمدتاً به یکی از دو روش زیر عمل می کند: الف) روش اول قفل گذاری به این صورت است که تولید کننده نرم افزار یک یا چند بایت از اطلاعات را در قفل نوشته و برنامه در هنگام اجرا آن را چک می کند. در صورتیکه قفل وجود داشته باشد، برنامه به کار خود ادامه می دهد و اگر قفل وجود نداشته باشد و یا اطلاعات خوانده شده از روی قفل صحیح نباشد، برنامه متوقف شده و با اعلام خطا، از اجرای صحیح، سرباز می زند. این نوع قفل ها دارای ساختاری ساده، حافظه ای در حد چند بایت، و قیمتی ارزان هستند. استفاده از این قفل ها بسیار ساده بوده و نیاز به تخصص خاصی ندارد، تنها کفایت که نرم افزار ویژه قفل را (که توسط شرکت تولید کننده قفل ارائه شده) اجرا نمود. در ابتدا که قفل فاقد اطلاعات است، اول یک کلمه دلخواه، به عنوان کلمه عبور درخواست کرده و سپس با توجه به نوع قفل، یک یا چند کلمه اطلاعات را دریافت و در حافظه قفل ثبت کنید. در دفعات بعد می بایست کلمه عبوری که اولین بار ثبت شده، وارد شود تا بتوان به اطلاعات درونی قفل دسترسی داشت. البته بعد از ورود به برنامه این کلمه قابل تغییر است. در هر صورت، پس از ثبت اطلاعات در قفل، تولید کننده نرم افزار، اطلاعات ثبت شده در یک برنامه چک می کند که نحوه چک کردن اطلاعات، با توجه به نوع قفل متفاوت است. در بعضی فقط اطلاعات درون قفل چک می شود و در بعضی دیگر، در مرحله اول وجود قفل چک شده و در مرحله بعدی، اطلاعات درون آن چک می شود. ب) روش دیگر قفل گذاری به این صورت است که تولید کننده نرم افزار، بخش کوچکی از برنامه را در حافظه قفل قرار می دهد که در این حالت، چنانچه قفل وجود نداشته باشد برنامه به هیچ وجه، قادر به اجرا و ادامه کار نخواهد بود. این نوع قفل ها، دارای ساختاری کمی پیچیده، حافظه ای بعضاً تا چند کیلو بایت، و قیمتی نسبتاً گران هستند. استفاده از این قفل ها، به سادگی نوع قبلی نیست. البته نحوه کلی کار مشابه روش قبلی است. با اجرای نرم افزار ویژه قفل و وارد نمودن کلمه عبور، باید نام فایلی را که می خواهیم بر روی آن قفل بزیم، مشخص کنیم، تا بخشی از آن در قفل ثبت گردد. البته در بعضی دیگر از این نوع قفل ها، که حفاظت بیشتری را انجام می دهند، می بایست توسط تولید کننده نرم افزار دقیقاً کنترل شود که چه بخش هایی از فایل باید در قفل ثبت گردد که البته انجام این کار نیاز به تخصص و تجربه کافی دارد، چرا که بعضاً ممکن است که خطا در انجام کار، باعث بروز اشکال در برنامه تولیدی بشود. چون با این کار در واقع بخشی از برنامه در قفل ثبت می گردد، واضح است که هر قفل فقط برای یک نسخه از برنامه می تواند مورد استفاده قرار بگیرد و به همین علت کاربرد این قفل، کمتر است. ضمناً نوع دیگری از قفل ها هستند که هر دو روش فوق استفاده می کنند، اما طرفدار چندانی ندارند. قفل نرم افزاری (Lock Software) چنانچه از روش ها و ترفند های نرم افزاری، برای قفل گذاری استفاده شود، به

نمود: الف) محدودیت در تعداد کپی (Limited Copy) در این حالت برنامه نصب کننده نرم افزار، فضای مشخصی در دیسک را با روش خاصی مرمت کرده، و تعداد مجاز نسخه برداری را در آن درج می کند. بدین طریق با هر بار کپی کردن برنامه، یک واحد از این عدد کم می شود و هنگامی که تعداد مجاز آن به صفر رسید، دیگر نمی توان برنامه را بر روی سیستم نصب نمود. حال ممکن است این سوال مطرح شود که مگر نمی توان پس از نصب برنامه، از آن پشتیبانی (Back Up) گرفته و سپس از نسخه پشتیبان نیز، بر روی سیستم دیگری استفاده نمود؟ پاسخ منفی است. زیرا هنگام نصب، اطلاعاتی راجع به سخت افزار سیستم که می تواند مثلاً شامل نوع قطعات و یا شماره سریال قطعات باشد، در جایی، در محدوده قفل ذخیره می شود و از این پس هر بار در هنگام اجرای برنامه، این اطلاعات به دقت چک می شود و در صورت هرگونه تغییر، برنامه اجرا نمی شود. ب) استفاده از دیسکت، در هنگام اجرای برنامه (Disk Required) در این حالت، دیسکت مورد نظر، یا به روش خاصی فرمت می شود و سپس در هنگام اجرا، اطلاعات روی آن بررسی می شود، و یا اینکه قسمتی از دیسکت را بصورت فیزیکی و عمدی خراب می کنند و در اینجا، در واقع همان صدمه ای که به عمد، بر سطح دیسکت وارد شده است، به عنوان قفل و محافظ نرم افزار عمل می کند. از این پس برای انتقال برنامه از یک سیستم به سیستم دیگر، این فلاپی مانند قفل سخت افزاری عمل می کند و می بایست مختصات آن توسط برنامه تایید شود و چنانچه این فلاپی در درایو نباشد، برنامه اجرا نخواهد شد. قفل سی دی (اجرا از روی سی دی) با متداول شدن سی دی و یا لوح فشرده، روش جدیدی در قفل گذاری ابداع شد و آن اجرای برنامه از روی سی دی است. در این حالت برنامه هنگام اجرا، به سی دی رجوع کرده و نقاط خاصی از آن را چک می کند. این نقاط بخش هایی هستند که به صورت فیزیکی علامت گذاری شده اند و در واقع به نوعی صدمه دیده اند و معمولاً این خرابی با تابش اشعه لیزر انجام می شود. به این ترتیب به اصطلاح نقاط معینی از سی دی لیزرسوز می شود. این نقطه یا نقاط، به عنوان قفل سی دی عمل می کند و از عمل تکثیر یا کپی برداری و همچنین استفاده غیر مجاز از آن جلوگیری به عمل می آورد. در خاتمه سوالی که در مورد سه روش فوق الذکر مطرح است، این است که آیا می توان قبل از نصب، از دیسکت ها و سیدی های قفل گذاری شده کپی تهیه کرد و سپس آنها را نصب کرد؟ پاسخ منفی است، زیرا همانگونه که اشاره شد، یا بخشی از دیسکت و یا تمامی آن، به روش خاصی فرمت می شود که قابل کپی برداری نیست و یا اینکه محل ونقاطی که بر روی دیسکت و یا سی دی، به صورت فیزیکی و عمدی صدمه دیده اند، اجازه کپی برداری را نمی دهند و مانع از انجام این کار می شوند.

www.kandoo.cn.com
<http://iritrn.com/index.php?action=show>
www.kandoo.cn.com

تبدیل فیلمهای قدیمی به DVD یا CD

شیمای محبوبی SetarehSorkh Scientific Group حتما شما فیلمها و ویدئوهایی را دارید که بسیار

بنابر خبر اختصاصی www.SetarehSorkh.com از دکسیگنر ، سونی درایو دو رگه ای را برای تغییر نوارهای مغناطیسی قدیمی به ویدئوهای دیجیتالی بر روی DVD یا CD ارائه داده است . نوارهای مغناطیسی اگر هم که قدیمی نباشند پس از هر بار تماشا کردن کیفیت آنها پایین تر می آید و در رطوبت و گرما نیز کیفیت صدا و تصویر آنها تغییر می کند اما CD ها و DVD ها پس از صدها بار اجرا کردن باز هم از کیفیت خوبی برخوردار هستند و کمترین فضا را نیز برای نگه داری اشغال می کنند و دستیابی به هر بخشی از فیلم در آنها بسیار ساده می باشد . سونی با ارائه این درایوهای جدید به کاربران ، تبدیل فیلمهای VHS را به DVD یا CD بسیار ساده کرده است و هر کاربری می تواند با کامپیوتر شخصی خود در کمترین زمان این کار را انجام دهد . این درایوهای دورگه DVD Direct نام دارد و سونی ارزش ۳۰۰ دلاری برای آنها در نظر گرفته است. برای استفاده از DVD Direct کاربران نیاز به کامپیوتر پنتیوم ۴ ، ویندوز ۲۰۰۰ یا XP و USB 2.0 دارند ، سونی نرم افزار Nero را نیز برای انجام این عملیات انتخاب کرده است.

<http://www.setarehsorkh.com/blog.php?id=923>
آشنایی با پورت USB

منبع : از گروه computer4all کامپیوترهای جدید دارای یک و یا بیش از یک کانکتور Universal USB Serial (Bus) می باشند. کانکتورهای فوق امکان اتصال تجهیزات جانبی متفاوتی نظیر : چاپگر ، اسکنر ، دوربین های وب و ... را فراهم می نمایند. سیستم های عامل پورت های USB را حمایت کرده و بدین ترتیب نصب درایور مربوطه با سرعت و بسادگی انجام خواهد یافت . USB چیست ؟ همواره اتصال یک دستگاه به کامپیوتر و پیکربندی مناسب آن برای استفاده ، یکی از چالش های اصلی در رابطه با بخدمت گرفتن تجهیزات جانبی در کامپیوتر بوده است : - چاپگرها به پورت موازی متصل شده و اغلب کامپیوترها دارای یک پورت هستند . فرض نمائید که دارای یک Zip drive باشیم . درایوهای فوق نیازمند یک اتصال با سرعت بالا با کامپیوتر می باشند. در صورت استفاده از پورت موازی، از لحاظ سرعت خواسته یک Zip Drive تامین نخواهد گردید - مودم ها از پورت های سریال استفاده می نمایند. اغلب کامپیوترها دارای دو پورت سریال بوده و در اکثر موارد سرعت مناسبی را دارا نمی باشند. - دستگاههایی که به سرعت بالائی نیاز دارند به همراه کارت های خود عرضه می گردند. این نوع کارت ها می بایست در یکی از اسلات های برد اصلی نصب گردند. متأسفانه تعداد اسلات های موجود محدود بوده و در برخی حالات نصب نرم افزار مربوط به کارت در دسترس آفرین نیز است . هدف USB خاتمه بخشیدن به تمام موارد و مشکلات موجود در زمینه بخدمت گرفتن تجهیزات جانبی در کامپیوتر است . USB یک روش آسان و استاندارد را برای اتصال ۱۲۷ دستگاه به کامپیوتر، فراهم می کند. هر دستگاه می تواند شش مگابیت در ثانیه پهنای باند داشته باشد. پهنای باند فوق برای اکثر دستگاههایی که می خواهیم به کامپیوتر متصل نمائیم ، مناسب خواهد بود. اکثر تجهیزات جانبی

دستگاهها می باشند. اتصال یک دستگاه USB به کامپیوتر ساده است. کانکوره های USB را می توان در پشت سیستم مشاهده و در ادامه کانکور USB را به آنها متصل کرد. شکل زیر کانکوره های USB را در پشت سیستم نشان می دهد. در صورتیکه دستگاهی برای اولین مرتبه (بار اول) نصب گردد، سیستم عامل مربوطه آن را تشخیص و با نصب درایور ، عملاً" زمینه استفاده از دستگاه فراهم خواهد شد. دستگاههای USB را می توان بدفعات به سیستم متصل و یا آنها را از سیستم جدا کرد. اغلب دستگاههای USB به همراه کابل اختصاصی خود ارائه می گردند . کابل های فوق دارای اتصالی از نوع A می باشند. در صورتیکه دستگاه USB دارای کانکتور A نباشد به همراه آن سوکتی ارائه شده که می تواند یک کانکور از نوع B را قبول نماید. از کانکتور نوع A برای اتصال به کامپیوتر و از کانکتور نوع B برای اتصال دستگاههای خاص استفاده می گردد. اغلب کامپیوترهای جدید به همراه یک و یا بیش از یک سوکت USB ارائه می گردند. با توجه به وجود دستگاههای متعدد که دارای پورت USB می باشند، می توان بسادگی دستگاه مورد نظر را از طریق پورت USB به یکی از سوکت های USB کامپیوتر متصل نمود. مثلاً" می توان به کامپیوتر یک چاپگر USB ، یک اسکنر USB ، یک دوربین وب USB و یک کارت شبکه USB را متصل نمود. در صورتیکه کامپیونر دارای صرفاً" یک کانکتور USB باشد و بخواهیم تجهیزات USB گفته شده را به آن متصل نمائیم چه کار باید کرد؟ برای حل مشکل فوق می بایست یک USB hub را تهیه کرد. USB استاندارد قادر به حمایت از ۱۲۷ دستگاه است . هاب USB بخشی از استاندارد فوق محسوب می گردد. یک هاب ممکن است چهار و یا بیش از چهار پورت داشته باشد. هاب به کامپیوتر متصل شده و هر یک از دستگاهها به یکی از پورت های هاب متصل خواهند شد. هاب ها می توانند با برق و یا بدون برق باشند. استاندارد USB این امکان را فراهم می سازد که دستگاهها برق مورد نیاز خود را از طریق اتصال USB مربوطه تامین نمایند. یک دستگاه با مصرف برق بالا نظیر اسکنر دارای منبع تغذیه اختصاصی خود است ولی دستگاههای با مصرف برق پایین نظیر موس و دوربین های دیجیتالی ، برق مورد نیاز خود را می توانند از گذرگاه مربوطه تامین نمایند. در صورتیکه از دستگاههایی نظیر چاپگر و یا اسکنر استفاده می گردد که خود دارای منبع تغذیه اختصاصی می باشند، نیازی به هاب با برق نخواهد بود در صورتیکه از دستگاههای فاقد منبع تغذیه نظیر موس و دوربین استفاده می گردد ، به هاب برق دار نیاز خواهد بود. هاب دارای ترانسفورماتور اختصاصی خود بوده و برق مورد نیاز گذرگاه را تامین خواهد کرد. ویژگی های USB USB دارای ویژگی های زیر است : - حداکثر ۱۲۷ دستگاه را می توان متصل نمود. (مستقیماً" و یا توسط هاب های USB) - کابل های USB بتنهائی قادر به حمایت از طول ۵ متر می باشند. در صورت استفاده از هاب حداکثر طول ۳۰ متر خواهد بود. - نرخ انتقال اطلاعات گذرگاه دوازده مگابیت در ثانیه است . - هر دستگاه قادر به درخواست شش مگابیت در ثانیه است . عملاً" بیش از یک دستگاه در هر لحظه نمی تواند درخواست شش مگابیت در ثانیه را داشته باشد چراکه از پهنای باند

و پنج ولت است. - دستگاههای با مصرف برق پایین نظیر موس می توانند برق مورد نیاز خود را مستقیماً از طریق گذرگاه تامین نمایند. - دستگاههای USB را می توان هر زمان متصل و مجدداً از سیستم جدا کرد. - اکثر دستگاههای USB می توانند توسط کامپیوتر و در زمان حالت Power-saving، به خواب (غیره استفاده کردند) روند. دستگاههایی که به پورت USB متصل می گردند از یک کابل USB که حامل برق و داده است استفاده می نمایند. دو سیم حامل برق (قرمز - پنج ولت و قهوه ای (زمین) یک زوج کابل بهم تابیده برای حمل داده (زرد و آبی) زمانیکه کامپیوتر روشن می گردد، عملیات پرس و جو در رابطه با دستگاههای متصل به گذرگاه انجام شده و به هر یک از آنها یک آدرس خاص، نسبت خواهد شد. فرآیند فوق "سرشماری" نامیده می شود. دستگاهها نیز زمانیکه به گذرگاه متصل می گردند شمارش می گردند. کامپیوتر از نحوه انتقال اطلاعات توسط دستگاهها با استناد بر یکی از روشهای زیر، آگاهی می یابد. - وقفه: دستگاهی نظیر موس یا صفحه کلید که داده های کمی را ارسال می دارند از روش "وقفه" استفاده می نمایند. - Bulk (توده ای). یک دستگاه نظیر چاپگر که حجم بالایی از اطلاعات را در یک بسته دریافت می دارد، از روش فوق استفاده می نماید. یک بلاک از داده ها برای چاپگر ارسال و صحت آنها نیز بررسی می گردد. - Isochronous (همزمان). دستگاههای نظیر بلندگو از روش فوق استفاده می نمایند. جریان پیوسته ای از داده ها بین دستگاه و کامپیوتر برقرار می گردد. USB پهنای باند موجود را به مجموعه ای از فریم ها تقسیم و کامپیوتر فریم ها را کنترل خواهد کرد. فریم ها شامل ۱۵۰۰ بایت بوده و هر میلی ثانیه یک فریم جدید، بوجود می آید اخیراً استاندارد USB نسخه دو، مطرح شده است. بر اساس استاندارد فوق، سرعت ده تا بیست برابر افزایش خواهد یافت. با رسیدن به سرعت های فوق می توان تقریباً هر نوع دستگاهی را از طریق USB به کامپیوتر متصل کرد. هارد دیسک های خارجی و دوربین های فیلم برداری نمونه هایی در این زمینه می باشند.

[id=5996&type=news&http://iritrn.com/index.php?action=show](http://www.kandoo.cn.com/id=5996&type=news&http://iritrn.com/index.php?action=show)

چگونه تنظیمات سیستم خود را به کامپیوتر های دیگر منتقل کنیم؟

مهرداد - ع SetarehSorkh Scientific Group تنظیمات سیستم از قبیل تنظیمات User Accounts و سطح دسترسی و شناسه اینترنت و... کاری بسیار وقت گیر می باشد و اگر قرار باشد این گونه تنظیمات بر روی سیستم های زیادی اعمال شود انجام این عملیات مشکل و پر دردسر خواهد بود. اما چگونه و با چه ابزاری می توان تنظیمات یک سیستم را به سایر سیستم ها انتقال داد؟ Files and Settings Wizard Transfer یکی از قابلیت های پیشرفته و بسیار جالب ویندوز XP است که بدین منظور طراحی شده است. برای استفاده از این ابزار از طریق منوی START به منوی Accessories و بعد از آن به System Tools رفته و Files and Settings Transfer Wizard را انتخاب کنید با استفاده از

دو باره به همین قسمت مراجعه کنید و مسیر فایلها را در اختیار آن قرار دهید در این حالت کلیه تنظیمات بر روی این سیستم نیز به صورت خود کار و سریع اعمال خواهد شد.

<http://www.setarehsorkh.com/amoozesh.php?id=92>

یک روش دیگر جهت کپی CD های فیلم قفلدار!

توسط: کوروش کاشفی یک راه حل ساده و بی دردسر دیگه برای کپی CD های قفلدار فیلم استفاده از نرم افزار آشنای WIN NC 2000 هست. کپی کردن یک فیلم خراب از طریق این نرم افزار دقیقاً همون نتیجه مورد نظر شما رو دربر داره و تا اونجائی از فیلم رو که سالمه براتون کپی می کنه بدون نیاز به هرگونه کار غیر عادی! <http://irtn.com/index.php?action=show&id=3728&type=news> ماکرو چیست؟

ماکروها با خود کار کردن بسیاری از فعالیت های کاربران سرعت آنها را به طور چشمگیری افزایش می دهند. به گزارش بخش خبر شبکه فن آوری اطلاعات ایران، از ایلنا، برای بسیاری از کاربران واژه ماکرو (MACRO) نا آشنا است، در حالی که عملاً همواره با آن در تماس هستند و در بسیاری موارد کارهای کامپیوتری آنها را تسهیل می کند. ماکروها ابزارهای کوچک اما کارآمدی هستند که سرعت کار کاربران را افزایش می دهند. به عنوان مثال اگر فرد با کار تکراری و پر دردسری در اکسل روبرو باشد، نظیر فرمت کردن یک متن خاص یا وارد کردن یک جدول، ماکرو می تواند این کار را به طور خودکار انجام دهد، بعد از آن که ماکرو مربوطه بر روی سیستم نصب شود با یک بار کلیک کردن یک دکمه شورت کات (میان بر) کار خود به خود انجام خواهد شد. ماکروها به کاربران اجازه می دهند کارهای خود را در کوتاه ترین زمان انجام دهند، برنامه های کاربردی نظیر WORD, اکسل, آوت لوک, VISIO, PROJECTS و غیره همگی از سیستم نصب یا ضبط ماکرو برخوردارند. <http://irtn.com/index.php?action=show&id=6087&type=news>

تفاوت های CPU های AMD و Intel

تفاوت های CPU های AMD و Intel عبارتند از: ۱- AMD براساس معماری اجرایی ۹ مرحله ای ساخته شده است اما معماری پردازنده های Intel شش مرحله ای می باشد. بدین معنا که AMD در هر چرخه کاری ۹ عملیات را انجام میدهد در حالی که Intel فقط ۶ عمل را می تواند انجام دهد. ۲- AMD از ۶۴۰ Kb Cache برخوردار است در حالی که Intel، از ۵۳۲ Kb بر خوردار است هر چقدر که میزان Cache پردازنده بیشتر باشد، پردازنده کارایی بیشتری خواهد داشت اطلاعات بیشتری میتواند ذخیره کند و دیگر لازم نیست پردازنده برای بدست آوردن اطلاعات یا دستور ها مدت زمان بیشتری را رفت و برگشت به حافظه

است. مس هادی الکتروسیته بهتری است ، از این رو پهنای اتصالهای بین ترانزیستورها را به میزان چشمگیری کاهش می یابد. که این امر باعث مصرف کمتر مواد اولیه و در نتیجه منجر به کاهش هزینه می شود این دلیل ارزان تر بودن AMD نسبت به P4 است. ۴- از دیگر تفاوت های میان AMD و Intel میتوان به راندمان Cache بروی چیپ اشاره کرد ، AMD از معماری انحصاری استفاده میکند که راندمان بیشتری نسبت بهتری نسبت به طراحی معماری غیر انحصاری Intel دارد. ۵- AMD از تکنولوژی پردازش موازی در مقایسه با Hyper -Threading اینتل استفاده میکند ، در بسیاری از کاربردهای امروزی فعال بودن Hyper -Threading کارائی پائین تری ارائه میدهد ، نتایج تحقیقات بیشمار منتشر شده در نشریات رایانه ای و پایگاههای اطلاعاتی معتبر بیانگوی این پدیده هستند. ۶- یکی دیگر از مهمترین نکات برتر پردازنده های AMD واحد ممیز شناور آن است که از FPU اینتل بسیار قویتر میباشد که این امر باعث اجرای سریع تر برنامه های چند منظوره (MultiMedia) میشود. ۷- زمانی که اینتل P4 را طراحی کرد طول PIPELINE را از ۱۰ مرحله در P3 به ۲۰ مرحله افزایش داد Intel همین تغییر توانست که تعداد عملیاتی که در چرخه عملیاتی انجام می شود بصورت قابل ملاحظه ای کاسته میشود و از طرف دیگر افزایش طول PIPELINE نیازمند افزایش تعداد ترانزیستور ها برای انجام همان تعداد عملیات میباشد که این امر باعث افزایش اندازه هسته و بالا رفتن قیمت تولید میشود . در حالی که AMD با وجود افزایش فرکانس پردازنده های خود طول pipeline را به همان اندازه p3 یا k6 ثابت نگهدارد

[id=5894&type=news&http://iritrn.com/index.php?action=show](http://www.kandoo.cn.com/id=5894&type=news&http://iritrn.com/index.php?action=show)

چگونه متون کتابهایمان را به فایلهای txt تبدیل کنیم!

مهرداد - ع SetarehSorkh Scientific Group تایپ مجدد کتاب ها و صفحات همواره از وقت گیر ترین کارهاست خصوصا اگر تعداد صفحات برای تایپ زیاد باشد ممکن است حتی چندین روز به طول بینجامد. شاید این مشکل باعث شود هرگز وقت خود را صرف بازنویسی مطالب کتاب ها و صفحات نکنید چون اگر تعداد صفحات نیز زیاد باشد زمان زیادی را از دست می دهید. راهی وجود دارد که شما می توانید در این موقعیت از تایپ کردن خلاص شوید و مطالب را از نو باز نویسی نکنید. شما به سادگی می توانید با استفاده از روشی خاص و به صورتی کاملا هوشمند و خودکار کتاب ها و مطالب خود را دوباره تبدیل به متن txt کنید بدون این که نیاز مجدد به تایپ مستقیم داشته باشید. برای این که نخواهید مطالب خود را بازنویسی کنید باید اسکنر در اختیار داشته باشید و مطالب خود را که قرار است از نو تایپ کنید را اسکن نمایید و در محلی ذخیره کنید. پس از تهیه اسکن از مطالب و صفحات - برنامه SoftWriting کار تبدیل صفحات اسکن شده به متن txt را برای شما به نحو احسن فراهم می کند. کار کردن با برنامه بسیار ساده است و خود برنامه نیز برای آشنایی استفاده کنندگان از آن قسمت آموزشی به صورت فلش را در برنامه

خواهد آمد و در هر صورت نیاز به تایپ مستقیم نیست. البته دقت داشته باشید که فعلا تنها متون انگلیسی خود را می توانید بدین صورت به متن تبدیل کنید. برای دریافت برنامه می توانید از این محل اقدام کنید:

<http://www.zdnet.de/downloads/prg/5/6/de10063756-wc.html> و یا سایت خود

برنامه: <http://www.charactell.com/SoftWritingDownload.html>

چگونه همه چیز درباره رایانه تان را ببینید؟

گاهی اوقات اتفاق می افتد که شما به دلایل مختلفی نیاز به دانستن اطلاعاتی راجع به سیستمتان دارید. در این مواقع داشتن یک مرجع به سیستمتان دارید. در این مواقع داشتن یک مرجع نیبتا کامل براحتی قابل دسترسی باشد موهبت است. ما روشی برای دسترسی به این منبع را به شما ارائه می دهیم. کافی است گزینه Run از منوی start را اجرا کرده و در قسمت Open عبارت Msinfo32 را وارد کنید. پنجره ای در برابرتان ظاهر می شود که شامل بخشهای مختلفی است و اطلاعات کاملی از خلاصه سیستم شما از قبیل نوع پردازنده و میزان حافظه و ... تا اطلاعات کاملی درباره هر کدام از پورتهای سریال موازی و دهها مطلب دیگر

دیگر <http://ir.itn.com/index.php?action=show&id=5998&type=news>

BIOS چیست؟

منبع: از گروه BIOS computer4all یکی از متداولترین موارد کاربرد حافظه های Flash، استفاده از آنان در BIOS Basic Input/Output System (BIOS) است. این اطمینان را به عناصر سخت افزاری نظیر: تراشه ها، هارد یسک، پورت ها، پردازنده و ... خواهد داد که بدرستی عملیات خود را در کنار یکدیگر انجام دهند. هر کامپیوتر (شخصی، دستی) دارای یک ریزپردازنده بعنوان واحد پردازشگر مرکزی است. ریزپردازنده یک المان سخت افزاری است. بمنظور الزام پردازنده برای انجام یک عملیات خاص، می بایست مجموعه ای از دستورالعمل ها که نرم افزار نامیده می شوند نوشته شده و در اختیار پردازنده قرار گیرد. از دو نوع نرم افزار استفاده می گردد: - سیستم عامل: سیستم عامل مجموعه ای از خدمات مورد نیاز برای اجرای یک برنامه را فراهم می نماید. ویندوز ۹۸، ۲۰۰۰ و یا لینوکس نمونه هایی از سیستم های عامل می باشند. - برنامه های کاربردی: برنامه های کاربردی نرم افزارهایی هستند که بمنظور تامین خواسته های خاصی طراحی و در اختیار کاربران گذاشته می شوند. برنامه های نظیر: Word، Excel و ... نمونه هایی از این نوع نرم افزارها می باشند. BIOS در حقیقت نوع سومی از نرم افزارها بوده که کامپیوتر بمنظور عملکرد صحیح خود به آن نیاز خواهد داشت. خدمات ارائه شده توسط BIOS نرم افزار BIOS دارای وظایف متعددی است. ولی بدون شک مهمترین وظیفه آن استقرار سیستم عامل در حافظه است. زمانیکه کامپیوتر

است) دستورالعمل های مورد نظر را نمی توان از طریق سیستم عامل در اختیار پردازنده قرار داد چراکه هنوز سیستم عامل در حافظه مستقر نشده و همچنان بر روی هارد دیسک است. مشکل اینجاست که می بایست با استفاده از روشهایی به پردازنده اعلام گردد که سیستم عامل را به درون حافظه مستقر تا در ادامه زمینه استفاده از خدمات سیستم عامل فراهم گردد. BIOS دستورالعمل های لازم را در این خصوص ارائه خواهد کرد. برخی از خدمات متداول که BIOS ارائه می دهد، بشرح زیر می باشد: - یک برنامه تست با نام POST بمنظور بررسی صحت عملکرد عناصر سخت افزاری - فعال کردن تراشه های BIOS مربوط به سایر کارت های نصب شده در سیستم نظیر: کارت گرافیک و یا کنترل کننده SCSI - مدیریت مجموعه ای از تنظیمات در رابطه با هارد دیسک، Clock و BIOS، یک نرم افزار خاص است که بعنوان اینترفیس (میانجی) بین عناصر اصلی سخت افزارهای نصب شده بر روی سیستم و سیستم عامل ایفای وظیفه می نماید. نرم افزار فوق اغلب در حافظه هائی از نوع Flash و بصورت یک تراشه بر روی برد اصلی نصب می گردد. در برخی حالات تراشه فوق یک نوع خاص از حافظه ROM خواهد بود. زمانیکه کامپیوتر روشن می گردد BIOS عملیات متفاوتی را انجام خواهد داد: - بررسی محتویات CMOS برای آگاهی از تنظیمات خاص انجام شده - لود کردن درایورهای استاندارد و Interrupt handlers - مقدار دهی اولیه ریجسترها و مدیریت Power - اجرای برنامه POST بمنظور اطمینان از صحت عملکرد عناصر سخت افزاری - تشخیص درایوی که سیستم می بایست از طریق آن راه اندازی (Booting) گردد. - مقدار دهی اولیه برنامه مربوط به استقرار سیستم عامل در حافظه (Bootstrap) اولین موردی را که BIOS بررسی خواهد کرد، اطلاعات ذخیره شده در یک نوع حافظه RAM با ظرفیت ۶۴ بایت است. اطلاعات فوق بر روی تراشه ای با نام Complementary metal (CMOS) (oxid semiconductor) ذخیره می گردند. CMOS شامل اطلاعات جزئی در رابطه با سیستم بوده و در صورت بروز هر گونه تغییر در سیستم، اطلاعات فوق نیز تغییر خواهند کرد. BIOS از اطلاعات فوق بمنظور تغییر و جایگزینی مقادیر پیش فرض خود استفاده می نماید. Interrupt handlers نوع خاصی از نرم افزار بوده که بعنوان یک مترجم بین عناصر سخت افزاری و سیستم عامل ایفای وظیفه می نماید. مثلاً "زمانیکه شما کلیدی را بر روی صفحه کلید فعال می نمائید، سیگنال مربوطه، برای Interrupt handler صفحه کلید ارسال شده تا از این طریق به پردازنده اعلام گردد که کدامیک از کلیدهای صفحه کلید فعال شده اند. درایورها یک نوع خاص دیگر از نرم افزارها بوده که مجموعه عملیات مجاز بر روی یک دستگاه را تبیین و راهکارهای (توابع) مربوطه را ارائه خواهند. اغلب دستگاه های سخت افزاری نظیر: صفحه کلید، موس، هارد و فلاپی درایو دارای درایورهای اختصاصی خود می باشند. با توجه به اینکه BIOS بصورت دائم با سیگنال های ارسالی توسط عناصر سخت افزاری مواجه است، معمولاً یک نسخه از آن در حافظه RAM تکثیر خواهد شد. راه اندازی (Booting) (بوتینگ)

... بمنظور آماده سازی کامپیوتر برای ارائه خدمات به کاربران، BIOS مجموعه ای از عملیات را انجام می دهد. پس از بررسی و آگاهی از تنظیمات موجود در CMOS و استقرار Interrupt handler در حافظه RAM، کارت گرافیک بررسی می گردد. اغلب کارت های گرافیک، دارای BIOS اختصاصی بوده که حافظه و پردازنده مربوط به کارت گرافیک را مقدار دهی اولیه می نماید. در صورتیکه BIOS اختصاصی برای کارت گرافیک وجود نداشته باشد از درایور استاندارد کارت گرافیک (درایور استاندارد کارت گرافیک) در ادامه BIOS نوع راه اندازی (راه اندازی مجدد (Reboot) و یا راه اندازی اولیه (Cold Boot) را تشخیص خواهد داد. برای تشخیص موضوع فوق، از محتویات آدرس ۰۰۰۰:۰۴۷۲ حافظه استفاده می گردد. در صورتیکه در آدرس فوق مقدار h۱۲۳ موجود باشد، بمنزله "راه اندازی مجدد" بوده و برنامه BOIS بررسی صحت عملکرد حافظه را انجام نخواهد داد. در غیر اینصورت (در صورت وجود هر مقدار دیگر در آدرس فوق) یک "راه اندازی اولیه" تلقی می گردد. در این حالت بررسی صحت عملکرد و سالم بودن حافظه انجام خواهد شد. در ادامه پورت های سریال و USB برای اتصال صفحه کلید و موس بررسی خواهند شد. در مرحله بعد کارت های PCI نصب شده بر روی سیستم بررسی می گردند. در صورتیکه در هر یک از مراحل فوق BIOS با اشکالی برخورد نماید با نواختن چند Beep معنی دار، مورد خطا را اعلام خواهد کرد. خطاهای اعلام شده اغلب به موارد سخت افزار سیستم مربوط می گردد. برنامه BIOS اطلاعاتی در رابطه با نوع پردازنده، فلاپی درایو، هارد دیسک، حافظه تاریخ و شماره (ورژن) برنامه BIOS، نوع صفحه نمایشگر را نمایش خواهد داد. در صورتیکه بر روی سیستم از آداپتورهای SCSI استفاده شده باشد، BIOS درایور مربوطه آن را از BIOS اختصاصی آداپتور فعال و BIOS اختصاصی اطلاعاتی را در رابطه با آداپتور SCSI نمایش خواهد داد. در ادامه برنامه BIOS نوع درایوی را که می بایست فرآیند انتقال سیستم عامل از آن آغاز گردد را تشخیص خواهد داد. برای نیل به هدف فوق از تنظیمات موجود در CMOS استفاده می گردد. اولویت درایو مربوطه برای بوت سیستم متغیر و به نوع سیستم بستگی دارد. اولویت فوق می تواند شامل مواردی نظیر: A,C,CD و یا C,A,CD و ... باشد. (A نشاندهنده فلاپی درایو C نشاندهنده هارد دیسک و CD نشاندهنده درایو CD-ROM است) در صورتیکه درایو مشخص شده شامل برنامه های سیستم عامل نباشد پیام خطائی نمایش داده خواهد شد. (Non System disk or disk error) پیکربندی BIOS در بخش قبل اشاره گردید که BIOS در موارد ضروری از تنظیمات ذخیره شده در CMOS استفاده می نماید. برای تغییر دادن تنظیمات مربوطه می بایست برنامه پیکربندی CMOS فعال گردد. برای فعال کردن برنامه فوق می بایست در زمان راه اندازی سیستم کلیدهای خاصی را فعال تا زمینه استفاده از برنامه فوق فراهم گردد. در اغلب سیستم ها بمنظور فعال شدن برنامه پیکربندی کلید Esc یا Del یا F1 یا F2 یا Ctrl-Esc یا Ctrl-Alt-Esc را می بایست فعال

استفاده از مجموعه ای از گزینه های می توان اقدام به تغییر پارامترهای مورد نظر کرد. تنظیم تاریخ و زمان سیستم ، مشخص نمودن اولویت درایو بوت، تعریف یک رمز عبور برای سیستم ، پیکربندی درایوها (هارد، فلاپی ، CD) و ... نمونه هائی از گزینه های موجود در این زمینه می باشند. در زمان تغییر هر یک از تنظیمات مربوطه در CMOS می بایست دقت لازم را بعمل آورد چراکه در صورتیکه عملیات فوق بدرستی انجام نگیرد اثرات منفی بر روی سیستم گذاشته و حتی در مواردی باعث اختلال در راه اندازی سیستم خواهد شد. BIOS از تکنولوژی CMOS بمنظور ذخیره کردن تنظیمات مربوطه استفاده می نماید . در این تکنولوژی یک باتری کوچک لیتیوم انرژی (برق) لازم برای نگهداری اطلاعات بمدت چندین سال را فراهم می نماید ارتقاء برنامه BIOS تغییر برنامه BIOS بندرت انجام می گیرد. ولی در مواردیکه سیستم قدیمی باشد، ارتقاء BIOS ضروری خواهد بود. با توجه به اینکه BIOS در نوع خاصی از حافظه ROM ذخیره می گردد، تغییر و ارتقاء آن مشابه سایر نرم افزارها نخواهد بود. بدین منظور به یک برنامه خاص نیاز است . برنامه های فوق از طریق تولید کنندگان کامپیوتر و یا BIOS عرضه می گردند. در زمان راه اندازی سیستم می توان تاریخ ، شماره و نام تولید کننده BIOS را مشاهده نمود. پس از مشخص شدن نام سازنده BIOS ، با مراجعه به وب سایت سازنده ، اطمینان حاصل گردد که برنامه ارتقاء BIOS از طرف شرکت مربوطه عرضه شده است . در صورتیکه برنامه موجود باشد می بایست آن را Download نمود. پس از اخذ فایل (برنامه) مربوطه آن را بر روی دیسکت قرار داده و سیستم را از طریق درایو A (فلاپی درایو) راه اندازی کرد. در این حالت برنامه موجود بر روی دیسکت، BIOS قدیمی را پاک و اطلاعات جدید را در BIOS می نویسد. در زمان ارتقاء BIOS حتما" می بایست به این نکته توجه گردد که از نسخه ای که کاملاً" با سیستم سازگاری دارد، استفاده گردد در غیر اینصورت BIOS با اشکال مواجه شده و امکان راه اندازی سیستم وجود نخواهد داشت ! <http://www.kandoo.cn.com/index.php?action=show?id=5941&type=news>

یک نقص جدید و نیز جدی در PHP-Nuke نگارشهای ۶ و ۷

توسط: گروه امنیتی آشیانه روز سیزدهم آوریل خبری درباره آسیب پذیری جدید در نسخه های X.۶ و X.۷ برنامه PHP-Nuke منتشر شد که با توجه به استفاده وسیع از این برنامه در سایت های ایرانی ؛ حائز اهمیت است . به گزارش بخش خبر سایت اخبار فن آوری اطلاعات ایران، این آسیب پذیری بر اساس Cross Site Scripting و SQL injection درخواستهای مورد نظر خود را به بانک SQL می فرستد که در نتیجه هکر را قادر به خواندن پیغام های خصوصی USER ها می نماید و همچنین با فرستادن پارامترهای مناسب اجازه اضافه کردن کاربر و سایر اعمال مدیریتی را با کاربر Admin برای هکر فراهم می آورد. برای رفع این مشکل باید سورس برنامه PHP-Nuke را ویرایش نمائید ؛ یا اینکه از برنامه دیگری جهت مدیریت سایت یا

چگونگی رایت بر روی CD های سوخته !

مهرداد - ع SetarehSorkh Scientific Group بعضی از دوستان در زمینه سوزاندن CD استاد واقعا هستند . حالا ... + ولی خوب تقریبا همه به محض این که CD هاشون زیر رایت میسوزه اون رو خرد میکنن و یا دور میندازن . اما به هر دلیل اگر در زمان رایت CD به صورت DATA سی دی شما سوخت اصلا ناراحت نباشید چون اگر مایل باشید می توانید در ادامه CD رو مجددا رایت کنید حتی فایلهایی رو که سالم رایت شدن رو نیز حفظ کنید برای این کار کافی هست که از NERO شش به بالا استفاده کنید . سی دی سوخته خود را در رایتر قرار بدهید حال نحوه رایت را دو باره DATA انتخاب کنید و فایلهایی را که قرار هست رایت کنید را مجددا ADD کنید . در این حالت رایتر از شما سی دی سوخته را قبول می کنه و لازم نیست سی دی خام درون رایتر قرار بدهید. نکته : حتما قبل از ADD کردن فایلها باید بدونید که چه مقدار فضای خالی در سی دی سوخته دارید . اینو باید از میزان پر بودن حلقه پشت CD حدس بزنین (راه دیگه ای نیست اگه شما راه دیگه ای دارید بگین !) و بیشتر از حجم باقیمانده نخواین رایت کنین یعنی اینکه این CD دیگه فقط به درد رایت فایلهای کوچیکتر میخوره (اینم خودش غنیمته نه ؟) و نکته دیگه این که سی دی رو باید خود NERO سوزانده باشه نه کس دیگه حتی شما ! نکته سوم هم اینکه واسه CD های Audio و Video سوخته فکر نکنم بشه اینکارو کرد ! امتحان کنید حتما جواب میده

<http://setarehsorkh.com/amoozesh.php?id=114>

آموزش کار با تروجان k2ps

منبع: <http://irtnt.persianblog.com> این تروجان تمام پسورد ها و شماره تلفن های وارد شده در سیستم قربانی را برای شما میل می کند ! طرز کار آن هم خیلی ساده است . اول برنامه را از لینک <http://www.sharemation.com/tnt7/booters/K2PS034.zip> دانلود کنید و از حالت زیپ خارجش کنید فایل K2pS_setup را اجرا کنید . دکمه open را بزنید . حال یکی از فایلهای کناری این برنامه را انتخاب کنید و open را بزنید ... فایل اولی که K2pS است تمام یوزر پسورد ها و شماره ها را برای شما هر زمان که قربانی به اینترنت وصل شود برای شما فرستاده می شود و دومی که K2pS_full است همان کار را می کند با این تفاوت که دیگر پسورد های تکراری را برای شما نمی فرستد ! حالا بعد از انتخاب سرور .. در قسمت smtp srver : باید آدرس سرور میل را وارد کنید (که چندتا میل سرور را برای شما اخر می نویسم) و در قسمت destination adress ایمیلی که باید اطلاعات به آن فرستاده شود (ایمیل خود شما) در قسمت source address هم اسم قربانی یا هر چی که دوست دارید وارد کنید و

سرورها : noavar.com mail.noavar.com yahoo.com mx1.mail.yahoo.com
mx4.mail.yahoo.com mx2.mail.yahoo.com
کاربرد پورت های شبکه

منبع : <http://www.hamniaz.com> پورت ۱۳: نام دیگر اون daytime است و کارش هم اینه که زمان و تاریخ رو در اون کامپیوتر به ما می ده. این پورت اصولا خیلی سر راسته. فقط کافیه که بهش وصل شیم تا اطلاعاتشون بیرون بریزه. البته این پورت رو خیلی از کامپیوترها بسته است. (یادتون باشه که وقتی می توان با یه پورت کار کرد که باز باشد). حالا می خوایم با پورت ۱۳ از ip شماره ۱۹۴.۲۲۵.۱۸۴.۱۳ صحبت کنیم. یکی از این دو دستور را می نویسم: telnet 194.225.184.13 13 البته در آن دستورات به جای عدد ۱۳ می توان معادلش را نوشت که daytime است. و جواب می شنوم: ۱۱:۳۵:۳۳ AM 10/5/2002 بله، با این پورت ارتباط برقرار کردیم و اطلاعاتش رو دریافت کردیم. این اطلاعات معمولا به درد این می خورد که مکان جغرافیایی اون کامپیوتر را حدس بزنیم (البته اگر زمان اون کامپیوتر صحیح باشد). به عنوان مثال این کامپیوتر خاص در ایران است چون ساعتش همزمان با ایران است. پورت ۲۵: برای ارسال E-mail به کار می رود. این پورت از پروتکل SMTP برای این کار استفاده می کند. نکته مهم آن است که این پروتکل توانایی خواندن E-mail را ندارد و فقط می تواند E-mail بفرستد. حالا سوالی که پیش می آید که چه برنامه هایی روی سرور پورت ۲۵ را باز می کند؟ همان طور که گفتیم، SMTP فقط یک پروتکل است (نه یک برنامه) و از نظر لغوی مخفف عبارت Simple Mail Transfer Protocol است. برنامه ای که پورت ۲۵ را باز می کند تا بتوان از طریق آن E-mail ارسال کنیم، SMTP Server می گویند. SMTP Server یک عبارت کلی است، برای این نوع برنامه ها. حالا خود SMTP Server انواع مختلف دارد که مشهورترین هایشان، SMail، SendMail، MAIL Service ESMTP و ... هستند. نکته مهم این است که تفاوت زیادی نیست که سرور مورد نظر ما از کدامیک از این نرم افزارها استفاده می کند، زیرا اصول کار با آنها یکی است. برای صحبت کردن با پورت ۲۵ اول باید یک Server پیدا کنیم که پورت ۲۵ در آن باز باشد (اگرچه در اکثر سرورها پورت ۲۵ باز است). بعد باید طبق معمول از telnet یا nc برای ارتباط استفاده کنیم ۲۱: این پورت برای فایل های به اشتراک گذاشته شدست شما توسط این پورت میتونید به فایل های به اشتراک گذاشته شده به صورت زیر دسترسی پیدا کنید ftp://xxx.xxx.xxx.xxx شما باید به جای X ای پی را وارد کنید البته اگه ویندوز زیر ۲۰۰۰ باشه کامپیوتر دیگه تو دست شماست البته شما سعی کنید هیچ وقت فایلی رو در ویندوز زیر xp به اشتراک نزارید (share) پورت ۸۰ پورت ۸۰ یکی از مهم ترین پورتهاست. دنیای وب (صفحات اینترنتی) بر اساس همین پورت کار می کنه. توضیح اینکه وقتی به یه سایت وصل می شیم و صفحه وب را درخواست می کنیم، در واقع مرورگر اینترنتی به پورت ۸۰ اون کامپیوتر وصل

۸۰ یک کامپیوتر صحبت کنیم ولی به کمک telnet و nc اول باید یه connection (اتصال) با پورت ۸۰ برقرار کنیم (مثلا برای سایت hotmail.com باید بنویسیم): telnet

nc -v http://www.hotmail.com 80 http://www.hotmail.com 80 پس اول باید یکی از دستورات بالا را استفاده کنیم. من همیشه توصیه‌ام استفاده از nc بوده و خواهد بود. حالا باید شروع به صحبت با پورت ۸۰ کنیم. من فعلا دو تا جمله براتون می‌گم و بقیه‌اش بمونه واسه بعد. دقت کنید که موقع کار با پورت ۸۰ با تلنت (نه nc) دستوراتی که ما می‌نویسیم، نمایش داده نمی‌شود ولی کار می‌کنه. ۱- اولین جمله اینه: GET / HTTP/1.0 و بعدش دوتا Enter به فاصله‌ها دقت کنید. دو طرف / ی که بعد از GET است، فاصله وجود دارد. این جمله به پورت ۸۰ می‌گه که هرچی در header داره، نشون بده. و جواب می‌شنوم: Server: Microsoft-IIS/5.0 HTTP/1.0 302 Moved Temporarily Date: Thu, 05 Dec 2002 12:02:51 GMT Location http://lc2.law5.hotmail.passport.com/cgi-bin/login X-Cache: MISS from cache5.neda.net.ir Connection: close GET / what/ever - دومین جمله اینه:

بعدش دوتا Enter به فاصله‌ها دقت کنید. این دستور باعث میشه که هر چی داره، رو کنه. البته توجه کنید که ما مسیر را مشخص نکردیم. بعدها در مورد این مسیر مشخص کردن صحبت خواهیم کرد. این حالت که بدون مسیر است خیلی وقت‌ها کار نمی‌کنه (مثل همین مثال !!) گاهی پیش می‌آد که یک سری دستورات خاص را همیشه باید پشت سرهم به یه پورت خاص بفرستیم و بخوایم در وقت صرفه‌جویی کنیم. مثلا همین جمله GET / HTTP/1.0 و دو Enter پشت سرهم که همیشه استفاده می‌کنیم. در این موارد می‌توان این دستورات را در یک فایل تایپ کرد (همراه با Enter ها که باید موقع نوشتن حتما بزنی) و بعد مثلا با نام yahoo.txt ذخیره کنید و بعد یکی از دستورات زیر را بنویسیم: nc-v<yahoo.txt

<http://www.yahoo.com> 80
<http://www.yahoo.com> id=4823&type=news&<http://iritn.com/index.php?action=show>