

ریجستری کردن کامپیوتر

یک درخت را در نظر بگیرید که از ریشه - تنه - شاخه - برگ - گل - ... تشکیل شده

است یعنی از اگر از ریشه شروع کنیم و همین طور جلو برویم به برگها یا گلها میرسیم ،

ریجستری در ویندوز هم یک ساختار درختی دارد ، البته در نگاه اول ممکنه برای شما

عجیب و غیر قابل فهم باشد ، اما windows Explorer را در ویندوز در نظر بگیرید

که از My Computer شروع شده بعد به درایوها میرسیم بعد شاخه ها بعد زیر

شاخه ها تا نهایتا به فایلها میرسیم ساختار ریجستری نیز دقیقا چنین ساختاری را

دارد.

هر شاخه اصلی با آیکون Folder نمایش داده می شود که به آنها اصطلاحا Hive نیز

گفته می شود. هر شاخه خود می تواند شامل زیر شاخه هایی باشد تا نهایتا به متغیرها

یا مقادیر برسند. در متغیرها است که اطلاعات واقعی ریجستری ذخیره می شود.

در ریجستری سه نوع متغیر وجود دارد که عبارتند از: Binary , String ,

Dword که هر کدام از آنها در شرایط خاصی قابل استفاده می باشد. به طور شش

شاخه اصلی در رجیستری وجود دارند که هر کدام بخشی از اطلاعات ذخیره شده در

رجیستری را نگهداری می کنند که در اینجا اشاره ای کوتاه بر هر کدام داریم:

HKEY_CURRENT_USER: این شاخه به بخشی از اطلاعات شاخه

HKEY_USERS اشاره می کند که در آن خصوصیات و اطلاعات کاربر فعلی از قبیل

نام کاربر، تنظیمات میز کاری (Desktop)، تنظیمات منوی شروع (Startmenu)

و ... در سیستم نگهداری می شود.

HKEY_CLASS_ROOT: این شاخه شامل اطلاعاتی از قبیل: نگاشت پیوستگی

فایلها برای پشتیبانی از ویژگی کشیدن و رها کردن (Drag-and-Drop)، اطلاعات

OLE، میانبرهای ویندوز (Shortcuts)، و هسته اصلی واسط کاربری ویندوز

(User Interface) میباشد.

HKEY_LOCAL_MACHINE: این شاخه شامل اطلاعاتی در مورد خصوصیات

سیستم کامپیوتر از قبیل سخت افزار ، نرم افزار و دیگر مشخصه های کامپیوتر می باشد، که ان اطلاعات برای تمام کاربرانی که از سیستم استفاده می کنند یکسان می باشد.

HKEY_USERS: این شاخه محتوای اطلاعات انتخابات و تنظیمات مربوط به هر کاربر می باشد. هر کاربر یک SID در این شاخه دارد .

HKEY_CURRENT_CONFIG: این شاخه نیز به شاخه LOCAL_MACHINE اشاره میکند و در ارتباط میباشد و شامل پیکربندی سخت افزار سیستم می باشد.

HKEY_DYN_DATA: این شاخه نیز به شاخه HKEY_LOCAL_MACHINE اشاره می کند و برای استفاده از خاصیت PLAY & PLUG در ویندوز می باشد . این

بخش پویا می باشد یعنی بر اساس هر وسیله یا دستگاه جانبی که به سیستم متصل می شود تغییر می کند.

پنج نوع متغیر نیز وجود دارد که هر کدام در زیر شرح داده شده اند:

REG_BINARY: این نوع متغیر داده نوع باینری خام را ذخیره می کند. اکثرا

اطلاعات سخت افزار و اجزاء در این نوع متغیر ذخیره می شود و همچنین در ویرایشگر

رجیستری ویندوز قابلیت نمایش این نوع متغیر به صورت هگزا دسیمال نیز وجود دارد.

REG_DWORD: این نوع متغیر برای نمایش داده های ۴ بیتی و همچنین برای

ذخیره کردن مقادیر منطقی درست یا غلط (TRUE OR FALSE) به کار

میروند. بدین ترتیب که برای نمایش غلط از عدد "۰" و برای نمایش درست از "۱"

استفاده میشود. علاوه بر این برای نگهداری پارامترهای گرداننده دستگاہها و سرویس

دهنده ها از اسن نوع پارامتر استفاده می کنند. در REGEDT32 قابلیت نمایش به

صورت باینری، هگزا و دسیمال را دارد.

REG_EXPAND_SZ: این یک نوع متغیر رشته ای قابل گسترش می باشد که نرم

افزارها جهت بعضی اعمال خود از این متغیر استفاده می کنند. برای مثال در ویندوز

۲۰۰۰ یا NT به جای عبارت %SYSTEM ROOT% با مقدار واقعی خود یعنی مسیر

نصب ویندوز (مثلا C:WINDOWS) جایگزین می شود. باید توجه داشته باشید که این نوع متغیر فقط در ویرایشگرهای پیشرفته رجیستری از قبیل REGEDT32 قابل استفاده است.

REG_MULTI_SZ: این نوع متغیر رشته ای چند گانه می باشد که برای مقادیری

که شامل یک لیست یا چندین مقدار میباشد به کار می رود که هر مقدار با کاراکتر

NULL از بقیه جدا می شود. باید توجه داشته باشید که این نوع متغیر فقط در

ویرایشگرهای پیشرفته رجیستری از قبیل REGEDT32 قابل استفاده است.

REG_SZ: این نوع متغیر رشته ای استاندارد می باشد که برای ذخیره کردن متن

قابل خواندن توسط کاربر استفاده می شود.

انواع دیگر نوع داده که در ویرایشگرهای استاندارد قابل استفاده نیستند عبارتند از :

REG_DWORD_LITTLE_ENDIAN : که یک عدد ۳۲ بیتی از نوع

LITTLE_ENDIAN را می توانند در خود ذخیره کنند.

REG_DWORD_BIG_ENDIAN : که یک عدد ۳۲ بیتی از نوع

BIG_ENDIAN را می توانند در خود ذخیره کنند.

REG_LINK : که یک پیوند نمادین یونیکد می باشد و به طور داخلی استفاده

میشود و نرم افزارها قادر به استفاده کردن از آن نمی باشند.

REG_NONE : که نوع خاصی برای آن تعریف نشده است.

REG_QWORD : این نوع متغیر می تواند یک عدد ۶۴ بیتی را در خود ذخیره

کند.

REG_QWORD_LITTLE_ENDIAN : این نوع متغیر نیز می تواند یک عدد

۶۴ بیتی با فرمت LITTLE_ENDIAN را در خود ذخیره کند .

REG_RESOURCE_LIST : لیست منبع گرداننده های دستگاه ها می باشد

شاید این مشکل برای شما پیش آمده باشد که وقتی می خواهید از ویندوز خارج

شوید، ویندوز پیغامی میدهد، مبنی بر اینکه فلان برنامه در حال اجراست و آیا می

خواهید آن را از حافظه خارج کنید یا خیر، مثلا زمانی که یک برنامه ۱۶ بیتی، تحت

ویندوز NT، 2000 و XP اجرا میکنید، ویندوز ابتدا فایل wowexec.exe را اجرا

میکند تا ویندوز ۱۶ بیتی را به طور مجاز شیبهسازی شود، ولی با خارج شدن از برنامه

۱۶ بیتی، همچنان wowexec.exe در حافظه باقی خواهد ماند تا سرعت اجرای

برنامه های ۱۶ بیتی بیشتر شود. ولی زمانی که می خواهید از ویندوز خارج شوید، این

برنامه مشکل ایجاد میکند. برای اینکه ویندوز به طور خودکار چنین برنامه هایی را از

حافظه بیرون بیاورد، در رجیستری ویندوز در کلید:

[HKEY_USER.DEFAULTControl Panel\Desktop]

یک مقدار رشته ای به نام Auto End Tasks بسازید و به آن مقدار ۱ را بدهید.

برنامه های خاطی را به سرعت از حافظه خارج سازید!

زمانی که کلیدهای **Ctrl+ Alt+ Delete** را برای خارج ساختن یک برنامه خاطی

فشار می دهید و یا زمانی که می خواهید از ویندوز خارج شوید و ویندوز می خواهد یک

برنامه خاطی را از حافظه خارج سازد، ویندوز پیغام را به برنامه خاطی می فرستد و ۲۰

ثانیه صبر میکند تا برنامه جواب دهد و در صورتی که جوابی دریافت نکند، برنامه را از

حافظه خارج میسازد. برای اینکه این زمان انتظار را تغییر دهیم تا ویندوز زودتر برنامه

خاطی را از حافظه خارج سازد، در رجیستری ویندوز در کلید:

[HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop]

یک مقدار رشته ای به نام **Wait To Kill App Timeout** مشاهده خواهید کرد

که حاوی زمان ۲۰۰۰۰ میلی ثانیه ۲۰ ثانیه است. این مقدار را به یک زمان مناسب

تغییر دهید. فراموش نکنید که مقدار وارد شده بر حسب میلی ثانیه است.

حذف انیمیشن

زمانی که منوی را باز مینید ، ویندوز این عملیات را در چند تصویر انجام میدهد. که

این موضوع بعضی اوقات خسته کننده میشود.

برای غیر فعال کردن این موضوع ، به زیر کلید زیر بروید:

[HKEY_CURRENT_USER\ControlPanel\Desktop\WindowsMetri

cs]

و به مقدار رشته ای مقدار صفر را بدهید. حالا به نظر میرسد ویندوز سریعتر شده.

حذف Log Off

برای حذف آن از منوی Start باید به زیر کلید زیر بروید:

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Current

Vresion

PolisiesExplorer]

و یک مقدار DWORD به نام NoLogOff بسازید و به آن مقدار ۱ بدهید.

حذف جستجو

اگر دوست ندارید کسی فایلی را در کامپیوتر شما جستجو کند، میتوانید Search را

از منوی Start حذف کنید.

برای این کار به زیر کلید زیر بروید:

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Current

Version

PolisiesExplorer]

و یک مقدار DWORD به نام NoFind بسازید و به آن مقدار ۱ بدهید. بدین ترتیب

حتی کلید های F3 و Windows+F نیز کار نخواهند کرد.

حذف Favorites

اگر از در منوی خوششان نمی آید میتوانید آن را حذف کنید. برای این کار به زیر کلید:

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Current
Version

Policies\Explorer]

رفته و یک مقدار به نام NoFavoritesMenu بسازید و به آن مقدار ۱ دهید.

برداشتن RUN از منوی START :

به زیر کلید زیر بروید:

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Current
Version

Policies\Explorer]

و یک مقدار باینری به نام NoRun بسازید و به آن مقدار ۱ بدهید. بدین ترتیب حتی

کلیدهای نیز کار نخواهند کرد.

جلوگیری از تغییر کلمه عبور

به زیر کلید زیر بروید:

[HKEY_USERS.DEFAULTSoftwareMicrosoftWindows
CurrentVersionPoliciesSystem]

یک مقدار عددی (DWORD) به نام NoSecCPL بسازید و به آن مقدار ۱ دهید.

برداشتن سطل آشغال از روی دسکتاپ

به زیر کلید زیر بروید :

[HKEY_LOCAL_MACHINESoftwareMicrosoftWindows
CurrentVersionexplorerDesktopNameSpace]

مراجعه کنید و زیر کلید سطل آشغال را که دارای شناسه زیر است پاک (Delete)

(کنید)

{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}

تغییر نام مالک ویندوز

به زیر کلید زیر بروید:

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows

CurrentVersion\Winlogon]

حالا به مقدار RegisteredOwner , نام خودتان و به مقدار

RegisteredOrganization , نام شرکتتان را اختصاص دهید .

پیغام قبل از ورود به ویندوز

اگر میخواهید هر بار که ویندوز شروع به کار میکند , پیغام هشدار , راهنمایی , خوش

آمد گویی و ... را بدهد , به زیر کلید زیر بروید:

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows

CurrentVersion\Winlogon]

و دو مقدار رشته ای به نامهای LegalNoticeCaption و LegalNoticeText

بسازید. به LegalNoticeCaption نام کادر پیغام و به

LegalNoticeText متنی که دوست دارید نمایش داده شود را بنویسید