

دانستنیها

انتخاب یک رمزعبور مناسب

بخش اول

اشاره :

ممکن است در طول روز فقط چند بار نیاز داشته باشید از کلمه عبور یا پین کد چهاررقمی خود جهت دریافت پول از دستگاه خودپرداز موسوم به ATM یا وارد شدن به حساب کاربری خویش استفاده کنید . اما مطمئن باشید هر ساعت تلاش هایی برای یافتن کلمات عبور شما صورت می گیرد که مطمئناً بیش از اهمیتی است که شما نسبت به امنیت آن به خرج می دهید .

در مقاله پیش رو با روش هایی برای ساخت کلمات عبور بهتر و ابزارهایی برای ایجاد کلمات عبور پیچیده و مطمئن آشنا خواهید شد .



چگونه کلمات عبور بهتری بسازیم؟
ایجاد و استفاده از کلمات عبور مستحکم به هیچ عنوان سخت نیست .

کلمات عبور مناسب و قابل اطمینان برای حفظ امنیت اطلاعات موجود در یک پی سی حیاتی هستند . اما اگر از یک کلمه عبور ناصحیح (از لحاظ ساختار) استفاده کنید ، قوی ترین الگوریتم های رمزگذاری دنیا با روال های احراز هویت هم نمی توانند امنیت اطلاعات شما را تضمین کنند .

همچنین اگر کلمه عبور شما زمانی امن بوده ، تضمینی وجود ندارد که بعداً نیز چنین امنیتی وجود داشته باشد ، کلمات عبوری که تا همین چند سال پیش به اندازه کافی امن بودند ، امروزه به دلیل پیشرفت های عظیم سخت افزاری و نرم افزاری به شدت آسیب پذیر و ناامن شده اند .

هکرها ابزارهای پیشرفته ای دارند که توانایی حدس زدن یکصدهزار کلمه ترکیبی در ثانیه را دارند . در گذشته برای این که یک کلمه عبور شناسایی شود ، با استفاده از ابزار و تکنیک های موجود ماه ها و حتی گاهی سال ها زمان نیاز بود ، اما اکنون با توجه به پیشرفت های موجود ، زمان شکسته شدن یک اسم رمز به چند دقیقه یا نهایتاً یک ساعت کوتاه شده است !

طراحی یک جمله به کلمه عبور ، به مهارت بسیار کمی نیاز دارد . ساده ترین نوع جمله برپایه استفاده از یک فهرست یا واژه نامه طرح ریزی می شود . نرم افزارهای شکننده کلمات عبور ، به سادگی شروع به آزمایش تمام کلمات فهرست شده در یک واژه نامه (که حاوی ترکیبات مختلف الفبایی است) می کنند .

هرکلمه ای که با کلمه عبور مطابقت داشته باشد ، به عنوان کلمه عبور نمایش داده می شود . این نوع نرم افزارها از الگوریتم های واقعاً ساده ای استفاده می کنند و نیازی به استفاده از آنالیزهای عمقی سنگین یا تشخیص تکنیک های پیچیده رمزنگاری ندارند .

در حقیقت این روش در حیطه مهارت های یک دانش آموز دبیرستانی است و هنوز هم توانایی شکستن بسیاری از کلمات عبور را دارد .

به همین نحو ، کلمات عبوری که بر اساس واژه ها و اصطلاحات روزمره و رایج انتخاب شوند ، حتی در برابر چنین حمله هایی نیز بسیار سست و ضعیف هستند . هکرها همچنین دارای واژه نامه هایی متشکل از عبارات مشهور و پرکاربرد هستند که به طور اختصاصی برای همین کار طراحی و ساخته شده اند .

همچنین هر کلمه عبوری که بر اساس یکی از عبارات های مشهور ساخته شده باشد ، به راحتی قابل تشخیص خواهد بود .

تغییر دادن جایگاه کاراکترها یا تغییر در اندازه (درشت یا کوچک بودن حروف) آن ها ، به منظور پوشاندن یا تغییر دادن یک اصطلاح رایج به کمک روش های معمول کار را برای یک هکر فقط اندکی پیچیده تر خواهد کرد .

منبع :shabakeh-mag

سرهنگ دیوید گراسمن ، پروفسور سابق روانشناسی ، کتاب های متعددی در موضوع خشونت در رسانه ها از جمله «در مورد قتل و توقف آموزش قتل به کودکان مان» نوشته است .

در گرماگرم این بحث ها او چندین بار درباره کتاب هایش مورد مصاحبه قرار گرفت ، او پیوسته در صحبتش بازی های تیراندازی شخص اول را «شبیه ساز قتل» می نامید .

او می گوید که ناشران بازی های ویدئویی نه فقط به کودکان استفاده بی رویه از اسلحه را یاد می دهند ، بلکه با شبیه سازی قتل صدها و هزاران حریف در یک بازی عادی کامپیوتری ، احساس تنفر آنها از قتل را از بین می برند . منتقدان خشونت در بازی های ویدئویی عموماً بحث می کنند که خشونت بازی های ویدئویی اثری مشابه خشونت برنامه های تلویزیونی با همان میزان خشونت و قساوت دارد .

اغلب آنها بر این باورند که در بازی های ویدئویی به دلیل این که کنترل در دست کودک است و او با کنترل شخصیت بازی می تواند یک عمل خشن انجام دهد ، خطرناک تر هستند .

بارها ذکر شد که قاتلان کشتار دبیرستان کلمباین مانند خیلی از نوجوان ها ، طرفدار بازی های تیراندازی شخص اول بوده اند . بسیاری از مردم بازی های خشن دارند ، هنوز معلوم نیست که گرایش به خشونت حاصل از تکرار بازی های خشن است یا عامل دیگری دارد .

مطالعات موفق به برقراری ارتباط میان خشونت بزرگسالان و بازی های خشن ویدئویی نشده است . یک تحقیق در مورد این فرضیه صورت گرفت که آیا افرادی که به بازی های خشن علاقه دارند ، لزوماً خشن هستند .

این تحقیق که بر روی پسران و دختران انجام شد ، ارتباط قابل توجهی بین ترجیح بازی های خشن و گرایش به خشونت را نشان داد . ولی این گرایش به خشونت در رفتار این افراد نمود پیدا نکرد .

انتقاد بر مسائل جنسی در بازی های ویدئویی
ناشران بازی های ویدئویی غربی مسائل جنسی بازی های ویدئویی را به حد مورد در فیلم ها ، کتاب ها و حتی برنامه های تلویزیونی تجربه نکرده بودند . تقریباً هیچ بازی ویدئویی

آمریکایی صحنه برهنگی مستقیم در خود ندارد . هرچند شرکت هایی نظیر نینتندو و سونی از این قبیل بازی ها تولید نمی کنند . چند نمونه از این بازی ها عبارتند از :
- انتقام کاستر : این بازی برای آتاری ۲۶۰۰ تولید شده بود و در آن شخصیتی به نام ژنرال کاستر به یک زن آمریکایی تعرض می کرد .

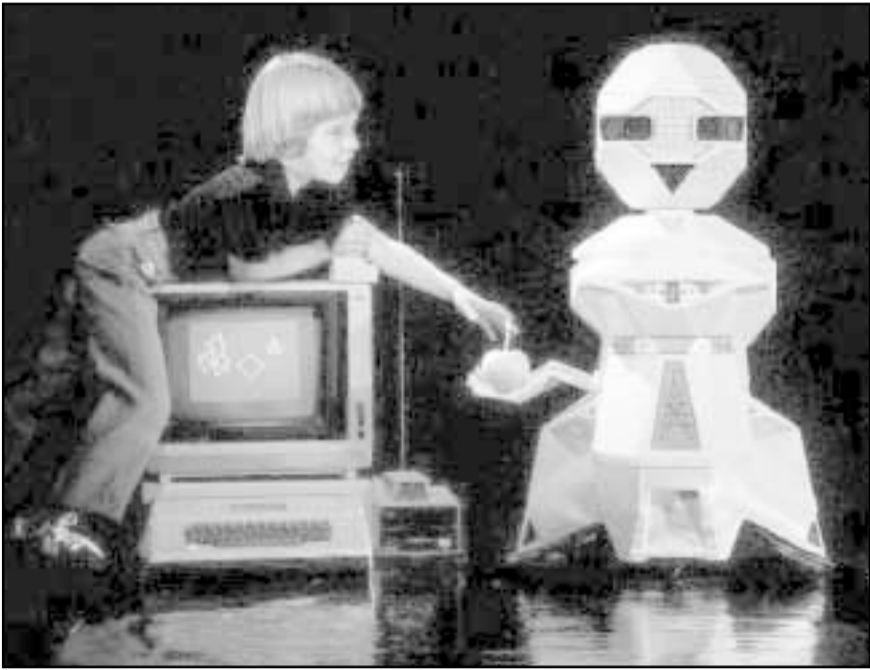
این بازی هم به دلیل صحنه های جنسی و هم به دلیل لژادپرستی مورد انتقاد قرار گرفت .

- بازی های ساخت سی یرا نیز بسیار محبوب بودند .

در این بازی ها شخصیت اول سعی می کرد زنان را جذب خود کند ولی اغلب در این کار ناموفق بود . گرافیک این سری بازی به مرور پیشرفت کرد ، اما مناقشه زیادی برپانگیخت . - در ژوئن سال ۲۰۰۵ ، یک کد کامل از یک بازی با مضمون جنسی در درون بازی سرقت بزرگ خودرو در سن آندرس کشف شد .

این بازی کوچک را می شد با یک تغییر ساده در بازی اصلی اجرا کرد . این امر باعث شد که رده بندی سنی این بازی به «تنها بزرگسالان» تغییر کند .

مناقشه بازی‌های ویدئویی



بازی از بسیاری از فروشگاه‌ها جمع آوری شد . سازنده بازی در آن فصل حدود ۲۸۰ میلیون دلار ضرر داد .

آثار بازی های بر رشد اجتماعی کودکان
بیش از ۲ هزار تحقیق در مورد آثار خشونت در رسانه های سرگرمی منتشر شده است . برخی تحقیقات روان شناسی بین انجام بازی های ویدئویی خشن و اثرات روانی آن ارتباطاتی کشف کرده اند ، گرچه اغلب آنها نتوانسته اند نمود رفتاری چنین آثاری را ثابت کنند .

منتقدان معتقدند که بسیاری از این تحقیقات از روش های صحیح و استاندارد اندازه گیری خشونت استفاده نکرده اند و فقط نتایجی را که تئوری آنها را در مورد ارتباط بازی های ویدئویی و خشونت تأیید می کند ، در تحقیق خود گنجانده اند . در ماه مارس سال ۲۰۰۵ ، برنامه تلویزیونی آمریکایی «۶۰ دقیقه» موضوع را به پسر۱۸ ساله به نام دوین مور اختصاص داد ؛ به ادعای مجری برنامه تحت تأثیر بازی «سرت بزرگ خودرو» سه پلیس راهنمایی و رانندگی را که می خواستند او را به جرم سرقت اتومبیل دستگیر کنند ، به قتل رسانده بود . این برنامه مورد انتقاد

سیستم‌های کارمندیابی Google

گوگل باید تفسیر درستی از جست وجوی کاربران ترک و فنلاندی خود داشته باشد ، زب آنها یی که عبارات جست وجویشان بیشتر به جملات شبیه است ، و یا در زبان ژاپنی که بین کلمات هیچ فاصله ای وجود ندارد .

گوگل نه فقط باید معنی تک تک کلمات جست وجو شده را درک کند ، که ارتباط بین این کلمات با دیگر کلمات و ویژگی آن کلمات را به عنوان یک شیء در صفحات وب نیز باید برای گوگل روشن شود .

برای نمونه صفحاتی که عبارت جست وجو را به صورت پررنگ (bold) یا در گوشه بالا سمت راست نشان می دهند در لیست نتایج گوگل بالاتر از صفحاتی قرار خواهند گرفت که به آن اندازه ، کلمه کلیدی را نمایان نکرده است .

گوگل هنوز یک محصول دارد و آن موتور جست وجویش است .

افراد برای جست وجو در وب به گوگل سر می زنند ، و هدف اصلی از صفحات اینترنتی این پایگاه ان است که مطمئن شود که کاربرانش از جست وجو دور نیافتاده اند .

گوگل آنچه را که مردم مایل نیستند ، به آنها نشان نمی دهد ، چون در دراز مدت باعث شکست تجاری آنها خواهد شد .

گوگل خود را به شیوه سنتی در معرض فروش قرار نمی دهد . در عوض ، گوگل مشاهده می کند و می شنود .

گوگل ارقام ترافیک جست وجوها را مشاهده می کند و ایمل های رسیده را می خواند .

در واقع ، ۱۰ کارمند تمام وقت در گوگل مشغول خواندن ایمیل های رسیده از طرف کاربران هستند ، و آنها را به کارکنان مناسبی از گوگل ارجاع می دهند یا خود ، به آنها پاسخ می دهد . مونیکا هنزینگر ، مدیر بخش تحقیقات گوگل می گوید : تقریباً همه به بازخوردهای مخاطبان دسترسی دارند .

آموزش فتوشاپ

بخش ششم

:Rotate 90 CCW

جسم را در جهت خلاف عقربه های ساعت ۹۰ درجه می چرخاند

:Flip Horizontal

قرینه جسم نسبت به محور Yها (در حقیقت جسم را حول محور افقی بر می گرداند .)

:Flip Vertical

قرینه جسم نسبت به محور Xها (در حقیقت جسم را حول محور عمودی بر می گرداند)

تغییر شکل با استفاده از واحدهای عددی **:Numeric**: در این قسمت تمامی تغییرات فوق را می توانیم به صورت عددی اعمال کنیم چنانچه روی علامت گره ای که بین عرض و ارتفاع قرار گرفته است کلیک کنیم تغییرات مربوط به عرض در قسمت (Angle):می توانیم مقدار عددی زاویه چرخش مورد نظر را وارد کنیم .

(Vertical ,Horizontal) :این قسمت مربوط به گزینہ Skew می باشد . این قسمت می توان با عدد دادن به قسمت **H** و **V** ، ضلع را در امتداد افقی و عمودی امتداد دهیم . نکته :

تا زمانی که این اهرمها دورتادور جسم قرار داشته باشد با هیچ یک از ابزارها نمی توان کارکرد . برای رهایی از این اهرمها در روش وجود دارد :

روش ۱ : جهت اعمال تغییرات کلید **Enter** را فشار می دهیم .

روش ۲ : جهت لغو تغییرات کلید **ESC** را فشار



می دهیم .

کار با فایلها و پسوندهای مورد استفاده

کار با فایل ها :

فتوشاپ می تواند تصویرها را با قالب بندیهای مختلف باز کرده و یا ذخیره کند . قالب بندی در واقع روش ذخیره سازی اطلاعات موجود در فایل می باشد . به این ترتیب می توان فایل های مزبور را در برنامه های دیگر مورد استفاده قرار داد ، آنها را چاپ کرد ، و یا به عنوان صفحه وب در اینترنت به کار برد . در دنیای ویندوز ، نوع فایل با سه حرفی که به عنوان پسوند در انتهای نام فایل قرار می گیرند مشخص می شود . در این میان می توان پسوندهای .doc برای سند های مربوط به برنامه های واژه پرداز و یا .bmp برای تصویرهای گرافیکی مبتنی بر نقشه بیتی را نام برد . متداولترین قالب بندی فایل در فتوشاپ ، .psd می باشد .

Photoshop Document - psd
psdمتداولترین قالب بندی در فتوشاپ می باشد ، می توان گفت که این قالب بندی مخصوص محیط فتوشاپ است . اشکال این قالب بندی این است که سایر برنامه ها ممکن است در باز کردن آن با مشکل مواجه شوند . زیرا قالب بندی مزبور برای فتوشاپ اختصاصی به شمار می آید . برای انتقال فایل ها بین برنامه های مختلف ، چاپ و یا انتشار آن در **World Wide Web** ، باید آن را با قالب بندیهای سازگار با مقصد ذخیره کنید .

Bitmap

قالب بندی استاندارد ویندوز به شمار می آید .

Graphical Interchange format (gif) GIF
این قالب بندی یکی از ۳ قالب رایجی است که می توان برای نشر وب استفاده نمود . از آن جایی که فایل های ذخیره شده با این قالب حجم کمتری دارند برای ارسال آن از طریق مودم ، زمان کمتری صرف می شود .

Joint photographic Experts Group(jpg) JPEG
به معنای انجمن گروه متخصصان عکاسی می باشد و jpg نیز یکی دیگر از سه قالب بندی مطلوب برای نشر وب به شمار می رود . منبع : **www.iritn.com**