

آشنایی با کیبورد (صفحه کلید)

فصل چهارم

خلاصه کلیدها توابع این توانمندی را دارند که طراحان و برنامه نویسان با توجه به نیاز در هر نرم افزاری کارکرد این کلیدها را به گونه‌ای تعریف کنند البته سعی می شود اکثر توابع استاندارد و مشترک تعریف شود.

کلیدهای تابع کمترین کاربرد در صفحه کلیدهای امروزی دارند شاید هرگز مصرف نشود!!!!
کلید اعداد

در بالا قرار دارد، اعداد بین ۱ تا ۹ البته صفرمنتها ایله خواهد بود

کلید Tab

کلید Tab برای حرکت از یک فیلد به فیلد دیگر مصرف می شود و معمولاً زمانی که در حال پر کردن یک فرم هستید خیلی مفید است.

اگر کلید Shift را همزمان با کلید Tab بکار ببرید، آنگاه Tab عقب گرد دارد و به فیلد قبلی می روید.

در گذشته دور زمانی که از زبان فرتن ۷۷ برای کار با کامپیوتر بهره می بردند مجبور بودند در سر هر خط یک فاصله اندازه ۷ کاراکتر بگذارند، خوب برای اینکه این کار خسته کننده نشود در کامپیوترهای اولیه و در صفحه کلید،



Tab تعبیه شد تا با فشار دادن آن هفت کاراکتر؛ یا همان هفت فاصله بیافتند و بعد کدنویسی را ادامه دهند؛ فرتن ۷۷ مرد و دیگر استفاده نشد اما همچنان کلیدش مانده است کلیدی که شاید کاربران حتی یک بارهم درکل عمر خود از آن استفاده نمی کنند.

کلید Back Space یا آ--

این کلید کاراکتر موجود در سمت چپ کرسر را پاک می کند.

گاهی روی این کلید فقط یک پیکان به سمت چپ دیده می شود.

کلید Backspace که جهت حذف یک کاراکتر(حرف) از سمت چپ نشانگر (انگلیسی) به کار می رود.

کلید Return یا Enter

این کلید که قبلاً با Enter یا Return علامت می خورد، امروزه اکثراً فقط به شکل یک پیکان بزرگ دیده می شود.

این کلید برای دادن دستورات یا حرکت کرسر به اول خط بعدی مصرف می شود.

معمولاً در پاکس هایی Box که در ویندوز باز می شود، یک دکمه پیش فرض دارد که بصورت خطوط سیاه دیده می شود. زدن این کلید، آن انتخاب را فعال می کند. در سیستم عامل ویندوز هم کار دابل کلیک را انجام می دهد؛ مثلاً در اینترنت اکسپلورر و در پس از درج سایت با زدن کلید اینترنت سایت بازگذاری می شود اینتر بیشترین کاربرد را در سیستم عاملها و نرم افزارهایی که متنی هستند مانند ورد کاربرد دارد.

کلید Enter که بعد از تایپ اعمالی (داده‌ها یا اطلاعاتی) جهت اعمال و آمادگی برای دادن اعمال بعدی و رفتن به مرحله بعدی می باشد و زدن مجدد آن جهت دریافت حاصل کار و دیدن نتیجه پردازش اعمال (به نوعی معادل علامت مساوی (=)) است.

Caps Lock

اگر این کلید روشن باشد کیبورد اقدام به تایپ حروف بزرگ لاتین می کند.

اگر Caps Lock خاموش باشد، حروف کوچک تایپ می شود. روشن بودن آن با چراغی روی کیبورد مشخص است.

فکر کنم درصفحه کلید فارسی این کلید کاربرد ندارد، یادتان باشد روشن و خاموش بودن این کلید برخی مواقع درسدساز می شود، کی زمانی که ما رمز عبور وارد می کنیم و رمز عبور به کوچک و بزرگ بودن حرف لاتین حساس استنه!!!!

بررسی هوش مصنوعی در بازی های کامپیوتری

بخش هفتم



خاص بازی داشته باشد، دیگر لایه ها تصمیم ها و اعمال نادرستی خواهند داشت.
این لایه درهوش مصنوعی Renderware با نام PathData شناخته می شود.

(که نامی به ظاهر اشتباه جلوه می کند؛ زیرا وظایف لایه ادراکی را فقط معطوف به مسیر یابی می داند).

سیستم PathData سیستمی قوی است که به راحتی می تواند از خواص توپولوژیکی و مسیر های بازی اطلاعات تحلیلی خوبی را در اختیار لایه تصمیم گیری بگذارد.

از برتری های این سیستم، تحلیل خوب اطلاعات در مورد خواص توپولوژیکی هر منطقه و واحد های نزدیک به آن است.

به عنوان مثال، با این سیستم کامپیوتر قادر خواهد بود که بداند در کدام منطقه نقشه نقطه ای کور برای پنهان شدن وجود دارد، چه چیز های پراهمیتی در نقشه باید به چشم او بیاید و به چه چیزهایی نباید اعتنا کند. کدام مسیر بهترین راه برای نزدیک شدن به دشمن است و... همچنین با این سیستم محل دیوار ها، موانعی که نمی توان از روی آن ها پرید یا عبور کرد و دیگر عناصر محیطی به خوبی تحلیل می شوند.

از دیگر مزیت های این سیستم هوش مصنوعی، عملیاتی است که بعد از شناسایی، درک و تصمیم گیری توسط آن، به ویژه در مورد حرکت واحدها، انجام می شود.

بعد از مرحله درک، توسط این هوش مصنوعی و با استفاده از اطلاعات به دست آمده، نمودار های خطی مناسبی ساخته می شود و سپس با استفاده از الگوریتم A مسیر ابتدایی حرکت بین دو نقطه ترسیم می شود و سپس با جزئیات دقیق، حرکت هر واحد اعمال می شود.

موتور بازی Renderware برای دستگاه های Playstation ۲ و Xbox قابل استفاده است.

البته برای هر یک از این دستگاه ها بهینه سازی شده است و امکان بهره گیری از یک هوش مصنوعی بی نقص را برای بازی های آن ها فراهم می کند.

هوش مصنوعی Implant

این موتور اولین بار در سال ۲۰۰۲ در کنفرانس طراحان بازی های کامپیوتری ارائه شد و فوراً به یکی از محبوب ترین

کتابخانه های هوش مصنوعی

طراحی یک سیستم قوی هوش مصنوعی در یک بازی کامپیوتری کاری است که نیسازمهند وقت و تجربه زیادی است.

اگر یک شرکت طراح بازی نتواند تیم طراحی قوی ای برای این کار داشته باشد، می تواند یک سیستم از قبل طراحی شده را که در بازار نرم افزاری وجود دارد، از شرکت دیگر خریداری کند.

در این قسمت اشاره ای خواهیم داشت به دو نمونه از معروف ترین و بهترین نمونه های هوش های مصنوعی ساخته شده.

هوش مصنوعی Renderware

این سیستم در واقع یک موتور بازی است که در بسیاری از کنسول های بازی قابل استفاده است. این موتور شامل بخش های مختلف صوتی، گرافیکی، محیط بازی و... می شود که یکی از این بخش ها به هوش مصنوعی اختصاص دارد.

هوش مصنوعی Renderware هم می تواند در بازی هایی که از این موتور استفاده می کنند قرار گیرد و هم می تواند در بازی های ساخته شده براساس موتور های دیگر که می خواهند از این هوش مصنوعی بهره ببرند، به کار رود.

از خصوصیات این سیستم به کارگیری فلسفه لایه ای است. در زیر سه لایه اصلی این هوش مصنوعی معرفی می شود:

لایه ادراک (Perception Layer) مسوول آنالیز موقعیت ها است. به طور مثال در یک بازی RTS دو جزء استاتیک (مثل نوع زمین و قلمروها) و دینامیک (سپاهیان و کاراکترها) توسط این لایه تحلیل می شود.

لایه تصمیم گیرنده (Decision Layer) مسوول تصمیم گیری های استراتژیکی در مورد موقعیت هایی است که توسط لایه ادراکی دریافت کرده است. تصمیم گیری هایی مانند مسیر یابی، انجام یا عدم انجام جنگ و دفاع کردن.

لایه عملیاتی (Action Layer) وظیفه انجام کار مناسب را دارد.

از لایه های فوق شاید بتوان گفت لایه اول مهم ترین است؛ زیرا اگر کامپیوتر نتواند درک صحیحی از موقعیت های یک زمان

نیم نگاهی به وضعیت دانشگاه مجازی در ایران

بخش اول

مردم ملموس نمایند.

او با اشاره به اینکه در ایران روش سنتی بهتر از روش مدرن(آموزش مجازی) است افزود: روش سنتی با توجه به هزینه های انجام شده، استقبال کننده بیشتری دارد زیرا هزینه دانشگاه مجازی در کشور بسیار بالا است.

دانشجوی کارشناسی یکی از دانشگاه های مجازی در کشور نیز گفت: هزینه تحصیل در این دانشگاه مشهود بسیار بالا است و آنها مدعی هستند که بالا بودن هزینه به خاطر کمی برداری از طرح یک دانشگاه مجازی در دانشگاهی آمریکایی است.

وی گفت: هم اکنون بعضی از دروس به صورت صوتی و ویدیویی است اما رضایت چندانی از آن ندارم.

او ادامه داد: با وجود پهنای باند اینترنت یک مگابایتی که در اختیار دارم بعضی مواقع حتی در گرفتن صدا نیز از طرف استاد در آموزش مجازی دچار مشکل می شوم.

وی مشکلات اصلی این را نبود زیرساختهای مناسب برای دانشگاه مجازی دانست.

رییس دانشکده فنی شهید منتظری مشهد نیز گفت: بحث آموزش مجازی در دانشگاه های ایران بسیار پهنای باند اینترنتی که در اختیار دارم بعضی مواقع حتی در گرفتن صدا نیز از طرف استاد در آموزش مجازی دچار مشکل می شوم.

وی مشکلات اصلی این را نبود زیرساختهای مناسب برای دانشگاه مجازی دانست.

رییس دانشکده فنی شهید منتظری مشهد نیز گفت: بحث آموزش مجازی در دانشگاه های ایران بسیار پهنای باند اینترنتی که در اختیار دارم بعضی مواقع حتی در گرفتن صدا نیز از طرف استاد در آموزش مجازی دچار مشکل می شوم.

سیدحسین علوی بیان کرد: حداقل در رشته رایانه می توانیم با استفاده از اسلایدهای پاورپوینت الکترونیک هستند لذا آنها باید مزایای خدمات الکترونیک را برای

تحقیقات و فناوری از تاسیس دانشگاه اینترنتی خیر داد که تحت نظر وزارت، به صورت موسسه غیرانتفاعی نوع اول در سراسر کشور خدمات آموزشی ارائه خواهد داد.

به دنبال آن تعدادی از دانشگاه ها نیز اعلام کردند که راه اندازی آموزش الکترونیکی را جزو برنامه های خود قرار داده و هم اکنون تعدادی از آنها دروسی را به صورت تک درس برای دانشجویان حضوری خود به صورت مجازی ارائه کرده اند.

در همین چارچوب برخی کارشناسان فناوری اطلاعات معتقدند باید با پشتیبانی فرهنگی و فرهنگ سازی، افراد را قبل از دانشجو شدن با فضای دانشگاه مجازی آشنا کرد تا به دنبال پذیرش مسوولیت در فرآیند آموزشی باشند لذا پشتیبانی فرهنگی نیز در آموزش مجازی ضروری است تا از برخی آسیبها در این زمینه پیشگیری صورت گیرد.

یک کارشناس ارشد فناوری اطلاعات در این باره به ایرنا گفت: در کشور ما به هر نوع تکنولوژی که تازه وارد کشور می شود به عنوان یک تجارت و راهی برای کسب درآمد مالی نگاه می شود که این موضوع در خصوص دانشگاه مجازی نیز صدق می کند.

علی سیدخانن افزود: در دانشگاه های مجازی داخل کشور به جای اینکه هزینه های آموزشی به دلیل عدم حضور استاد، دانشجو، امکانات رفاهی و غیره کم شود، زیادتر نیز شده است.

وی گفت: مسوولان علاقه مند به استفاده از خدمات الکترونیک هستند لذا آنها باید مزایای خدمات الکترونیک را برای

تکنیکهای آموزشی که در این روش استفاده می شوند نیز متنوع هستند.

انتشار متون، فایل های صوتی و تصویری تدریس، اسلایدها و نمودارهای درسی، اتاقهای چت و کنفرانس و استفاده از شبکه های آموزش رادیویی و تلویزیونی بر روی اینترنت از آن جمله هستند.

علاوه بر این دسترسی بهتر به کتابخانه ها و منابع آموزشی و امکان جستجوی سریع در حین مطالعه دروس بدون آن که نیاز به ترک محیط مطالعه و صرف وقت باشد نیز به کیفیت این شکل از تحصیل می افزاید.

* دانشگاه مجازی در ایران

امروزه صدها دانشگاه معتبر در سراسر دنیا دروس و رشته های دانشگاهی خود را از طریق اینترنت ارائه می کنند و تنوع رشته ها و دروس ارائه شده با این روش بسیار زیاد است.

دانشگاه مجازی در ایران صنعتی نوپا در تکنولوژی آموزشی و آموزش از راه دور است اما مراکز و موسسات آموزشی به ویژه دانشگاهها در تلاش هستند تا هرچه سریعتر الگویی مناسب با ساختار آموزشی و فرهنگی کشور در زمینه آموزش الکترونیکی به منظور تاسیس دانشگاه های مجازی ارائه کنند.

پایان دهه ۱۳۷۰ آموزش مجازی در دستور کار دانشگاه تهران قرار گرفت و پروژه هایی تحت این عنوان آغاز شد. سال ۱۳۸۰ سایت آموزش مجازی دانشگاه تهران با ارائه ۹ درس برای دانشجویان روزانه راه اندازی شد و از نیم سال اول تحصیلی همان سال بهره برداری از آن آغاز شد. در همان سال وزارت علوم،



تبدیل شده است. این در حالی است که در آموزش مجازی محدودیت مکانی و زمانی وجود ندارد و دانشجو می تواند بر حسب تمایل، زمان و واحدهای درسی خود را انتخاب کند و همچنین نیازی نیست تا تعداد دانشجویان به حد نصاب محدودیتی ندارند.

در این شیوه آموزش با تعداد محدودی استاد می توان دانشجویان بسیاری را پوشش داد. آموزش از طریق اینترنت سابقه طولانی ندارد ولی امروزه به عنوان قویترین روش آموزشی مطرح می شود و تقاضای فراوانی برای بکارگیری اینترنت در آموزش وجود دارد.

رشته های متفاوت و دانشگاه های معتبر و متفاوتی که این رشته ها را ارائه می کنند امکان ادامه تحصیل برای هر کسی که سیستم مورد نیاز رایانه ای، توانایی مالی پرداخت شهریه دانشگاه و هزینه ارتباط تلفنی را دارد فراهم می کند.

رشته های متفاوت و دانشگاه های معتبر و متفاوتی که این رشته ها را ارائه می کنند امکان ادامه تحصیل برای هر کسی که سیستم مورد نیاز رایانه ای، توانایی مالی پرداخت شهریه دانشگاه و هزینه ارتباط تلفنی را دارد فراهم می کند.

رشته های متفاوت و دانشگاه های معتبر و متفاوتی که این رشته ها را ارائه می کنند امکان ادامه تحصیل برای هر کسی که سیستم مورد نیاز رایانه ای، توانایی مالی پرداخت شهریه دانشگاه و هزینه ارتباط تلفنی را دارد فراهم می کند.

روش ذخیره سازی و رمزگذاری

روی Cd

بخش هشتم

CD های صوتی که در مد disk-at-once ضبط شده اند، موارد خاصی هستند.

از آنجایی که TOC از قسمت جلو نوشته می شود، دیسک در یک CD Player استاندارد قابل خواندن است، حتی اگر فرآیند Write کردن تمام نشده باشد. شما می توانید Track ها را تا جایی که ضبط کردن دچار مشکل می شود، اجرا کنید.

۱۵- چرا recorderها در ابتدای تراک های صوتی بایت های را قرار می دهند؟

این پدیده برای کاربرانی که سعی می کنند صورت دیجیتالی را از یک CD-R استخراج کنند، آشناست. با



وجود چند صد بایت ۰ که در جلو قرار گرفته شده، نتیجه کپی گرفتن از یک CD صوتی اغلب یک کپی دقیق از داده های صوتی اصلی است.

از آنجایی که این نشان دهنده افزایش شاید یک صدم ثانیه سکوت در آغاز دیسک است، اما در واقع قابل توجه نیست.

عدد واقعی بایت ها به آرامی از دیسکی به دیسک دیگر درج می شود، اما یک recorder به طور معمول تقریباً همان عدد را درج می کند.

این عدد معمولاً کمتر از یک سکتور است. طبق اظهارات یک مهندس از Yamaha، علت این مشکل، عدم همگام سازی بین داده های صوتی و کانال های زیرکد می باشد.

مشکلاتی نظیر جریان داده ها که یافتن آغاز یک بلاک را در هنگام خواندن دشوار می سازد، نوشتن داده ها و شناسایی اطلاعات را نیز در همگام سازی دشوار می سازد. طبق گفته این مهندس، عدم تغییر میان افزا یا درایو الکترونیکی می تواند در حل مشکل موثر باشد.

ایجاد کپی از کپی های CD های صوتی، در یک فاصله بتدریج بزرگتر صورت می گیرد، اما احتمالاً حتی پس از چندین نسل غیر قابل توجه می باشد.

۱۶- چه تعداد تراک و چه تعداد فایل می توان داشت؟ شما می توانید بالاتر از ۹۹ تراک داشته باشید.

زیرا عدد تراک به صورت یک عدد دو رقمی اعشاری که با ۰/۱ آغاز می شود ذخیره می گردد و تجاوز از آن هم امکان پذیر نیست.

ماکزیمم تعداد فایل ها بستگی به فایل سیستمی دارد که شما استفاده می کنید. در ۹۶۶۰-ISO شما محدودیت تعداد فایل نخواهید داشت.

در عمل DOS و ویندوز با دیسک به عنوان یک فایل سیستم FAT۱۶ رفتار خواهند کرد، بنابراین تعداد فایل ها به حدود ۶۵۰۰۰ فایل محدود می شود.

۱۷- آیا SCMS مانع از کپی گرفتن می شود؟ SCMS همان Serial Copy Management System است. هدف این است که به مشتریان اجازه داده شود تا بتوانند یکی کپی از روی اصل بگیرند، اما نه یک کپی از روی کپی دیگر.

رسانه های ضبط آنالوگ همچون کاست های صوتی و نوار ویدئویی VHS، با هر کپی تیزل کیفیت پدا می کنند.

رسانه های دیجیتالی نیز تا حدودی از این خسارت نسلی رنج می برند، بنابراین صنعت ضبط ویژگی را می افزاید که دارای تاثیر شبکه ای این چنینی باشد.

در صورتی که از تجهیزات صوتی در حد مصرف کننده استفاده می کنید، SCMS شما را تحت تاثیر قرار خواهد داد.

تجهیزات و recorderهای حرفه ای که به کامپیوتر شما وصل هستند، محدود نمی شوند.

سیستم با رمزگذاری کار می کنید، بدون توجه به اینکه آیا موارد محافظت می شوند یا نه اینکه آیا دیسک مورد نظر دیسک اصلی است یا خیر. رمزگذاری فقط با یک بیت خاموش و یا روشن و با اینکه با متناوب ساختن هر ۵ قاب صورت می گیرد.