

دانستنیها

آشنایی با Case

بخش پایانی

شیوه انتخاب یک کیس

برای تهیه یک کیس می‌بایست پارامترهای متعددی را بررسی نمود:

عملکرد در مقابل زیبایی : تعداد زیادی از مردم انتخاب یک کیس را بر اساس شکل ظاهری و قیمت آن انجام می‌دهند. اکثر کارشناسان کامپیوتر انتخاب یک کیس را بر اساس قابلیت‌ها و پتانسیل های درون کیس انجام خواهند داد.

منبع تغذیه : مهمترین بخش یک کیس، منبع تغذیه آن است. منبع تغذیه از جمله تجهیزات محدود سخت افزاری در کامپیوتر است که دارای بخش‌های متحرکی است (فن‌ها) که می‌تواند مسائل مختص به خود را در مقایسه با سایر عناصر سخت افزاری بدنبال داشته باشد.

انتخاب یک کیس به همراه یک منبع تغذیه مناسب، امری حیاتی است. توان خروجی یک منبع تغذیه نسبت به قابلیت اعتماد پذیری آن از درجه اهمیت کمتری برخوردار



است. برای اکثر سیستم‌ها یک منبع تغذیه سیصد وات کفایت می‌نماید. در مواردی که از چندین هارد درایو، درایو نوری و کارت‌های گرافیک با پتانسیل بالا استفاده می‌شود، می‌توان از یک منبع تغذیه ۳۵۰ و یا ۴۰۰ وات استفاده نمود.

سیستم خنک کننده : استفاده از یک و یا چندین فن به همراه کیس همواره توصیه می‌گردد. پردازنده‌هایی که امروزه از آنان استفاده می‌گردد، دارای سرعت بسیار بالایی بوده و حرارت زیادی را نیز تولید می‌نمایند.

بنابراین می‌بایست از خنک کننده‌هایی استفاده شود که در زمانی قابل قبول عناصر حیاتی نظیر پردازنده، هارد دیسک و کارت گرافیک را خنک نمایند.

استفاده آسان : یک کیس جادار که به سادگی به آن دستیابی شود و دارای لبه‌ها و گوشه‌های تیزی نمی‌باشد از جمله آرزوهای هر تکنسین کامپیوتر است.

سازگاری

AT، برخلاف این‌که چندین سال به عنوان یک استاندارد مورد استفاده قرار می‌گرفت، ولی هم اینک به عنوان یک استاندارد غیر فعال(مرده) محسوب می‌گردد. مادربردهای AT اغلب در کیس های ATX کار می‌کنند ولی مادربردهای ATX در کیس های AT کار نمی‌کنند (به سادگی).

در زمان ارتقاء از **AT** به **ATX**، می‌بایست از یک منبع تغذیه جدید نیز استفاده نمود.

ATX : تقریباً همه مادربردهای امروزی از نوع **ATX** و یا گونه‌های متفاوتی از آن می‌باشند. مهمترین مزیت **ATX**در مقابل استانداردهای قدیمی **AT**، مدیریت پیشرفته **power** و وجود پورت‌های **onboard** نظیر کانکتور **PS2** و یا موس، می‌باشد.

طرح مناسب : کیس انتخابی می‌بایست دارای طرحی متناسب با خواسته استفاده کننده باشد. هر یک از طرح‌های موجود می‌تواند دارای مزایا و معایب مختص به خود باشد. مواد استفاده شده برای تولید کیس : ورقه‌های آهنی و پلاستیک دو ماده اولیه در ساخت کیس‌ها می‌باشند. کیس‌های فلزی سنگین و کیس‌های آلومینیومی سبک‌تر می‌باشند.

وزن سبک یک کیس می‌تواند پارامتری تاثیرگذار در انتخاب یک کیس در نظر گرفته شود، خصوصاً اگر به دلایلی دائماً کیس را می‌بایست جابجا نمود.

طول عمر مفید یک کیس و میزان تحمل آن در مقابل ضربات نیز به نوع مواد استفاده شده برای تولید کیس بستگی دارد.

میزان ارائه نویز : سه عنصر حرکت کننده خاص در کیس استفاده می‌گردد (فن پردازنده، فن کیس و فن درون منبع تغذیه) که می‌توانند تأثیری مستقیم در ارائه نویز و سطح آن را داشته باشند.

انتخاب فن‌های مناسب به منظور برخورد با نویز بسیار حائز اهمیت است. اندازه مادربرد، مکانیزم بستن فن پردازنده و روشی که مادربرد به کیس بسته می‌شود، از جمله عوامل تاثیر گذار دیگر در ارائه نویز است. هر اندازه ابعاد مادربرد بزرگتر باشد، سطح نویز کمتر خواهد بود. بستن مناسب فن پردازنده و مادربرد، کاهش نویز را به دنبال خواهد داشت.

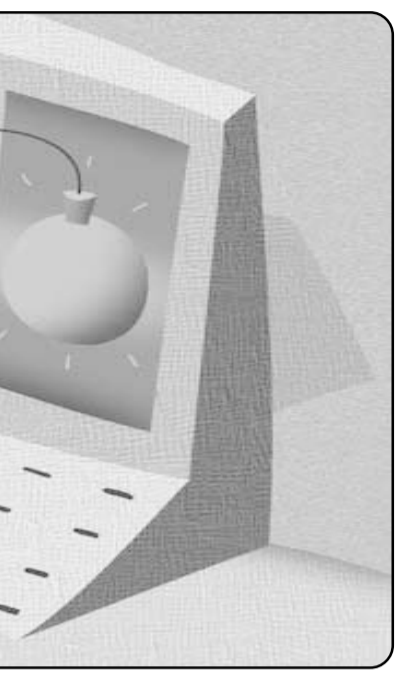
www.srcو.ir

در ضمن وزارت دادگستری آمریکا نیز هر

اقدام غیرقانونی که برای ارتکاب، پی جویی یا پیگرد قضایی آن بهره‌برداری از دانش فناوری کامپیوتر ضروری باشد را جرم کامپیوتری دانسته‌اند، بنابراین دانش کامپیوتر برای ارتکاب جرم ضروری است.

در این میان کامپیوتر و شبکه‌ها نیز می‌توانند به چند طریق در ارتکاب جرایم دخیل باشند به این صورت که کامپیوتر و شبکه می‌تواند به عنوان وسیله‌ای برای ارتکاب جرم محسوب شود و یا اینکه این کامپیوتر و شبکه می‌تواند هدف جرم باشد و بالاخره اینکه از کامپیوتر و شبکه‌ها می‌توان برای مقاصد مرتبط با جرم استفاده کرد (مثلا نگهداری سوابق فعالیت‌های قاچاقچیان) بنابراین جرم کامپیوتری را از دو نظر می‌توان تعریف کرد. تعریف مضیق، جرم کامپیوتری اساساً منحصر و محدود به نفوذ غیرمجاز، تحریف یا تخریب از طریق کدهای کامپیوتری، جاسوسی کامپیوتری، جعل و کلاهبرداری کامپیوتری خواهد بود و آزار و اذیت، سوءاستفاده از پست الکترونیک، سرقت و . . . از طریق سیستم‌های کامپیوتری نخواهد بود اما در تعریف موسع از جرم کامپیوتری، هر فعل و ترک فعلی که از طریق یا به کمک کامپیوتر و یا از طریق شبکه‌های کامپیوتری یا از طریق اینترنت چه به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم انجام می‌شود که توسط قانون ممنوع گردیده و برای آن‌ها مجازات‌های مالی یا جسمی در نظر گرفته شده است را شامل می‌شود.

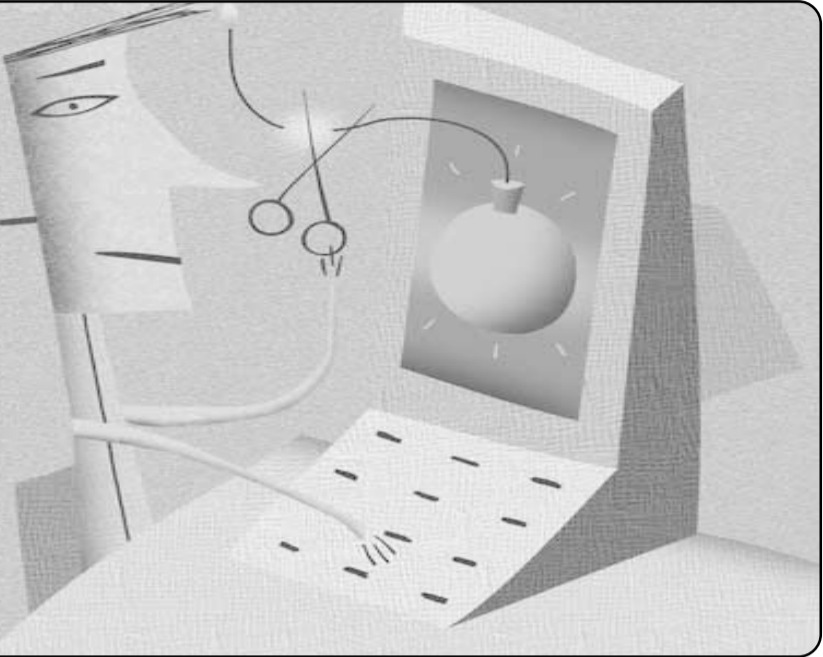
با تمام توضیحاتی که در خصوص جرایم کامپیوتری مورد بررسی قرار گرفت باید گفت جرایم کامپیوتری به‌طور کلی به سه دسته



تقسیم می‌شوند. دسته اول جرایمی هستند که در آن‌ها کامپیوتر و تجهیزات جانبی آن مانند سرقت، تخریب و . . . موضوع جرم واقع می‌شوند. دسته دوم جرایمی هستند که در آن‌ها کامپیوتر به‌عنوان ابزار وسیله توسط مجرم برای ارتکاب جرم به‌کار گرفته می‌شود و بالاخره دسته سوم جرایمی هستند که می‌توان آن‌ها را جرایم کامپیوتری محض نامید. این نوع از جرایم کاملاً با جرایم کلاسیک تفاوت دارند و در دنیای مجازی به وقوع می‌پیوندند اما آثار آن‌ها در دنیای واقعی ظاهر می‌شود، مانند دسترسی غیرمجاز به سیستم‌های کامپیوتری.

کمبود متخصص

نبود قانون در هر عرصه‌ای به‌طور ناخودآگاه بر میزان جرایم می‌افزاید. به‌عنوان



مثال نبود قانون کپی‌رایت در داخل کشور سبب شده است که نرم‌افزارهای کامپیوتری بدون هیچ نگرانی از بابت تعقیب قضایی، تکثیر و در فروشگاه‌ها به‌صورت عادی به فروش برسند. از این رو داشتن یک قانون جامع برای مبارزه با مجرمان کامپیوتری یک نیاز اساسی در کشور است. گفته می‌شود تصویب اولین قانون در زمینه جرایم کامپیوتری به سال ۱۹۸۴ بازمی‌گردد. همان زمانی که کنگره آمریکا اقدام به تصویب قانونی آزمایشی جهت مقابله با جرایم ارتكابی در دنیای الکترونیک کرد. این قانون در سال‌های ۱۹۹۴ و ۱۹۹۶ مورد بازنگری قرار گرفت و هم‌اکنون نیز همان قانون سال ۱۹۹۶ در این کشور لازم‌الاجراست. این قانون در ماده ۱۸

کشور لازم‌الاجراست. این قانون در ماده ۱۸

چرا نرم افزارها باگ دارند؟

قانون ایالت متحده بخش ۱۰۳۰ گنجانده شده است.

به هر حال گفته می‌شود وضعیت این قانون در کشور ما به این صورت است که در ابتدا به خاطر حجم نسبتاً کمی که این جرایم در مقایسه با جرایم عادی داشت قانون‌گذاران به همان قوانین عادی اکتفا می‌کردند و در جریان تصویب طرح تجارت الکترونیک مواردی نیز درباره تعیین مجازات و در جهت امن کردن فضای تجارت الکترونیک به آن اضافه شد اما به مرور به واسطه روی آوری بیش از پیش جامعه به استفاده از فناوری پیشرفته و بهره‌گیری از کامپیوترهای شخصی و به تبع آن امکان وقوع تخلف با این وسیله ارتباطی سبب شد که خلا نبود قانون مدون به‌طور محسوسی رخ نمایان کند.

تا آن‌جا که به دستور رئیس قوه قضائیه اهمیت موضوع تشکیل کمیته مبارزه با جرایم رایانه‌ای در دستور کار این قوه قرار گرفت و از ابتدای مهرماه سال ۸۱ فعالیت این کمیته به‌طور رسمی آغاز شد. همان زمان دبیر کمیته جرایم رایانه‌ای در خصوص وظایف این کمیته چنین اظهارنظر کرد: این کمیته برای سازماندهی شعباتی از دادسراها و دادگاه‌ها برای رسیدگی به جرایم مذکور، ایجاد هماهنگی میان قوه قضائیه و سایر مراجع مرتبط اعم از دولتی و خصوصی جهت مبارزه با جرایم رایانه‌ای، ایجاد رشته کارشناسی رسمی جرایم رایانه‌ای، تبیین نیازمندی‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری دادسراها و دادگاه‌های اختصاص یافته برای رسیدگی به پرونده‌های جرایم رایانه‌ای و . . . تشکیل شده است.

منبع : بزرگراه فناوری

قسمت اول

یک نقص نرم افزاری است و کمتر پیش می‌آید یک نقص دیجیتالی سخت افزاری را باگ بنامیم. هرچند که این لغت از نظر تاریخی در مهندسی مکانیک و ادوات سخت‌افزاری ریشه دارد. بنابراین آن دسته از وسایل دیجیتالی که فاقد نرم‌افزارند، اصولاً در این بحث جای نمی‌گیرند. مثلاً یک دستگاه ویدیو را با یک کامپیوتر مقایسه کنید.

هر وقت که می‌خواهید ویدیو را روشن کنید، یا روشن می‌شود یا نمی‌شود و حالت دیگری در این میان وجود ندارد، اما وقتی یک کامپیوتر را روشن می‌کنید، ممکن است سیستم عامل بالا نیاید (بوت نشود).

در این صورت می‌توان گفت کامپیوتر واقعاً به کار نیفتاده است؛ زیرا با این‌که روشن است، کار نمی‌کند. بنابراین، هر مشکلی هست، قدمت بخش کار است و تقریباً مثل حل کردن معما است. برنامه‌نویسانی که دائماً به فکر کاستن از باگ‌ها و ایرادهای نرم‌افزارهای خود هستند، در حقیقت به‌طور مداوم در حال انجام یک ورزش فکری هستند که رشته‌ای تو در تو از حلقه‌های پرسش و پاسخ را در دل خود دارد. با این همه، اجازه بدهید به اختصار ببینیم اصولاً چرا باگ‌ها به وجود می‌آیند و ریشه این معضل کجاست؟

چرا باگ‌ها پدید می‌آیند؟
وقتی در دنیای سیستم‌های دیجیتالی و کامپیوتری از باگ صحبت می‌کنیم، مقصودمان بیشتر

این رو متون و کتاب‌های مفصلی در زمینه Debugging یا اشکال‌زدایی از نرم‌افزار و مندهای آن تألیف شده است و همچنان ادامه دارد.

برنامه‌نویسان تازه‌کار معمولاً از این شاخه مهندسی نرم‌افزار گریزانند و امیدوارند برنامه‌هایی بنویسند که به قدری خوب باشد که اصلاً کارش به اشکال زدایی نکشد، ولی پس از دو سه سال کار حرفه‌ای در این زمینه سرانجام تسلیم می‌شوند و آشنایی با اصول علمی اشکال زدایی برایشان به یک ضرورت تبدیل می‌شود؛ مگر این‌که نخواهد به اصول اخلاقی و حرفه‌ای مهندسی نرم‌افزار متعهد باشند و از این‌که برنامه‌های ساخت آن‌ها پر از انواع باگ و ایراد باشد، باکی نداشته باشند، اما برطرف کردن باگ‌ها برای بسیاری از برنامه‌نویسان غیرآتاتور یکی از قسمت‌های چالش برانگیز و لذت بخش کار است و تقریباً مثل حل کردن معما است.

برنامه‌نویسانی که دائماً به فکر کاستن از باگ‌ها و ایرادهای نرم‌افزارهای خود هستند، در حقیقت به‌طور مداوم در حال انجام یک ورزش فکری هستند که رشته‌ای تو در تو از حلقه‌های پرسش و پاسخ را در دل خود دارد. با این همه، اجازه بدهید به اختصار ببینیم اصولاً چرا باگ‌ها به وجود می‌آیند و ریشه این معضل کجاست؟

چرا باگ‌ها پدید می‌آیند؟
وقتی در دنیای سیستم‌های دیجیتالی و کامپیوتری از باگ صحبت می‌کنیم، مقصودمان بیشتر

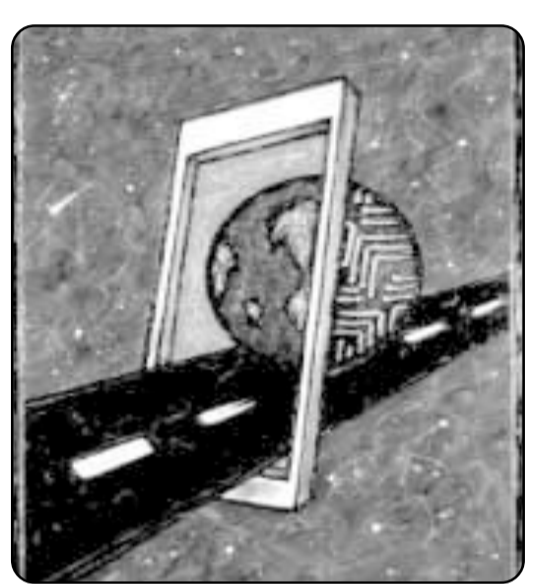
تازه‌های دنیای رایانه

ساختن فرهنگ اینترنتی

بخش دوم

دریافت این‌که کارمندان آن شرکت چیز مهمی برای در میان گذاشتن نداشتند، نا امیدکننده بود. یک پروفیسور تجارت به نام واندا اورلی کوفسکی مشکل را پیدا کرد. از آن جایی‌که کارمندان شرکت برای به دست آوردن ارتقا شغلی با هم رقابت می‌کردند، انگیزه‌ای برای پنهان کردن دانسته‌های خود داشتند. همان‌طور که این مثال به ما می‌گوید در بسیاری از موارد استفاده از اینترنت به دلیل این‌که تکنولوژی با فرهنگ جوامعی که آن را به کار می‌گیرند به شکل ضعیفی منطبق شده است، شکست می‌خورد.

شبکه اجتماعی هم چنین بسر به کارگیری تکنولوژی‌های جدید تاثیر می‌گذارد به این صورت که اگر افراد یک جمعیت هم‌زمان دارای ارتباطات اجتماعی باشند، به میزان بیشتری از ارتباطات تکنولوژیکی بهره می‌برند. هر فرهنگی روش‌های عملی خویش را برای به



وجود آوردن و حفظ شبکه اجتماعی، دارد. اجتماعی‌که در سیاست‌ها و زمینه‌های اقتصادی خویش این روش‌ها را به کار گیرد، سالم‌تر خواهد بود.

برای مثال، مدت‌های مدیدی این‌به‌صورت رازی بود که چرا مردم ساراویو، فرهنگ تحمل و پلوراستیک خود را با وجود جنگ‌های وحشتناکی که داشته‌اند، حفظ کرده‌اند. دیداری از شهر ساراویو، یکی از دلایل عمده این موضوع را آشکارا نشان می‌دهد.

ساراویو در اطراف بازاری که ۲ کیلومتر طول دارد و مردم طول آن را پیاده می‌پیمایند، سازمان یافته است. مردم در این مسیر همدیگر را سرگرم می‌کنند، هم‌سن و سال‌های خود را در آن‌جا می‌بینند و با آن‌ها قهوه می‌خورند. ارتباطات اجتماعی، از این رو، پوسته‌نرم می‌شود و مردم به‌صورت طبیعی دوستان خود را به یکدیگر معرفی می‌کنند. مثال دیگر مجارستان است که به‌طور نسبی در حین اشغال روس‌ها، به سبب ارتباطات اجتماعی پیشرفته‌اش که بر اساس رابطه سنت ارتباط مادام‌العمر بین اعضای گروه‌های مخفی بود، سالم و دست‌نخورده باقی‌ماند. ارتباطات اجتماعی Silicon Valley در مقابل، به روابط کاری وابسته است.

مردم به تازوب به شغل‌های جدید رو می‌آورند اما دوستی خود را با همکاران قدیمی خود به شکل نزدیکی حفظ می‌کنند، حتی هنگامی‌که آن همکاران قدیمی خودشان شغل‌های جدیدی پیدا می‌کنند. بنابراین آن‌ها دوستانی دارند که بار دیگری در در جست و جوی شغل جدیدی هستند، بتوانند آن‌ها را خبر کنند و از آن‌ها باری بخواهند.

همان‌طور که این مثال نشان می‌دهد به‌کارگیری شبکه اجتماعی به اشکال متفاوتی متغیر است و هر عملکردی وابسته به یک عملکرد اجتماعی بزرگ‌تر است و جامعه دموکراتیک موجب ارتقا آن می‌شود.

جوامع استبدادی تلاش می‌کنند تا از به‌کارگیری‌های قدرتمند استفاده از شبکه جلوگیری کنند. جوامع دموکراتیک موجب ارتقا به کارگیری آن می‌شوند. استفاده وسیع از اینترنت راهی برای گسترش ارتباطات شبکه‌ای است و روش‌های به‌کار برده شده موجود روابط شبکه‌ای می‌تواند سر نخ‌هایی را برای موثرترین روش‌های استفاده از اینترنت ارائه کند. البته بیشترین گسترش اینترنت به شکل خود به خودی است: زمانی طولانی است که سیستم‌های تلفنی به شکل معقولانه‌ای خوب عمل می‌کنند.

ISP‌ها می‌توانند به حدی گسترش یابند که

سرویس‌های اینترنتی را به همه کسانی‌که طالب آن هستند، ارائه دهند. در یک جامعه مرفه‌که ارتباطات شبکه‌ای در آن قدرتمند است ممکن است این کافی باشد اما هنگامی‌که منابع بیشتر محدودند و جامعه‌های فرهنگی به علت پیشینه استبداد زدگی ضعیفند، سیاست‌های کشوری امیدهایی برای ارتقا استفاده از اینترنت به وجود می‌آورد. آشکارترین سیاست که به سادگی درگیر کردن همه افراد در این امر است، بسیار گران است و به مسائل فرهنگی و اجتماعی هم نمی‌پردازد.

بهتر است که به درجات پایتتر اشاره‌ای نشود تا یک رهیافت متعادل و هدفمند به دست آوریم.

منبع : سایت آینده‌نگر