



دیگه چه خبر؟

گوگل ۱۴۵ برنامه

حاوی بدافزار را حذف کرد



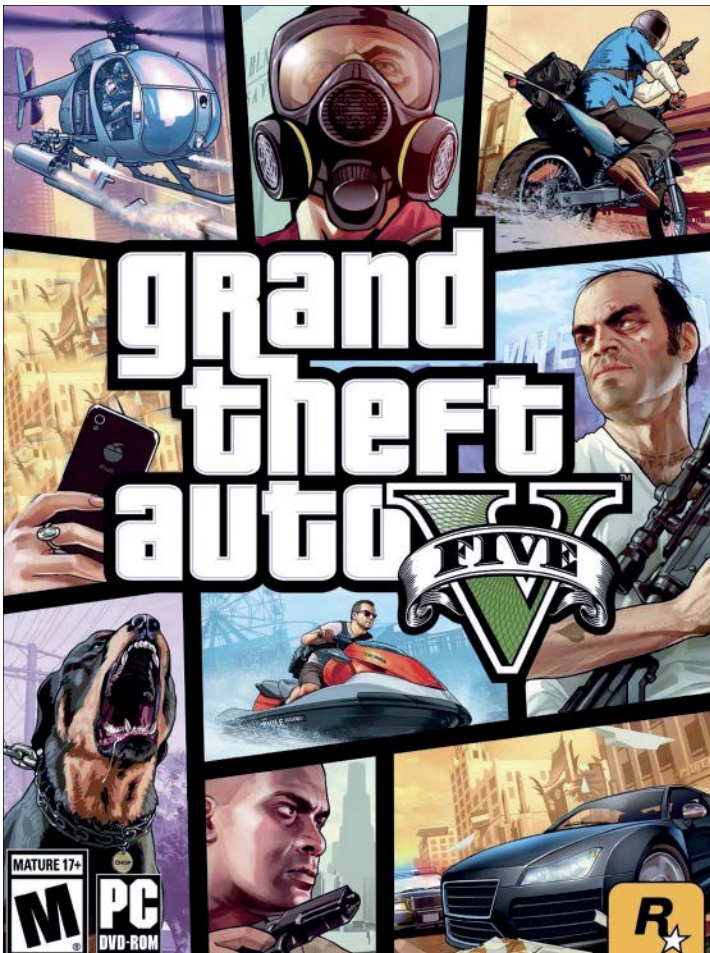
گوگل ۱۴۵ نرم‌افزار حاوی بدافزار را از فروشگاه گوگل پلی پاک کرد. این بدافزارها پس از اتصال دستگاه اندروید به رایانه، اطلاعات کارت اعتباری و پسوندهای کاربر را سرقت می‌کنند. به گزارش خبرگزاری مهر و به نقل از دیلی میل، گوگل اعلام کرد ۱۴۵ نرم‌افزار در فروشگاه گوگل پلی حاوی فایل‌های بدافزار برای حمله به رایانه کاربران ساخته شده‌اند. هرچند برخی از اینها چند صد بار دانلود شده‌اند اما اپ استور هم اکنون آنها را پاک کرده است. با وجود این ممکن است در برخی گجت‌های کاربران وجود داشته باشند. بدافزار دستگاه‌های اندروید را آلوده نمی‌کند، بلکه فقط در صورتی که دستگاه اندروید به پی سی ویندوز متصل شود، اطلاعات شخصی کاربر را جمع‌آوری می‌کند. بدافزار پس از ورود به رایانه، شماره کارت اعتباری کاربر، پسوندر حساب‌های کاربری او و حتی شماره تامین اجتماعی را سرقت می‌کند. شرکت امنیت سایبری Palo Alto Networks نرم‌افزارهای حاوی بدافزار را کشف کرده و به گوگل اطلاعات داده است. این برنامه‌ها دیگر در فروشگاه گوگل پلی موجود نیستند اما از اکتبر ۲۰۱۷ قابل دانلود بوده اند. احتمالاً هکرها با استفاده از این روش از دستگاه‌های کاربر جاسوسی کرده‌اند.



به نظر می‌رسد روسیه قصد دارد قوانین محدودکننده و سختگیرانه بیشتری را برای فعالیت غول‌های فناوری نظیر گوگل و فیس‌بوک وضع کند. به گزارش ایسنا، از آنجا که غول‌های فناوری همچون گوگل، فیس‌بوک و توئیتر در یکی دو سال اخیر با مشکلات بسیاری دست و پنجه نرم کرده و توسط نهادهای نظارتی و دولتی بسیاری بشدت تحت فشار قرار گرفتند، حالا به نظر می‌رسد این بار روسیه قصد دارد اهرم فشار بیشتری را بر شرکت‌های فعال در حوزه فناوری و شبکه‌های اجتماعی وارد کند تا بدین ترتیب بتواند نظارت و کنترل بیشتری بر محتوای منتشرشده بر پلتفرم شبکه‌های اجتماعی، نرم‌افزارهای پیام‌رسان و به‌طور کلی فعالیت شرکت‌های فناوری داشته باشد. به گفته سه نفر از منابع آگاه، این قوانین و مقررات سختگیرانه به تایید ولادیمیر پوتین، رئیس‌جمهور روسیه و اعضای مربوط کابینه دولت وی نیز رسیده و قرار است در ماه‌های آتی اجرایی و اعمال شود. البته این در حالی است که در سال‌های اخیر، روسیه و نهادهای نظارتی و رگولاتوری در این کشور بشدت روی فعالیت شبکه‌های اجتماعی خارجی و داخلی نظارت کرده و قوانین محدودکننده و سختگیرانه‌ای را برای آنها وضع کرده‌اند. به‌عنوان مثال، به موتورهای جست‌وجوگری همچون گوگل بارها هشدار داده بود برخی از نتایج جست‌وجو را برای کاربران و مخاطبان به نمایش نگذارند. از نرم‌افزارهای پیام‌رسان نظیر تلگرام درخواست کرد اطلاعات رمزنگاری شده کاربران را که روی سرورهای آن ذخیره‌سازی شده بود، تحویل نهادهای امنیتی این کشور بدهد و سایر شبکه‌های اجتماعی فعال در این کشور نیز موظف شدند اطلاعات کاربرانشان را روی سرورهای این کشور ذخیره‌سازی کنند تا در صورت لزوم، نهادهای امنیتی و قضایی به آنها دسترسی داشته باشند. بر اساس گزارش وبسایت the star، روسیه و چین همواره دو کشور پیشتاز در عرصه محدودکردن فضای آزاد و باز اینترنت و شبکه‌های اجتماعی به شمار می‌روند که همیشه میزبان اعمال قوانین بشدت سختگیرانه‌ای برای فعالیت شرکت‌های تکنولوژی بوده‌اند.



با وی تماس گرفتیم و ماجرای داشتن صفحه اینستاگرام و مطلب منتسب به او را جویا شدم؛ جواب این عضو شورای عالی انقلاب فرهنگی منفی بود و از وجود چنین مطلبی اظهار بی‌اطلاعی کردند و گفتند این مطلب را ندیده‌اند. /فارس



به ورزش یوگا بپردازید، سوار بالگرد شوید و روی شهر بچرخید و... اما عموم بازیکن‌ها صاف به سمت کشت و کشتار و خلافکاری می‌روند، انگار بازی به شما نشان می‌دهد پشت ماسک‌های زیبا و لباس‌های اتوخورده این اجتماع شاید خیلی از ما اگر فرصتش پیش بیاید «آن کار دیگر» را انجام دهیم! تیراندازی‌ها، درعین‌حال که خشمگین می‌شوند، بسیار سرگرم‌کننده به نظر می‌رسند و البته با بازدید منظم از فروشگاه‌های Ammu Nation و خرید مهمات می‌توانید به این سرگرمی ادامه دهید. درحالی‌که GTA بسیاری از محیط‌های طبیعی را از روی بازی Red Dead Redemption (مناطق روستایی سن آندریاس با حیوانات وحشی) الگوبرداری و پیاده‌سازی کرده است، سیستم جنگ و تیراندازی بازی خود را از Max Payne آموخته است. و کاربردی و از همه مهم‌تر مکانیک فوق‌العاده سنگرگیری بازی است که تقریباً به‌طور قابل توجهی ناخودآگاه کار می‌کند. ناخودآگاه، بزرگ‌ترین تعریفی است که شما می‌توانید به این مکانیک اطلاق کنید. شما باید بدانید Grand Theft Auto V واقعاً یک بازی در مورد داستان یا مکانیک نیست، هرچند در این موارد قوی ظاهر می‌شود، اما درنهایت این یک بازی در مورد چشم‌انداز و تجربه است.

مبارزات فوق‌العاده روان با گزینه‌های متنوع و کاربردی و از همه مهم‌تر مکانیک فوق‌العاده سنگرگیری بازی است که تقریباً به‌طور قابل توجهی ناخودآگاه کار می‌کند. ناخودآگاه، بزرگ‌ترین تعریفی است که شما می‌توانید به این مکانیک اطلاق کنید. شما باید بدانید Grand Theft Auto V واقعاً یک بازی در مورد داستان یا مکانیک نیست، هرچند در این موارد قوی ظاهر می‌شود، اما درنهایت این یک بازی در مورد چشم‌انداز و تجربه است.

دستیار هوشمند گوگل، ادب را ترویج می‌کند!

گوگل آپدیت جدیدی را برای دستیارهای هوشمند خود عرضه کرده است. کاربرد هنگام استفاده از واژه‌های «لطفا» و «تشکر می‌کنم»، پاسخ‌های جالبی از دستیار هوشمند دریافت می‌کند. به گزارش مهر و به نقل از بی‌بی‌آر، گوگل قصد دارد آپدیت‌های جدیدی برای دستیار هوشمند خود ارائه کند. این ویژگی‌ها علاوه بر آن‌که قابلیت‌های جدیدی ارائه می‌کنند، اجازه نمی‌دهد افراد با بی‌ادبی به گجت‌ها دستور دهند! طبق عقیده بسیاری از افراد و وب‌سایت‌های فناوری، نحوه صحبت کردن کاربران با گجت‌ها، کودکان را تشویق می‌کند خواسته‌های‌شان را با دستور بیان کنند. در همین راستا و در آپدیت جدید، هنگامی‌که کاربر رفتار خوبی داشته باشد، دستیار دیجیتال پاسخ‌های جالبی به او می‌دهد. این ویژگی مخصوص هنگامی فعال می‌شود که کاربران با واژه‌های «لطفا» و «تشکر می‌کنم» از دستیار گوگل درخواست خود را بیان می‌کنند. این درحالی است که چندی

ارتقای اینستاگرام برای نابینایان

اینستاگرام قصد دارد پلتفرم خود را برای کاربران نابینا ارتقا دهد. در همین راستا این شرکت یک متن جایگزین برای تصاویر ارائه می‌دهد که درباره آنها توضیح می‌دهد. به گزارش مهر و به نقل از انگجت، این توضیحات را می‌توان به وسیله نرم‌افزارهای صفحه‌خوان (screen reader) خواند. بنابراین افراد نابینا می‌توانند هنگام بررسی حساب کاربری، درباره تصاویر توضیحات بشنوند. به دو روش می‌توان برای تصاویر یک متن جایگزین دریافت کرد. روش اول از هوش مصنوعی استفاده می‌کند. اینستاگرام با فناوری شناسایی تصاویر به طور خودکار

با سابقه و شناختی که از استاد رحیم پور داشتیم، بعید می‌دانستم ایشان درخصوص یک برنامه تلویزیونی اظهار نظر عمومی و رسانه‌ای کنند و از مخاطبان بخواهند به روابط عمومی صدا ووسیما زنگ بزنند و کمپین اعتراضی راه بیندازند.

حال خیانت به اوست و هیچ کنترلی روی فرزندانش (نسل جوان) ندارد. یکی در حال غرق شدن در صنعت‌های جنسی است و دیگری شدیداً درگیر صنعت سرگرمی و موادمخدر شده است. از طرف دیگر فرانکلین نماد یک آمریکای بی‌قانون است، فرانکلین یک خلافکار است، اما به دنیای خلاف علاقه ندارد. تا وقتی‌که هدفش تأمین شود از این راه استفاده می‌کند و دلش می‌خواهد هر چه زودتر از این منجلاب فرار کند البته هر چه دست‌وپا می‌زند بیشتر و بیشتر فرو می‌رود. درنهایت تیور، شخصیتی که شاید نماد آمریکا قبل از کاپیتالیسم و مدرنیته باشد، فردی که هرکاری دلش بخواهد انجام می‌دهد، هیچ تعلق و هیچ محدودیتی ندارد و تصمیماتش تماماً بر مبنای لذت است. تیور که به معنی واقعی کلمه درگذشته گیرکرده است و هنوز نتوانسته با این که مایکل سرش را کلاه گذاشته کنار بیاید به‌نوعی نماینده گذشته وحشی آمریکاست.

درواقع، Rock star North یک جهان فوق‌العاده ساخته است که نه‌تنها به‌عنوان یک بازی هیجان‌انگیز، متنوع، بلکه به‌عنوان یک هجونامه تندوتیز در جامعه غرب عمل می‌کند. نمایش‌های واقعی تلویزیونی، مجلات مشهور، رسانه‌های اجتماعی، جراحی پلاستیک، کتاب‌های روان‌شناسی پاپ، همه از طریق آگهی‌های تبلیغاتی اغلب خنده‌دار روی بسیاری از ایستگاه‌های رادیو و تلویزیون بازی بشدت به تمسخر گرفته می‌شوند. حتی خود بازی‌های ویدیویی نیز از این ضربه جان سالم به‌درنبرده‌اند، تبلیغ بازی «کشتار عادلانه (۷ وعده» هنر واقعگرایانه از کشتار معاصر» است.



به تثلیث مسیحیت باشد کسی چه می‌داند؟ اما بارزترین این تشبیه‌ها در دو بخش دسته‌بندی می‌شوند. ۱. استعاره‌های روانشناختی ۲. استعاره‌های اجتماعی.

تکذیب ارتباط صفحه اینستاگرام رحیم پور ازغدی با او

مهدی بلوکات، رئیس سابق مرکز ارتباطات و اطلاع‌رسانی نهاد نمایندگی رهبرانقلاب در دانشگاه‌ها گفت؛ مطلبی را در فضای مجازی به نقل از صفحه اینستاگرام استاد رحیم پور ازغدی درخصوص برنامه «بدون توقف» شبکه سه دیدم که برایم محل سوال شد.

مهدی جعفری

کارشناس بازی‌های رایانه‌ای

در دهه ۹۰ میلادی شرکت DMA Design طرح‌های اولیه ساخت یک بازی را در سر داشت، بازی‌ای به نام Race & Chase (مسابقه و تعقیب) ابتدا قرار بود بازی به‌صورت یک دوگانه دزدی و پلیسی ساخته شود، که البته شرکت DMA Design خیلی زود فهمید بازی در نقش یک دزد و خرابکار احتمالاً سرگرم‌کننده‌تر خواهد بود. مسابقه و تعقیب البته کامل به نتیجه نرسید، اما ایده بازی برای شرکت به‌جا ماند و سازنده‌ها معتقد بودند هنوز ظرفیت این ایده کاملاً هویدا نشده است. همین شد که در سال ۱۹۹۷ شرکت DMA بازی «ماشین دزدی بزرگ ۱۱ را عرضه کرد و با موفقیت فوق‌العاده‌ای روبه‌رو شد. بگذارید خلاصه بازی را برای شما بازگو کنم. یک ماشین بدزد، برو و هرکاری دوست داری بکن و البته هر چند وقت یک بار مأموریت‌های مشخص بازی را انجام بده، GTA اول داستان داشت، اما عموم وقت شما صرف به آشوب کشیدن شهر می‌شد، چرا؟ چون سرگرم‌کننده‌تر بود و البته شاید به‌عنوان بازیکن، کار دیگری در بازی برای انجام وجود نداشت. همین روند در بقیه نسخه‌های GTA ادامه پیدا کرد، اما با ارائه نسخه‌های جدیدتر تقریباً میزان آزادی عمل شما و انتخاب این‌که به چه کاری بپردازید بیشتر می‌شد، از باشگاه و فست‌فود رفتن گرفته تا رازشکری و لباس خریدن و

از دزدی تا آدم فروش

اما قبل از این‌که وارد تاروپود بازی شویم اجازه دهید نگاهی کوتاه به شخصیت‌ها و داستان بازی داشته باشیم، داستان در اصل از ۹ سال پیش شروع می‌شود، وقتی‌که مایکل و تیور در حال انجام یک دزدی بزرگ هستند که مایکل با لو دادن دزدی به پلیس و البته صحنه‌سازی مرگ خودش، عملاً تیور را می‌فروشد تا خودش و خانواده‌اش وارد برنامه محافظت از شاهد پلیس شوند و بتواند یک زندگی سالم را شروع کنند. حالا نه سال جلو بیاوید در وضعیتی که مایکل فوق‌العاده ثروتمند است، اما به روان‌شناسش می‌گوید که «خوشحال نیست»، روان‌شناسش هم یک سؤال از او می‌پرسد. تو به دنبال چه چیزی هستی؟

استعاره روان‌شناختی بارز در بازی، دیدگاه سه‌گانه فروید از «ناخودآگاه» هر فرد است، ایکو (خود)، سوپر ایکو (فراخود) و اید (نهاد).

ایرانی ها روزانه یک ساعت و ۲۴ دقیقه در شبکه‌های اجتماعی

بر اساس آمارهای منتشر شده توسط مرکز آمار سرانه حضور افراد ۱۵ ساله و بیشتر در سال ۱۳۹۶ در شبکه‌های اجتماعی یک ساعت و چهار دقیقه در روز بوده است.
به گزارش ایسنا، مرکز آمار ایران اخیراً اجرای طرحی را با عنوان طرح آماریگری از فرهنگ رفتاری خانوار آغاز کرده است که براساس آن سرانه حضور افراد ۱۵ ساله و بیشتر در سال ۱۳۹۶ در شبکه‌های اجتماعی یک ساعت و چهار دقیقه در روز بوده است.
در ادامه برخی از مهم‌ترین یافته‌های حاصل از این طرح که در سال ۱۳۹۶ اجرا شده است، می‌آید:
-حدود ۵۸ درصد افراد ۱۵ ساله و بیشتر باسواد در ط سال قبل از آماریگری، مطالعه کتاب غیردرسی داشته‌اند.
-سرانه مطالعه کتاب غیردرسی افراد ۱۵ ساله و بیشتر باسواد هفت ساعت و ۴۱ دقیقه در ماه بوده است که از این میزان سرانه ماهانه مطالعه قرآن و ادعیه سه ساعت و هفت دقیقه بود.
۲۹/۹ درصد از افراد ۱۵ ساله و بیشتر باسواد، در ماه قبل از آماریگری روزنامه مطالعه کرده‌اند.
- سرانه ماهانه مطالعه روزنامه افراد ۱۵ ساله و بیشتر باسواد، یک ساعت و ۲۷ دقیقه بوده است.
- سرانه تماشای برنامه‌های سیمای جمهوری اسلامی ایران توسط افراد ۱۵ ساله و بیشتر، چهار ساعت و ۵۲ دقیقه در روز بوده است.
- سرانه حضور افراد ۱۵ ساله و بیشتر در

سه گانه مسیحی یا...

در نسخه پنجم شاهد یک بازی سه‌گانه با سه قهرمان کاملاً متفاوت و البته درعین‌حال بسیار شبیه به هم، نکته‌های جالبی در دل سه‌گانگی این بازی و علت انتخاب سه قهرمان برای پیش بردن داستان وجود دارد، حتی این سه‌گانگی شاید به نحوی اشاره

به تثلیث مسیحیت باشد کسی چه می‌داند؟ اما بارزترین این تشبیه‌ها در دو بخش دسته‌بندی می‌شوند. ۱. استعاره‌های روانشناختی ۲. استعاره‌های اجتماعی.



شبکه‌های اجتماعی، یک ساعت و چهار دقیقه در روز بوده است
-حدود ۵۱ درصد افراد ۱۵ ساله و بیشتر اظهار کرده‌اند که ورزش می‌کنند.
-سرانه انجام ورزش افراد ۱۵ ساله و بیشتر ۲۲ دقیقه در روز بوده است.
- ۷۸ درصد افراد ۱۵ ساله و بیشتر در هفته شیر ۳/۷ لیوان بوده است.
-۵۴ درصد افراد ۱۵ ساله و بیشتر در هفته نوشابه مصرف کرده‌اند. سرانه هفتگی نوشابه، ۱/۷ لیوان بوده است.
گفتنی است، طرح آماریگری از فرهنگ رفتاری خانوار یکی از طرح‌های آماری جدید مرکز آمار ایران است که با هدف تهیه آمار و اطلاعات مربوط به فعالیت‌های فرهنگی و رفتارهای خانوارهای کشور و استفاده از نتایج آن در برنامه‌ریزی‌های فرهنگی کشور در سال ۱۳۹۶ در سطح کشور، در نقاط شهری و روستایی برای افراد ۱۵ ساله و بیشتر اجرا شد.