آسیا
روزنامه اقتصادی

خرید یک شرکت تولیدکننده "اسپای‌ور" توسط مایکروسافت

شرکت "مایکروسافت" در حال مذاکره برای خرید یک شرکت تولیدکننده نرم‌افزارهای مزاحم "اسپای‌ور" است.

به گزارش پی سی ورلد، خبر تلاش مایکروسافت برای خرید شرکت "کلاریا" به قیمت ۵۰۰ میلیون دلار، روز پنجشنبه در روزنامه‌های آمریکا منتشر شد.

شرکت‌هایی نظیر "کلاریا" با تولید انواع کم خطرتری از نرم‌افزارهای جاسوسی "اسپای‌ور" با نام "اد-ور"، (Adware,) معمولاً از طریق نصب این نرم‌افزارها روی رایانه کاربران و بدون اطلاع آنها، علایق اینترنتی آنها را زیر نظر گرفته و سپس تلاش می‌کنند بر پایه علایق اینترنتی کاربر، پنجره‌های تبلیغاتی موسوم به "پاپ آپ" را برای او به نمایش در آورند.

به گفته کارشناسان، بروز نگرانی در میان کاربران در پی انتشار خبر تلاش مایکروسافت برای خرید "کلاریا" حتی ممکن است مایکروسافت را از تصمیم خود منصرف کند.

"اسپای‌ور" (Spyware) به‌طور کلی به نرم‌افزارهای مخربی گفته می‌شود که با سوء استفاده از حفره‌های امنیتی سیستم‌های عامل و مرورگرهای اینترنتی، بدون اراده کاربران از برخی پایگاه‌های اینترنتی به رایانه‌ها راه یافته و باعث باز شدن پی‌اپی پنجره‌های تبلیغاتی، تغییر دایمی برخی مشخصه‌های مرورگرهای اینترنتی (به ویژه اینترنت اکسپلورر) از جمله آدرس HomePage کند شدن رایانه و ربوده شدن کلمات عبور و اسم رمزهای مورد استفاده کاربران می‌شود. خرید یک شرکت تولیدکننده این گونه نرم‌افزارهای تبلیغاتی مزاحم می‌تواند توان تبلیغاتی شرکت مایکروسافت را در موتور جست وجوی "ام اس ان" این شرکت و همچنین سایر خدمات اینترنتی افزایش دهد. دونشریه "تایمز" و "وال استریت ژرنال" در گزارش‌هایی مختلف اعلام کردند تصمیم جدید مایکروسافت واکنش‌های شدید کاربران را در پی خواهد داشت.

بازی‌های رایانه‌ای

DRIVER

آیا کیفیت یک بازی در سال ۲۰۰۵ در این حد پایین است؟

یک بن بست دیگر برای آتاری. راهی که پرسر و صدا آغاز شد و با تبلیغات فراوان باعث شد تا درایور ۳ تبدیل به یکی از بازی‌های کامپیوتری شود که بیشترین منتظران را به خود اختصاص داد. شاید بتوان Driver3 را در یک کلام، زیر سوال بردن شعور بازیکن و مخاطب نامید. طرفدارانی که مدت‌ها در انتظار عرضه این بازی به ویژه نسخه PC که آتاری اعلام کرد بود بهترین نسخه این بازی است، بودند، شاید توهین‌ها و زیر سوال بردن‌های Rockstar اینجا رنگ حقیقت به خود بخشد. Rockstar از آتاری و همچنین تولید کننده و همکار قدیمی آن Reflections، به‌عنوان یک تاجر یاد می‌کند که آتاری با عرضه این بازی معنای حقیقی به این جمله بخشید. آتاری از نام و عنوان بازی معروف و مشهور Driver استفاده کرد و حاضر شد به هر قیمتی آن را بفروشد، تا جایی که که این بازی از معتبرترین سایت و نشریات بازی در سراسر دنیا نتوانست حتی امتیازی در حد ۵۰ درصد کسب کند. این در حالی است که Reflections در کنفرانس مطبوعاتی خود خبر از پاک کردن نام GTA از همگان می‌داد. شاید اگر یک تیم با تجربه‌تر و حرفه‌ای‌تر مسوولیت ساخت بازی را برعهده می‌گرفت این هدف آنچنان دور از دسترس نبود.

سازنده و ناشر آتاری، با عرضه بازی‌هایی همچون Enter The Matrix و Terminator جانی تازه گرفت و شروع به آغاز رقابت با غول‌های بازی‌سازی کرد. گرچه بازی‌های ذکر شده نیز موفقیت چندانی کسب نکردند ولی درایور ۳ شکست بزرگ آتاری بود. درایور ۳ بعد از Enter The Matrix پر خرج‌ترین بازی آتاری بود و این شرکت نیز با عرضه این بازی ضرر جبران ناپذیری را متحمل شد.

بازی بعدی این کمپانی قسمت دوم بازی ماتریکس با نام Path of neo خواهد بود که با وجود شکست‌های جبران ناپذیر آتاری، تنها امید آن برای بیرون آمدن از این کماست. Reflections یک استودیو کم کار است و معمولا آنچنان در تیترهای خبری جای نمی‌گیرد. اما سابقه نسبتا خوب تولید نسخه‌های پیشین درایور، آتاری را بر آن داشت تا مجددا برای ساخت نسخه سوم نیز از این کمپانی بهره بگیرد. اما این استودیو این بار در کارش اصلا موفق نبود و نمی‌توان امیدی به حضور این کمپانی در صحنه‌های دیگر داشت.

داستان پردازی

شاید نقطه قوت بازی تنها در داستان آن باشد که با ضعف‌های بی‌شماری که در کل بازی وجود دارد داستان بازی زیاد به چشم نمی‌آید. در پیش نمایش ابتدای بازی جریچو شخصیت منفی بازی را می‌بینیم که در استانبول به کشتار مردم می‌پردازد و توسط پلیس ترکیه محاصره می‌شود. تانر قهرمان بازی نیز وارد عمل می‌شود اما در این درگیری مجروح می‌شود و جان خود را از دست می‌دهد. بازی شما را به ۶ ماه قبل از مرگ تانر در میامی می‌برد. اکنون نوبت شماست که در طول بازی کنترل شخصیت تانر را به دست گیرید و داستان را پیش ببرید. داستان بازی شما را تا ترکیه پیش می‌برد تا سرنوشت تانر را خود رقم بزنید. تانر به استخدام نیروهای امنیتی میامی درمی‌آید و با پیش رفتن در بازی با پرونده باند بزرگی که به انواع دزدی، قاچاق و کشت و کشتار مردم می‌پردازند روبه رو می‌شود.

که با کیوس و کالیتا از سردسته‌های این باند هستند. تانر با کیوس را می‌کشد و به دنبال کالیتا می‌رود و در این جریان به شهر نیس می‌رسد که جریچو نیز وارد عمل شده و تانر باید این دو نفر را از بین ببرد تا پرونده را بسته اعلام کند اما... پیشروی بیشتر در بازی را به خودتان واگذار می‌کنیم، هر چند که اصلا پیشنهاد نمی‌کنیم این بازی را انجام دهید.

ماموریت‌ها

ماموریت‌ها تنوع خوبی دارند. شما با ماموریت‌های تکراری روبه رو نخواهید شد، که طبق روال بازی‌های اکشن رانندگی شما باید از خانه به محل ماموریت رانندگی کرده که به طور کلی می‌توانید از خودروهای سبک وسنگین، موتور و قایق استفاده کنید. ۲۵ ماموریت در بازی گنجانده شده است که به ترتیب ۹ ماموریت در میامی آمریکا، ۹ ماموریت در نیس فرانسه و ۷ ماموریت در استانبول ترکیه که برای رسیدن به پایان داستان باید تمام ماموریت‌ها را با موفقیت به پایان برسانید. ۱۵۶ مایل خیابان و جاده برای بازی طراحی شده است که با ۷۰ نوع وسیله نقلیه می‌توانید در این خیابان‌ها حرکت کنید.

گرافیک و ریزه کاری‌های گرافیکی

بازیکنان روی این قسمت بازی حساب خاصی باز کرده بودند و به گرافیک بی‌نظیر آن امیدوار بودند ولی بزرگترین نقطه ضعف بازی گرافیک پایین آن شناخته شد. گرچه فیلم‌های موجود در بازی بسیار طبیعی ساخته و اجرا شده‌اند ولی با ورود به محیط بازی متوجه تفاوت بسیار زیاد فیلم و محیط اصلی بازی می‌شوید. طراحی صورت شخصیت‌ها تا حدی قابل قبول بوده، ولی طراحی کلی شخصیت‌ها مخصوصا لباس‌ها بسیار سبک و مبتدی کار شده است. وسایل نقلیه هم در حد انتظار پردازش نشده‌اند. سازندگان بازی تنها به جزییات کوچکی روی آورده‌اند و به کلیات توجهی نکرده‌اند. نمونه این جزییات انعکاس نور چراغ‌ها توسط فیلتر Motion Blur می‌باشد و یا قطرات باران که بر صفحه نمایش شما می‌ریزند. شما در درایور ۳ قابلیت شنا کردن را دارید ولی با ورود به دریا تشخیص اینکه در آب شنا می‌کنید یا نفت بسیار مشکل است!!!. بر خلاف GTA : SA، آب بسیار تیره و کاملا غیر طبیعی طراحی شده است.

طراحی محیط شهر نیز با نواقص زیادی همراه است. اما طراحی مغازه‌ها و ساختمان‌های معروف که با استفاده از عکس‌های گرفته شده از اماکن طبیعی به وجود آمده اند، جالب توجه است. مخصوصا مسجد ایا صوفیا در استانبول ترکیه که حتی در اطراف مسجد نوای قرآن نیز به گوش می‌رسد.

صداگذاری

افکت‌ها و موسیقی‌های بازی نیز در حد قابل قبول نیست و به جرات می‌توان گفت که سازندگان بازی از همان افکت‌های دو نسخه قبل برای این بازی استفاده کردند و شما در حین بازی به ندرت افکت جدید و متفاوتی می‌شنوید. موسیقی بازی به مراتب قوی‌تر بوده و در مواقع حساس با ریتم تند به جذاب کردن بازی می‌افزاید.

کنترل بازی، کمبود انگشت!

کنترل درایور ۳ نیز یکی دیگر از ضعف‌های بازی است. کنترل نسخه PC به مراتب قابل تحمل‌تر از نسخه PS2 است. بطوری که در نسخه PS2 به دلیل کنترل ضعیف بازی بسیار مشکل به نظر می‌رسد که بتوانید دوربین و تحرک بیش از اندازه آن و همچنین هدف تیر اندازی را کنترل کنید. نسخه PC نیز دارای مشکل فراوانی دکمه‌ها می‌باشد. به طوری که اگر از انگشتان پا برای کنترل استفاده نکرده‌اید مطمئن باشید، یا تعداد انگشتانتان بیشتر از ۱۰ عدد است و یا احتمالا از حرکاتی در بازی با خبر نیستید. این جاست که تازه پی می‌برید یک کیبرد چقدر دکمه دارد!! کنترل ماشین‌ها بسیار سخت و دشوار است و به اصلاح به هیچ وجه آبادی در آن دیده نمی‌شود. ماشین شما در سر پیچ‌ها به شدت لگد می‌اندازد.

اخبار گیم

بالاخره ROCKSTAR اطلاعاتی را در مورد شماره آینده یکی از محبوبترین و پرطرفدارترین بازی‌های تاریخ یعنی GRAND THEFT AUTO، افشا کرد.

بنابر اطلاعاتی که تابه حال داده شده شماره آتی از این مجموعه تقریباً ۷ ساله GTA4 نامیده خواهد شد. برادران houser که جزو سازندگان فعلی و دارای حق امتیاز آن هستند در این زمینه عنوان کرده‌اند که دلیل اصلی نامیده نشدن دو نسخه پیشین بازی یعنی SAN ANDREAS VICE CITY به شماره‌های ۴/۵ به خاطر این بوده است که آن دو نسخه در اصل همانند اضافه شونده‌هایی برای GTA3 بوده‌اند و علاوه بر داشتن روند متشابه به پیش روی بازی و استفاده از یک نوع موتور گرافیکی، به نوعی داستانشان نیز با نسخه سوم بازی در ارتباط بوده است ولی این امر دیگر در شماره بعدی بازی که برای نسل آینده دنیای بازی‌ها تدارک دیده می‌شود، دیگر تکرار نخواهد شد. در نتیجه به دلیل تغییرات عمده و اصلی که در این شماره پدید خواهد آمد آن را GRAND THEFT AUTO 4 نامگذاری کرده‌ایم. شهری که این بار در آن بازی را به پیش می‌برید به صورت تقریبی ۶ برابر ایالت san andreas تخمین زده شده است همچنین به احتمال بسیار زیاد بازی دارای عنصر و سبک MMORPG هم خواهد بود.

از جمله سایر اطلاعاتی که تابه حال آشکار شده وجود بین ۳۵۰ الی ۴۰۰ نوع وسیله نقلیه گوناگون و قابلیت بنزینی شدن و به عبارتی سوخت رسانی به خودروها و استفاده از موتور جدید (AWE (artificial war engine که باید شاهد حضور پر رنگ آن در اکثر بازی‌های نسل بعد باشیم و در آخر وجود سیستمی به نام (توانایی خلق حیوانات) بوده است که در مورد آخرین مورد هنوز هیچ اطلاعات دیگری بیان نشده. این شماره تا به حال برای کنسول PS3 پیش بینی شده است و ممکن است که بازی همانند نسخه san andreas برای pc و همچنین XBOX 360 هم نیز منتشر شود که در این رابطه چیزی اظهار نشده است. GTA 4 در ماه اکتبر سال ۲۰۰۶ عرضه خواهد شد و هنوز پسوندی برای بازی انتخاب نشده است، تصویری که در زیر مشاهده می‌کنید اولین عکس از این بازی برای PS3 است.

شرکت بازیسازی جدید خود با نام Monster Madness را معرفی کرد. این بازی برای PC و Xbox360 تا پاییز ۲۰۰۶ عرضه خواهد شد. این شرکت ادعا می‌کند که کاربران معنای واقعی هیجان را با این بازی درک می‌کنند. در این بازی کاربر با انواع و اقسام موجودات و هیولاهای عجیب و غریب که بیشتر از آنکه ترسناک باشند خنده دار و مضحک هستند رو به رو می‌شود. ماشین‌های جنگی و جالب فراوانی نیز برای از بین بردن دشمنان در این بازی وجود دارد که به بازی هیجان خاصی می‌بخشند. متاسفانه هنوز در مورد این بازی اطلاعات زیادی در دسترس نیست.

سودهای مالی «رد هت» همچنان رو به افزایش است

رد هت نتایج مالی شرکت را در سه ماهه نخست سال مالی که در سی و یکم ماه می سال ۲۰۰۵ به پایان رسیده، اعلام کرده است. بازار بورس با ارتقای سهام «رد هت» به ۹ درصد، از این اخبار خوب تقدیر کرد.

در آمد کلی رد هت برای سه ماهه نخست سال مالی یاد شده، ۶۰/۸ میلیون دلار بوده است. این میزان سال به سال تا چهل و شش درصد افزایش داشته است. شرکت رد هت میزان گردش وجوه خود را مبلغ ۳۶/۶ میلیون دلار از بابت عملکردهای خود در سه ماهه نخست گزارش داده است.

برای سه ماهه نخست سال مالی ۲۰۰۶، رد هت در آمد خالصی برابر با ۱۲/۴ میلیون دلار و یا به عبارتی ۰/۰۷ دلار در ازای هر سهم را برآورد کرده است. این میزان در مقایسه با ۱۱/۸ میلیون و یا ۰/۰۶ دلار بابت هر سهم در سه ماهه قبل، افزایش خوبی داشته است.

آغاز استفاده آزمایشی Sprint از Wimax

مقامات شرکت مخابراتی Sprint با همکاری موتورولا قصد دارند سرویس‌های ثابت و سیار جدیدی را که مبتنی بر فناوری ارتباطی بی‌سیم Wimax است در اختیار مشترکان خود قرار دهند.

استفاده آزمایشی از این سرویس تا پایان سال جاری میلادی به پایان می‌رسد و کاربران از سال آینده می‌توانند از آن بهره ببرند.

با این حال مقامات Sprint می‌گویند هنوز در مورد استفاده از Wimax به عنوان نسل جدید فناوری پرسرعت بی‌سیم تصمیم قطعی نگرفته‌اند.

گفتنی است موسسه Nextel که بزودی با Sprint ادغام خواهد شد قصد دارد از فناوری رقیب Wimax یعنی UMTS TDD بهره ببرد.

موتورهای جست‌وجوگر جدید برای بررسی در برنامه‌های صوتی اینترنتی

از حدود ۶ ماه قبل به این سو پدیده تازه‌ای در اروپا و آمریکا رواج پیدا کرده است که به «پادکست» (Podcast) شهرت دارد.

«پادکست» عبارت است از برنامه صوتی که ایستگاه‌های رادیویی رسمی و یا استودیوهای رادیویی شخصی تولید می‌کنند و بر روی اینترنت قرار داده می‌شوند.

این برنامه‌ها طوری طراحی شده‌اند که به صورت خودکار در یک رایانه تخلیه می‌شوند و از آنجا بر روی دستگاه‌های ضبط صوت جدید دیجیتالی موسوم به (iPod) یا نظایر آن ضبط می‌شوند و از همان طریق می‌توان به آنها گوش کرد. نام (Podcast) از همین ارتباط میان این برنامه‌ها با دستگاه‌های (iPod) گرفته شده است. این برنامه‌های رادیویی حاوی همه انواع برنامه‌هایی هستند که در ایستگاه‌های رادیویی متعارف شنیده می‌شوند. این برنامه‌ها انواع موسیقی، تاگفت‌وگو با افراد، و برنامه‌های خبری و مستند و نمایش نامه‌ها و نظایر آنها را شامل می‌شود. اما این محدودیت تا کنون در استفاده از این برنامه‌ها وجود داشت که اگر شخص علاقه‌مند بود به صدای اشخاص معینی در این برنامه‌ها گوش کند راهی برای ردیابی آن وجود نداشت. همه موتورهای جست‌وجوگری که تا کنون مورد استفاده قرار گرفته، نظیر موتور گوگل یا یاهو، فقط قادر به جست‌وجوی نوشته‌ها و متون هستند. اما به نوشته هفته‌نامه علمی «نیوساینتیست» یک گروه از محققان در سانفرانسیسکو موتور جست‌وجوی تازه‌ای را تکمیل کرده‌اند با نام Blinkx که با جست‌وجو در شبکه اینترنت کلیه برنامه‌های صوتی را ردیابی می‌کند و برنامه‌هایی را که افرادی علاقه‌مند به دوباره شنیدن نشان هستند، شناسایی می‌کند. طرز کار این موتور جست‌وجوگر به این صورت است که با بررسی شبکه و شناسایی برنامه‌های صوتی، با استفاده از یک نرم‌افزار مخصوص محتوای هر برنامه را از حالت صوتی به نوشتار تبدیل می‌کند و فهرستی از برنامه فراهم می‌آورد چنان که گویی همه اطلاعات مورد نظر به صورت مکتوب در اینترنت ضبط شده‌اند. این نرم‌افزارها به خصوص در شناسایی برچسب‌هایی که برای نامیدن برنامه‌های صوتی به کار رفته‌اند یا نام‌هایی که در آن بر زبان آورده شده‌اند با بازدهی بسیار خوبی عمل می‌کند.

گذری در وبلاگ‌ها

بانوی ماه و آب

آدرس وبلاگ: www.aysooda.com

درد دلی با بانو

بانو سلام!

باز هم مثل همیشه کلی حرف دارم، دیدی بانو، دیدی آدمیان چقدر راحت دلخوشی‌ها را از هم می‌گیرند. فقط به قصد کمک، خنده‌دار است نه بانو. سخت بود دوری از این فضا اینجا خانه من بود که ویرانش کردند آشیانه‌شان ویران شود تا بفهمند چه کشیدم.

حرف بسیار است بانو، باز هم بگذار در دلم بماند.

یا حق

اگر که دلسوخته‌ای با تو غریبه نیستم

که با تو بغض عشق را غزل غزل گریستم

مرا به خاطر بسپار لحظه به لحظه خط به خط

درستی مرا ببین در این زمانه غلط

حقیقته مرا ببین در این زمانه غلط

توی گرمانشستی تا این اتوبوس لعنتی پیداش بشه بری خونه. خودتو با کتابی که حالت ازش بهم می‌خوره مشغول می‌کنی مثلاً داری درس می‌خونی. ولی اصلاً حواست به نوشته‌ها نیست. یه دفعه صدای اذان بلند می‌شه اونم با صدای موذن اردبیلی. یه دفعه تمام وجودت یه جوری می‌شه، چشمات پر از اشک می‌شه هی می‌خوای گریه نکنی، اشکاتو درسته قورت میدی ولی احساس می‌کنی یه چیزی گوشه چشماتو قلقلک می‌ده. امان از دست این اشک‌ها.

نگید بچه جای وبلاگ نوشتن برو درست بخون این نوشته‌های پایین رو زمانی که هم بیکار بودم و هم حوصله درس خوندن نداشتم تو محل کارم نوشتم. امروز این گلای ناز بدجوری دلبری می‌کردن حیف دوربین نداشتم ازشون عکس بگیرم وگرنه می‌دیدید این محل کار من چه گلای ناز نازی داره.

به نام خدایی که خیلی مهربونه

معتاد شدم، معتاد نوشتن، نمی‌دونم اگر یه روزی اینجا رو از من بگیرن من چیکار باید بکنم، هر چند آنقدر چیزایی که دوست داشتم از دست دادم که یه جورایی پوستم کلفت شده. دو روز دیگه امتحانام شروع می‌شه اولیشم جزای اختصاصی ۳ جرم، سرقت، جعل اسناد، تقلب، آدم کشی، اعدام، حبس از دو ماه تا ۱۰ سال. کاش می‌شد برگشت. کاش.

صدایم ناله‌یه موج تنهاست

یا حق

ماشین داره با سرعت حرکت می‌کنه، سرمو از پنجره یکمی می‌برم بیرون تا به صورتم باد بخوره، نوازش باد رو احساس می‌کنم. تو آینه بغل ماشین دارم به خودم نگاه می‌کنم به چشمام، خیره به چشمام نگاه می‌کنم، دلم می‌خواد بگم خسته‌ام ولی از این خستگی تکراری هم خسته شدم. به دریا نگاه می‌کنم دلم می‌خواد برم دریا شنا کنم. اما خیلی دیروقته ساعت ۱ شب شده. اما هوس آبتنی داره دیونم می‌کنه ولی نه، نباید برم تو آب.

چشمامو می‌بندم، سرمو یکمی بیشتر می‌برم بیرون دستمو دراز کردم و از شیشه ماشین بردم بیرون از همون کارهای خطرناک که بزرگترا می‌گن بره بچه خطر داره. اما دلم مثل دل شیر شده از هیچی نمی‌ترسم. باد به شدت به دست و صورتم می‌خوره برای خودم زمزمه می‌کنم .....

گفت وگوی وبلاگی

shindokht.blogspot.com

نادر جدیدی

شراره انصاری یکی از باشخصیت ترین و در عین حال فعالترین چهره‌های وبلاگستان است. آنها که با نخستین خبرگزاری وبلاگ شهر یعنی جارچی آشنا هستند حتما دلشان برای گزارش و بگردی پنجشنبه شب‌های شیندخت تنگ شده است. شراره در عین اینکه نقش مادری و همسری را ایفا می‌کند به وبلاگ‌های متعددش هم می‌رسد. وبلاگ‌هایی چون شیندخت، شیندخت و شعر ترکی و شیندخت و بجنورد. در صحبت‌هایش هنوز هم می‌توان علاقه به جارچی را حس کرد. گفت‌وگو با شیندخت یکی از بهترین خاطرات من است. با هم قسمتی از این گفت وگو را می‌خوانیم:

لطفا خودتو نو معرفی کنید.

شراره انصاری، چهل و چهار ساله، لیسانس جغرافیا (گرایش شهری) محل تولدم بجنورد و ساکن سمنان هستم و خانه دارم.

اولین بار چه زمانی واژه وبلاگ به گوشتون خورد؟

اولین بار حدود ۴ سال پیش در سایت گویا بابا و بلاگ آقای درخشان آشنا شدم. من آقای درخشان را از روزنامه عصر آزادگان که ستونی به نام دهکده جهانی داشتن می‌شناختم. برای همین کنجکاو شدم و به وبلاگشون رفتم و از همونجا با وبلاگ و وبلاگ نویسی آشنا شدم.

اولین وبلاگی که خوندی چی بود؟

وبلاگ آقای درخشان.

از چه زمانی شروع به نوشتن کردی؟

۲۳ فوریه سال ۲۰۰۱.

چی شد که بلاگر شدی؟

حدود ۴ ماهی بود که وبلاگ می‌خوندم و از خوندنشون لذت می‌بردم. من همیشه مطالبی رو یادداشت می‌کردم و حس کردم وبلاگ جای خوبی برای نوشتن یادداشت‌های من و تمرین برای نوشتنه. اول با قصد خاصی شروع نکردم فقط به نظرم تفنن جالبی بود ولی به مرور دوستانی که پیدا کردم و خواست‌های اونا باعث شد که وبلاگ تخصصی هم در کنار وبلاگ روزانه‌ام بذارم و در اونجا در مورد زادگاهم بجنورد بنویسم (شیندخت و بجنورد)

اولین وبلاگی که نوشتی چی بود؟ چی نوشتی به عنوان اولین مطلب؟

شیندخت اولین وبلاگم بود و اولین پست اون یک شعر از حافظ بود (متاسفانه چند ماه قبل بخاطر یک اشتباه آرشیو وبلاگم پاک شد و فقط قسمتی از آرشیو باقی مونده و اولین پست من هم پاک شده!)

چرا اسم وبلاگ شد شیندخت؟

وبلاگم برای من حکم دختر کوچولویی داره که به مرور شاهد رشدش بودم (الان سه سالگی شو پشت سر گذاشته) واسمی هم که برای وبلاگم انتخاب کردم اسم دختریه که همیشه دوست داشتم داشته باشم ولی خدا نخواست و من فقط دو تا پسر دارم. (شیندخت یعنی دخترشین و چون اسم خودم باشین شروع میشه من اونو دختر خودم می‌دونم)

اگه وارد وبلاگت بشی و ببینی هک شده چیکار می‌کنی؟

خب اون پاک شدن آرشیوم نوعی هک شدن بود و باید بگم خیلی ناراحت شدم باوجودی که مطالب مهمی در اون نبود ولی خاطرات و روزمرگی‌های من بود و من اونا رو خیلی دوست داشتم.

اگه قرار باشه الان آخرین پست وبلاگتو بنویسی چی می‌نویسی؟

اگر بایدی در کار باشه فقط می‌نویسم «باوجودی که هیچوقت دوست نداشتم بگم ولی.... خداحافظ»

فقط همین.

باشنیدن این کلمات چه چیزهایی به ذهنت خطور می‌کنه؟

فیلترینگ: این کلمه عصبی می‌کنه منو چون مزه شو چشیدم و احساس می‌کنم چشمامو می‌بنده.

وبلاگ: خونه مجازی، می‌تونه خونه من باشه و یا یکی از دوستان مجازیم.

بلاگ اسپات: فضای آشنا. یک آدرس آشنا. آدرس خونه مجازی من.

کافه بلاگ: با اون آشنا نیستم.

پرشین بلاگ: فضای خونه بعضی از دوستانم.)

بهترین خاطره‌ای که از وبلاگنویسی داری چیه؟

خاطره‌های زیادی دارم ولی بهترین اون احساس نزدیکی و صمیمتی که با دوستان نادیده و مجازی خودم دارم. همدردی اونا موقع اتفاقات بدی که برام افتاده بود (مثل تصادف مامانم) و پیام‌های تبریک اونا موقع شادی من (مثل تولدم و بدنیا اومدن خواهرزادم)

بدترین خاطره؟

خاطره بدی از وبلاگ نویسی ندارم.

نظرت در مورد قرارهای وبلاگی چیه؟

به نظرم اگر فرصتی پیش بیاد، گاهی دیدار دوستان مجازی بد نیست. من در یک قرار بچه‌های جارچی شرکت کردم و اون موقعی بود که آقای شهریاری ازدواج کردن و شیرینی دامادیشونو دادن (دوسال پیش بود ولی یادم نمیاد آقا نادر رو زیارت کرده باشم!)

اولین جمله‌ای که با شنیدن این کلمات به ذهنت می‌رسه بگو:

سیاست: دروغ و بازی دولتمردان.

عشق: به نظر زیبا و پر جاذبه است ولی منطقی نیست!

علی دایی: فوتبالیست جاه طلبی که با سماجت خودش داره به اونجایی که می‌خواد می‌رسه!

حسین درخشان: مشابه آقای علی دایی در عرصه وبلاگ نویسی و اینترنت!!

انتخابات: بازی نمایشی.

جایگاه وبلاگنویسی در ایران رو چطور می‌بینی؟

وبلاگ نویسی تونسته تا حدودی خودش رو به عنوان یک تریبون در جامعه مطرح کنه. یک نمونه اون کاری که وبلاگ نویس‌ها برای زلزله بم کردن و یا خلیج فارس و حتی انتخابات! ولی متاسفانه بیشتر وبلاگ نویس‌ها از این فضا بدرستی استفاده نمی‌کنن و اونطور که باید حرمت اونو حفظ نکردن (وبلاگ‌هایی که در سال اول می‌نوشتن و اکثرا تعطیل کردن خیلی بهتر و پر محتوا تر از الان بود)

نظرتون در مورد ستون دنیای وبلاگ‌های روزنامه آسیا چیه؟

من با روزنامه آسیا آشنا نیستم ولی به نظرم بهتره وبلاگ نویسی رو بیشتر معرفی کنه و هر بار با انتخاب مطلبی از یک وبلاگ، مردم رو به وبلاگ خونی تشویق کنه. البته اگر انتخاب وبلاگ‌ها باند بازی و رفیق بازی نباشه. متاسفانه در جامعه مجازی وبلاگشهر هم مثل هر جای دیگه بیشتر رفیق بازی و باند بازی هست تا هر چیز دیگه! مثلا سایت‌های بدون محتوا چنان تبیلغ میشن و پر بیننده هستن ولی بعضی‌ها اصلا شناخته شده نیستن.

برای مثال سایت اکسیر

www.xseer.net

حدود ۴ ساله که این سایت فعاله و لیست وبلاگ‌های اون از کامل‌ترین و به روزترین لیست‌هاست ولی شاید خیلی‌ها که وبلاگشون در اون لیست هست خودشون هم ندونن و اصلن به اون لینک ندادن.

الفبای وبلاگی

احسان مظلومی ۸

قرار دادن تصویر در قالب

ممکن است بخواهید لوگو یا عکسی را در قالب وبلاگتان قرار دهید. برای این کار ابتدا به روشی که در مبحث ارسال فایل به اینترنت گفته شد، عکس مورد نظرتان را آنلاین کنید و آدرس آن را در حافظه کپی کنید. سپس قالب وبلاگ را در فرانت پیج باز کنید. در محل مورد نظرتان کلیک کنید. سپس از منوی insert گزینه‌های picture و from file را انتخاب کنید. در کادر filename آدرس عکس را کپی کنید و insert را کلیک کنید. پس از چند ثانیه، عکس در قالب وبلاگ ظاهر می‌شود. به این روش می‌توانید فایل‌های انیمیشن با فرمت gif را هم در قالب خود قرار دهید.

ایجاد لینک در قالب:

یکی از کارهایی که همه وبلاگ نویسان دوست دارند انجام دهند؛ ایجاد لینک‌هایی به وبلاگ‌ها و سایت‌های دیگر و یا به یادداشت‌های قبلی خودشان است. برای این کار باید کدهای زیر را در قالب وبلاگتان کپی کنید:

yourtext در اینجا به جای yourtext کلمات مورد نظرتان را بنویسید و به جای yourfileaddress آدرس کامل صفحه مورد نظر را در اینترنت وارد کنید. البته اگر بخواهید مکان دقیق لینک را در قالب مشخص کنید، باید سراغ فرانت پیج بروید. در فرانت پیج ابتدا عبارت مورد نظرتان را بنویسید. سپس آن را انتخاب کرده، راست کلیک کنید و آخرین گزینه یا hyperlink را انتخاب کنید. در کادر address آدرس صفحه مورد نظرتان را وارد کنید و ok را کلیک کنید. اگر می‌خواهید این صفحه در یک پنجره جدید باز شود، قبل از ok گزینه targetframe را در سمت راست کلیک کرده و در آنجا گزینه newwindow را کلیک کنید.

لینک دادن به یک یادداشت خاص

گاهی وقتها می‌خواهیم به یک یادداشت خاص از یک وبلاگ آدرس بدهیم. یا اینکه در قالب، چند لینک برای یادداشت‌های مهم وبلاگ خودمان ایجاد کنیم. این کار یک راه ساده دارد: حتماً در وبلاگ‌ها زیر هر یادداشت این عبارت را دیده اید: نوشته شده در ساعت..... توسط.... کافی است روی همین جمله راست کلیک کنید و از منو گزینه copy shortcut را انتخاب کنید. بعد در بخش‌های پیر لینک آن را paste کنید.

قرار دادن لوگو دیگران در قالب

برای این کار کافی است کدهایی را که در زیر لوگو قرار دارد در محل مناسب در قالب وبلاگتان کپی کنید.

ابزار آمارگیری

ابزارهای آمارگیری می‌توانند برای وبلاگ شما بسیار مفید باشند. از جمله تعداد بازدید کنندگان در هر روز و هر ماه و اینکه از بین افرادی که به شما لینک داده‌اند کدام یک بازدید کننده بیشتری برای شما آورده‌اند. همچنین می‌توانید بفهمید که بازدید کننده‌ها از کدام موتور جست‌وجو و با چه کلماتی سایت شما را پیدا کرده‌اند. همه اینها به شما کمک می‌کند که مخاطبین خود را بیشتر بشناسید و برای موفقیت وبلاگ خود، بهتر تصمیم‌گیری کنید. سایت‌های زیادی وجود دارند که سرویس آمارگیری را به صورت رایگان در اختیار ما قرار می‌دهند. من معروف‌ترین آنها را اینجا ذکر می‌کنم:

http://www.nedstatbasic.net

http://stats.netsups.com

http://www.bravenet.com

http://www.sitemeter.com

پس از مراجعه به هریک از این سایت‌ها و طی مراحل ثبت نام، چند کد html یا java به شما ارایه می‌شود که باید آنها را در قالب وبلاگتان کپی کنید. اگر می‌خواهید مکان دقیق آمارگیر را مشخص کنید، باید این کار را در فرانت پیج انجام دهید.

ادامه دارد