

انجمن علمی دانشجویی فناوری اطلاعات سلامت
مرکز آموزش عالی علوم پزشکی وارستگان

آینده هوش مصنوعی

تاریخچه مدارک پزشکی

فتوشاپ با آی‌تی‌ژن

بازی God Of War

شناسه نشریه

انجمن علمی دانشجویی فناوری اطلاعات سلامت
مرکز آموزش عالی علوم پزشکی وارستگان

۱/۵۵/۸۷۸۱

فاطمه پزشکی

یگانه محمد حسین زاده وطنچی

زهرا اسماعیلی، علیرضا بیکی، فرزانه کامرانی،
تابان شجاعی، سید زهرا جوادی، فاطمه بهروزی،
فاطمه حسینی، سید احمد هاشمی، مرسانا اسماعیلی

فائزه راجع، فاطمه پزشکی

فرزانه کامرانی

صاحب امتیاز

شماره مجوز

مدیر مسئول

سر دبیر

هیئت تحریریه

ویراستار

گرافیک و صفحه آرایی

فهرست



۱۰

تاریخچه مدارک پزشکی



۱۱

انواع هاست و دامنه



رد پای IT در آزمایشگاه



۱۲

فتوشاپ با آی تی ژن



۲۵

آینده هوش مصنوعی



۳۳

بازی God of war



۳۳

افزونه های کروم



۴۱

آیا میدانستید

ما دانشجویان سخت کوشی بودیم که
گرددیم آمدم و نام آی‌تی‌ان را بر خود نهادیم تا
مهارت‌های خود را صرف پیشرفت انجمن علمی
کنیم.

امروز می‌دانیم که تابستان ۱۴۰۰ چه تصمیمی
گرفتیم، تابستانی که ایده ایجاد نشریه آی‌تی‌ان بر
ذهن‌های ما نقش بست و نیروی جوان عظیمی
بودیم که در کنار هم توانستیم با تمام قوا
چنین نشریه با کیفیتی را تا ۴ شماره منتشر
کنیم.

سعی ما همواره از زمان آغاز فعالیت این
نشریه تا به کنون این بوده است که در
رشته فناوری اطلاعات سلامت بهترین باشیم و
موضوعاتی را بیان کنیم که به نحوی دانشجویان
دیگر بتوانند نهایت استفاده را از این مطالب
داشته باشند. امیدواریم که توانسته باشیم
تأثیرات مثبت و بسزایی در زمینه‌های مختلف، از
خود به جا گذاشته باشیم.

در نهایت به عنوان مدیر مسئول این نشریه
که قرار است از شماره‌های بعدی در خدمت شما
عزیزان نباشم و نیروی جوان جدیدی این نشریه را
به دست بگیرد، با تمام وجودم از تمام اساتید،
دانشجویان و دوستان عزیزم که در این مسیر در
کنار بنده بودند، قدردانی می‌کنم و این همراهی
شما را هرگز فراموش نخواهم کرد.

به پایان بر چو این ره بر گشادی
تمامش کن چو بنیادش نهادی ...



سخن مدیر مسئول

فاطمه پزشکی

ترم ۸ فناوری اطلاعات سلامت





سخن سردبیر

یگانه محمدحسین زاده وطنچی

ترم ۸ فناوری اطلاعات سلامت

نشریه‌ای که در حال حاضر در محضر شما قرار دارد، نتیجه چندین ماه فعالیت و تلاش مداوم اعضاء این نشریه می‌باشد.

در وهله اول خدای مهربان را سپاس گوییم که ما را در این راه یاری نمود تا بنیان گذار و ادامه‌دهنده نشریه آی‌تی‌ژن باشیم.

بسی شایسته است به پاس تلاش‌ها و زحمات مستمر اساتید در راستای توسعه و پیشرفت همه جانبه نشریه، نهایت سپاس و قدردانی خویش را خدمتشان ابراز داریم. همچنین از حسن تلاش موفق دانشجویان در پیش بردن نشریه تشکر و قدردانی می‌کنیم.

امید است که بتوانیم پاسخگوی نیاز مخاطبان باشیم و با حمایت‌های اساتید و دوستان، به اهداف این نشریه جامه عمل بپوشانیم.

از اینکه در این یک سال گذشته مفتخر بودم تا سردبیر ۴ شماره نشریه آی‌تی‌ژن باشم و کمک هر چند اندکی در انتشار آن کرده باشم، بسیار خرسندم. از کلمه خداحافظی کلمه ای غریب تر در لغت نامه معین پیدا نمی‌شود.

سرانجام زمان خداحافظی از راه رسیده است، اما خاطره این نشریه برای همیشه در ذهنمان باقی می‌ماند. این خداحافظی، انتهای این نشریه نبوده و باز هم به همت انجمن علمی فناوری اطلاعات سلامت و دانشجویان ادامه خواهد داشت.

آرزو دارم که مسیر موفقیت نشریه آی‌تی‌ژن روز به روز قوی‌تر و پربارتر از گذشته شود و به اهداف بزرگ خود در کمترین زمان ممکن، دست یابد.





تاریخچه مدارک پزشکی

آثار و سوابق بدست آمده نشان می‌دهد که تاریخچه مدارک پزشکی به موازات علم پزشکی پیش آمده است چون علم طبابت همیشه احتیاج به وجود مدارک جهت ثبت نام داشته و استفاده از مدارک پزشکی در رسیدن به کشفیات تازه علم پزشکی بسیار موثر بوده است.

در اینجا تاریخچه مدارک پزشکی را که به دوره‌های مختلف تقسیم شده است، مطالعه می‌نماییم.

دوره مصر

اولین پزشک مصری که مبادرت به نگارش مدارک پزشکی نمود ای‌م‌ه‌و‌ت‌پ (Imhotep) می‌باشد که در عصر اهرام ثلاثه یعنی ۲۵۰۰ تا ۳۵۰۰ سال قبل از میلاد زیسته است.

از عصر مصریان مدارک زیادی بر روی پاپیروس (طومار کاغذی) به دست آمده است که در آن‌ها به شرح بیماری‌ها، طرز تشخیص، دستورات جراحی، معالجه و توصیه‌های مختلف پزشکی پرداخته شده است. یکی از این پاپیروس‌ها به طول ۲۳ متر و عرض ۳۰ سانتی‌متر بین پاهای یک جسد مومیایی به دست آمده که در آن مدارک جالبی ثبت شده است.

دوره یونان

از ۱۲۰۰ سال قبل از میلاد، بقایایی بدست آمده که بر روی ستون‌های معابد نام بیمار، خلاصه بیماری و اینکه مداوا شده است یا خیر، نوشته شده است.

هیپوکرات (بقراط) که در ۴۶۰ سال قبل از میلاد به دنیا آمده است، پدر طب شناخته می‌شود. در نوشته‌های هیپوکرات گاهی اوقات شرح کامل بیماری را می‌توان دید که با روشن بینی خاصی سیر بیماری را توجیه کرده است بقراط در نوشته‌هایش محرمانه بودن مدارک پزشکی را دارای اهمیت زیاد و حفظ آن‌ها را توصیه نموده است.

دوره یونان و روم

در این دوره، پزشکی به نام گالن در روم ظاهر شد و او با معالجه امپراتور روم مشهور گردید. این پزشک شرح حال بیمار را می‌نوشت و برای تحقیقات خود و آینده نگهداری می‌کرد و تدریس خود را براساس مطالعه، طرح پرونده و شرح بیماران خود قرار می‌داد.



دوره یهود

دانشمندان به ترجمه کتاب و آثار بقراط و گالن به زبان عربی پرداختند.

در ۹۲۵-۸۶۵ میلادی محمد ذکریای رازی در بیمارستانی در ایران و پس از آن در بغداد به طبابت پرداخت. نوشته‌های او درباره آبله، سرخک و اولین مطالعه صحیح بیماری‌های عفونی است که اولین باری است که بین این دو بیماری فرق گذاشته شد.

دوران بعد از قرون وسطی

اولین بیمارستانی که از این زمان هنوز وجود دارد بیمارستان سن بارتولومئوس می‌باشد که در لندن در سال ۱۱۳۷ میلادی تأسیس گردید. در این بیمارستان مدارک همه بیماران نگهداری می‌شد و بعضی از آن‌ها تا به امروز باقی است.

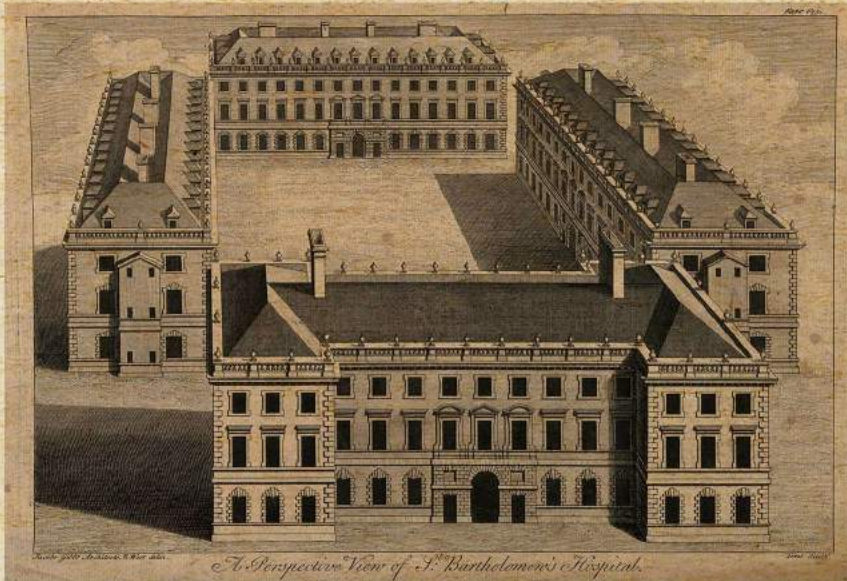
ابوعلي سینا (۹۸۰-۱۰۳۷) میلادی

این پزشک نوشته‌هایش را برپایه آثار بقراط و تجارب طبی خود قرار داد. در این کار تمام اوراق و یادداشت‌های کلینیکی را همانطور که امروزه انجام می‌شود جمع‌آوری می‌کرد. از زمان دوره‌های بایزانتین یهود و اسلام مدارک پزشکی زیادی به جا مانده است.



قرن ۱۷

در این دوره اهمیت مدارک پزشکی به مراتب بیشتر شد. در بیمارستان سن بارتولومئو لندن، بوسیله دکتر ویلیام هاروی به پزشکان دستور اکید داده شد که مشاهدات خود را بنویسند و یا از سایر اوراق مربوط به بیمار نگهداری شود.



قرن ۱۸

در این قرن، اولین بیمارستان متشکل در آمریکا بوسیله بنیامین فرانکلین تأسیس گردید که اکنون به نام بیمارستان پنسیلوانیا می‌باشد.

در سال ۱۸۰۳ دستور داده شد که مدارک پزشکی دقیق‌تری در بیمارستان تهیه و نگهداری شود. اندکس بیماران تا سال ۱۹۰۶ در دفتر نگهداری می‌شد تا اینکه در این سال تبدیل به کارت گردید.

در این دوره اولین کوشش‌ها برای اندکس کردن بیماری‌ها به عمل آمد (۱۸۶۴) ولی در سال ۱۹۱۴ بود که نامگذاری بیماری‌ها انجام شد.

دوره رنسانس

با وقوع رنسانس و آغاز تحول فرهنگی و اجتماعی در اروپا پیشرفت علم طب بسیار به چشم می‌خورد.

علم تشریح بدن انسان در این دوره بوسیله طبیب معروف بلژیکی به نام آندره وسالیوس پایه‌گذاری گردید. نتایج این تشریح‌ها ثبت می‌گردید و برای استفاده نسل‌های بعدی نگهداری می‌شده است.





قرن ۱۹

در سال ۱۸۲۱ بیمارستان معروف ماساچوست در بوستون که یک بیمارستان عمومی بود، تاسیس گردید. در این جا قرار شد پرونده کامل مدارک کلینیکی نگهداری شود.

در همین قرن در سال ۱۸۵۹ انجمن مدیکال رکورد آمریکا به ریاست خانم گریس وایتینگ مایرز تاسیس گردید. پرونده‌هایی که برای نگهداری مدارک پزشکی بکار برده می‌شد دارای وزن زیاد و بعضی دارای ۲/۵ کیلوگرم وزن بودند.

قرن ۲۰

در اوایل این قرن، مدارک پزشکی توجه بسیار زیاد بیمارستان و پزشکان را به خود جلب نمود. در سال ۱۹۰۲ انجمن بیمارستان آمریکا این موضوع را مورد بررسی قرار داد و در سال ۱۹۰۵ خود پزشکان انجمن پزشکی آمریکا A.M.A نیز آن را برای بیمارستان لازم دانستند و آن را برای نفع بیمار، پزشک و بیمارستان بسیار ضروری تشخیص داد و مسئولیت پزشک را نیز در این زمینه خاطرنشان نمود.



تاریخچه مدارک پزشکی در ایران

ذکریای رازی از اولین اطبائی است که در هزار سال قبل به مانند روش بیمارستان‌های امروزی گزارش حال بیماران و تاریخچه‌های آن‌ها را چنانکه در صفحات قبل مذکور شد، با ترتیب صحیح و شکل منظم همانطور که امروز در بیمارستان‌های جهان برای درمان و تدای بیماران در موقع ورود بیمار قبل از هر چیز در نظر می‌گیرند و پس از آن به معالجه می‌پردازند.

بیمارستان‌های ابن‌سینا (دولتی سابق)، وزیری و رازی از اولین بیمارستان‌هایی بودند که به ضبط مدارک پزشکی پرداختند.



ردپای آی تی در آزمایشگاهها

در نتیجه، افراد غیرمتخصص، به ویژه آنهایی که سواد سلامتی و شمارش پایینی دارند، در شناسایی اطلاعات معنی‌دار از نتایج آزمایش‌ها با مشکل رو به رو می‌شوند، مانند اینکه نتایج چقدر نگران‌کننده هستند و برای مقابله با آن‌ها چه کاری باید انجام دهند. بنابراین ضروری است اطمینان حاصل شود که بیماران نه تنها به نتایج آزمایشات خود دسترسی دارند، بلکه می‌توانند آن‌ها را درک کنند و بر اساس آن عمل کنند.

برای دستیابی به این هدف، چالش کلیدی که باید هنگام اطلاع رسانی نتایج آزمایشات آزمایشگاهی به بیماران پرداخته شود، نحوه بهینه‌سازی روش ارائه نتایج و ارائه اطلاعات لازم برای درک هر نتیجه به بیماران است. علاوه بر این، ویژگی‌های فردی بیمار (به عنوان مثال: سن و جنس و ...) و زمینه‌های پزشکی (به عنوان مثال: مسائل بهداشتی و شرایط مزمن و ...) با یکدیگر متفاوت هستند.

داده‌های بالینی شخصی، مانند نتایج آزمایش‌های آزمایشگاهی، به طور فزاینده‌ای از طریق پورتال‌های بیمار در دسترس بیماران قرار می‌گیرد. با این حال، نتایج آزمایشات آزمایشگاهی به گونه‌ای ارائه می‌شود که تفسیر و استفاده از آن برای بیماران دشوار است. علاوه بر این، نشانه‌های نتایج آزمایش‌ها ممکن است در بین بیماران با ویژگی‌ها و در زمینه‌های پزشکی مختلف، متفاوت باشد. تا به امروز، اطلاعات کمی در مورد چگونگی طراحی فناوری بیمار محور برای تسهیل تفسیر نتایج آزمایش‌های آزمایشگاهی وجود دارد.

سازمان‌های مراقبت‌های بهداشتی در حال افزایش دسترسی مستقیم بیماران به داده‌های بالینی خود از طریق پورتال‌های بیمار هستند. بیماران می‌توانند نتایج آزمایشات آزمایشگاهی خود را که نوع مهمی از داده‌های پرونده پزشکی است، در پورتال‌های خارج از محیط بالینی (مثلاً در خانه) بررسی کنند. نشان داده شده است که دسترسی بیماران به چنین داده‌هایی می‌تواند منجر به مراقبت‌های پزشکی بیمار محور بهتر، بهبود روابط بیمار و ارائه‌دهنده شود.

با وجود این مزایای بالقوه، صرف دسترسی به نتایج آزمایش‌های آزمایشگاهی برای بهبود مشارکت بیمار در مراقبت کافی نیست، زیرا بسیاری از بیماران قادر به درک داده‌ها نیستند و به همین دلیل، استفاده از آن‌ها از نتایج آزمایش‌ها به طور قابل توجهی محدود است. مسئله اصلی این نیست که بیماران توانایی درک نتایج آزمایش را ندارند، بلکه این است که طراحی فعلی پورتال‌های بیمار از درک نتایج موثر جلوگیری می‌کند. یعنی بسیاری از پورتال‌ها فقط نتایج آزمایش را در یک جدول به بیماران ارائه می‌دهند که در ابتدا برای تفسیر بالینی شکل گرفته‌اند.



بر این اساس، تفسیر یک ارزش آزمایشگاهی مشابه ممکن است بر اساس وضعیت سلامتی بیمار متفاوت باشد. به عنوان مثال، محدوده مرجع استاندارد یک آزمایش آزمایشگاهی ممکن است برای افراد مسن با شرایط مزمن قابل استفاده نباشد. از این منظر، ارائه پشتیبانی اطلاعاتی متناسب با زمینه‌های پزشکی بیماران می‌تواند برای آن‌ها بسیار مفید باشد تا تشخیص دهند که آیا نتایج نگران‌کننده هستند و چه کاری ممکن است برای آن‌ها مناسب باشد.

تحقیقات این مطالعه با پرسیدن سؤالات تحقیقاتی آغاز شد: (۱) چگونه رابط‌ها یا ابزارهایی برای بهبود درک نتایج آزمایشات آزمایشگاهی برای بیمارانی که تخصصی در این زمینه ندارند با سواد سلامت متوسط طراحی کنیم؟

(۲) چه ویژگی‌هایی از سیستم مفید (یا غیر مفید) تلقی می‌شوند؟ (۳) چه نوع نگرانی‌ها یا موانعی در رابطه با چنین برنامه‌هایی برای بیماران وجود دارد؟ برای این منظور، از روش‌های ترکیبی و پژوهش کاربر محور انجام شد که بر طراحی و ارزیابی یک نمونه اولیه تعاملی برای برقراری ارتباط نتایج آزمایش‌های آزمایشگاهی متمرکز شده بود، به گونه‌ای که بتواند از درک و تصمیم‌گیری آگاهانه برای همه افراد از زمینه‌های مختلف پزشکی و با ویژگی‌های متفاوت پشتیبانی کند.

به طور خاص، از طریق مطالعات کاربر، نیازهای اطلاعاتی و فناوری بیماران مربوط به مشاهده و تفسیر نتایج آزمایشات آزمایشگاهی شناسایی شد. از طریق این کاوش در طراحی چند جزئی و کاربر محور، مشارکت‌های زیر در زمینه انفورماتیک سلامت شکل گرفت:

۱. طراحی مفاهیم برای یک سیستم تعاملی برای پشتیبانی از ارتباطات بیمار محور و درک نتایج آزمایشات آزمایشگاهی، و همچنین بحث بین بیماران و ارائه دهندگان مراقبت‌های بهداشتی.

۲. طراحی مفاهیم برای پشتیبانی فناوری اطلاعاتی، قابل اعتماد و مبتنی بر همدلی در زمینه ارتباط داده‌های بهداشتی به بیماران غیر متخصص



۴- ارائه اطلاعات مرتبط و قابل اعتماد متناسب با زمینه‌های پزشکی بیماران فردی

هنگامی که بیماران سعی می‌کنند نتایج خود را درک کنند، اغلب برای جستجوی اطلاعات بیشتر به اینترنت مراجعه می‌کنند. برای مثال، محدوده مرجع استاندارد تست‌های آزمایشگاهی برای برخی از بیماران مبتلا به بیماری‌های مزمن قابل اجرا نیست. مطالعات کاربران نشان می‌دهد که بیماران نه تنها اطلاعات عمومی (مانند محدوده مرجع و اصطلاحات پزشکی) بلکه اطلاعات شخصی شده (مانند گزینه‌های درمانی، پیش آگهی، و آنچه در مرحله بعد باید انجام شود یا بپرسید) که در زمینه پزشکی بیمار قرار دارد را نیز می‌خواهند. به این ترتیب، نمونه اولیه برای ارائه منابع اطلاعاتی معتبر و مرتبط برای کمک به بیماران در رابطه با درک نتایج خود طراحی شده است.

بر اساس این نتایج مطالعات کاربر، فهرستی از اهداف طراحی شده است:

۱- تسهیل درک نتایج با استفاده از نمایش‌های گرافیکی و پیام‌های پاک کردن

اگرچه محدوده مرجع استاندارد برای هر آزمایش ارائه می‌شود اما بیماران هنوز در درک جدی بودن نتایج خود و تفاوت بین نتیجه آزمایش و محدوده مرجع استاندارد، مشکل دارند. ارائه نشانه‌های واضح به زبان ساده، نمایش‌های گرافیکی و بررسی و تفسیر نتایج تست‌های آزمایشگاهی را آسان‌تر می‌کند. برای مثال، می‌توان از کمک‌های بصری برای نشان دادن اینکه آیا نتیجه فراتر از یک آستانه نگران کننده بالینی است، استفاده کرد. طراحی نمونه اولیه با این نشانه‌ها آزمایش شد.

۲- فعال کردن حاشیه نویسی گزارش‌های تست

بیماران اغلب سوالات مختلفی در مورد جنبه‌های مختلف گزارش تست‌های آزمایشگاهی دارند. بسیار مهم است که بیماران را قادر به شناسایی بخشی از نتایجی که می‌خواهند بررسی کنند یا بیشتر با پزشکان درمیان بگذارند، شوند.

۳- روشن کردن اصطلاحات پزشکی با استفاده از کلام غیر فنی

به دلیل شکاف‌هایی که در دانش حوزه پزشکی افراد غیرمتخصص وجود دارد، شرکت کنندگان مشکلات درک اصطلاحات پزشکی را به عنوان مانع اصلی برای تفسیر مؤثر نتایج آزمایش خود می‌دادند. بنابراین، در طراحی از کلمات مختصر و غیر فنی برای توصیف و توضیح مفاهیم پزشکی استفاده می‌شود.



ویژگی‌های سیستم نمونه‌سازی

یک نمونه اولیه این سیستم بر اساس اهداف طراحی ایجاد شد. آزمایش‌های خاص شامل کلسترول تام، کلسترول با چگالی پایین و کلسترول با چگالی بالا، یک آزمایشی که در بین بزرگسالان برای بسیاری از روش‌های غربالگری و تشخیصی انجام می‌شود. طرح اولیه بر اساس این آزمایش آزمایشگاهی قرار گرفت.

نرم افزار نمونه سازی Figma (نسخه macOS) برای ایجاد طرح استفاده گردید. با انیمیشن‌های با کیفیت بالا و انتقال صفحه، این نمونه اولیه کاربر را قادر می‌سازد تا نحوه عملکرد برنامه را بررسی کند و هر ویژگی را به شیوه‌ای تعاملی بیاموزد. یک نسخه HTML از نمونه اولیه برای استفاده در آینده ایجاد شد (به عنوان مثال، برای بازخورد به کاربران ارسال شد). سپس اطلاعات را در برنامه کدگذاری کردند. در کارهای آینده، پس از نهایی شدن طراحی سیستم، سیستم را پیاده‌سازی کرده و با پورتال‌های بیمار موجود ادغام خواهد شد.

با این حال محدودیت‌هایی وجود دارد که می‌تواند بر تعمیم پذیری نتایج تأثیر بگذارد. همانطور که ما به اصلاح نمونه اولیه و رفع کاستی‌های آن ادامه می‌دهیم، قصد داریم بررسی کنیم که این مفاهیم و ملاحظات طراحی در سناریوهای مختلف پزشکی چگونه عمل می‌کنند، و همچنین اینکه آیا آن‌ها قادر به پشتیبانی از تفسیر انواع مختلف تست‌های آزمایشگاهی هستند و می‌توانند مورد استفاده قرار گیرند؟

کار آینده به طور مکرر ویژگی‌های تعاملی مانند ابزارهای حاشیه نویسی را طراحی و ارزیابی خواهد کرد که می‌تواند به بررسی سریع داده‌های تست آزمایشگاهی با پزشکان را بیشتر بهبود بخشد.



Variable	White		African	
	Male	Female	Male	Female
Hemoglobin ^a (g/dL)	12.7-17.0 (13.5-17.5)	11.6-15.6 (12.0-15.5)	11.3-16.4	10.5-14.7
RBCs ^a ($\times 10^{12}/L$)	4.0-5.6 (4.3-5.7)	3.8-5.2 (3.9-5.0)	3.8-5.7	3.6-5.2
Mean corpuscular volume ^a (fL)	81.2-101.4 (81.2-95.1)	81.1-99.8 (81.6-98.3)	77.4-103.7	74.2-100.9
RBC distribution width (%)	(11.8-15.6)	(11.9-15.5)		
Platelets ^a ($\times 10^9/L$)	143-332 (150-450)	169-358 (150-450)	115-290	125-342
WBCs ^a ($\times 10^9/L$)	3.6-9.2 (3.5-10.5)	3.5-10.8 (3.5-10.5)	2.8-7.2	3.2-7.8
Neutrophils ^a ($\times 10^9/L$)	1.7-6.1 (1.7-7.0)	1.7-7.5 (1.7-7.0)	0.9-4.2	1.3-4.2
Lymphocytes ^a ($\times 10^9/L$)	1.0-2.9 (0.9-2.9)	0.95-3.3 (0.9-2.9)	1.0-3.2	1.1-3.6
Monocytes ^a ($\times 10^9/L$)	0.18-0.62 (0.3-0.9)	0.14-0.61 (0.3-0.9)	0.15-0.58	0.15-0.39
Eosinophils ^a ($\times 10^9/L$)	0.03-0.48 (0.05-0.50)	0.04-0.44 (0.05-0.50)	0.02-0.79	0.02-0.41
Basophils ($\times 10^9/L$)	(0-0.3)	(0-0.3)		



انواع هاست و دامنه

در ادامه ۴ نوع میزبانی وب را معرفی خواهیم کرد:

هاست اشتراکی: این نوع هاست برای میزبانی وب در سطوح ابتدایی مناسب است، در هاست اشتراکی سرور وبسایت شما با چندین وبسایت دیگر یکسان می‌باشد و در یک سرور چندین وبسایت ذخیره می‌شود و بالطبع هزینه‌ی هاستینگ‌های اشتراکی به مراتب کمتر می‌باشد.

سرور مجازی: سرور مجازی یا وی پی اس حد واسط بین سرور اشتراکی و سرور اختصاصی می‌باشد؛ این نوع سرور برای دارندگان وبسایت‌هایی که به مدیریت و کنترل بیشتری احتیاج دارند اما به منابع سرور اختصاصی احتیاج ندارند یک گزینه مناسب است.

سرور اختصاصی: این نوع سرور به دارندگان وبسایت بیشترین امکانات را می‌دهد و بیشترین امکان مدیریت و کنترل کامل را بر روی سروری که وبسایت در آن ذخیره شده است را می‌دهد، در سرور اختصاصی تنها سایتی که بر روی سرور ذخیره شده است وبسایت شماست و سرور به صورت انحصاری توسط شما اداره شده است.

میزبانی کلود یا هاست ابری: میزبانی ابری به کاربران اجازه می‌دهد بدون نیاز به تهیه و نگهداری زیرساخت‌های محاسباتی خود به اندازه‌ی نیاز خود منابع مورد نیاز را بکار گیرند، منابعی که توسط وبسایت شما مورد استفاده قرار می‌گیرد، در چندین سرور پخش می‌شود و به همین علت ما شاهد افزایش عملکرد سرور و کاهش احتمال هرگونه خرابی هستیم.

شما با خریدن هاست از شرکت‌های هاستینگ در واقع مقداری فضا را روی سرور های فیزیکی اجاره می‌کنید و می‌توانید فایل‌های وبسایت خود را تماماً روی آن ذخیره کنید.

هاست ویندوز و هاست لینوکس از مهمترین انواع هاستینگ می‌باشند. در ادامه می‌خواهیم شما را با انواع هاست و سرویس دهندگان هاستینگ آشنا کنیم.

هاست یا میزبانی نوع وب سرویس است که به شما این امکان را می‌دهد که وبسایت یا یک صفحه وب را روی اینترنت قرار دهید. هنگامی که یک کاربر می‌خواهد وبسایت شما را در اینترنت مشاهده کند کافی است آدرس یا دامنه وبسایت شما را در مرورگر خود تایپ کند، سپس مرورگر آن‌ها به سرور شما متصل می‌شود و صفحات وب شما به وسیله مرورگر به کاربران نمایش داده می‌شود.

در دنیای هاستینگ وب گزینه‌های زیادی برای شما موجود است که همه به عنوان یک مکان ذخیره سازی برای وبسایت شما عمل می‌کنند ولی میان‌های تفاوت زیادی وجود دارد نظیر ظرفیت ذخیره سازی، کنترل، نیاز به دانش فنی، سرعت و قابلیت اطمینان سرور می‌باشد.



لیموهاست

ایران سرور

میهان هاست
MIHAN WEB HOST



سونا هاست



دهاستینگ

در مجموع سرویس دهندگان مختلفی وجود دارند که به صورت رایگان یا پولی فضای ذخیره سازی هاست در اختیار شما می‌گذارند اما به عنوان نویسنده این متن که از تعداد زیادی از سرویس دهندگان هاستینگ استفاده کردم، میهن وب هاست را به عنوان یکی از بهترین سرویس دهندگان هاستینگ، به علت بک آپ گیری مداومی که از سایت‌های شما و همچنین پاسخگویی سریع تیم پشتیبانی دارد، به شما پیشنهاد می‌کنم.

در ادامه لازم به ذکر است که اگر در حوزه طراحی سایت فعالیت می‌کنید و هنوز مبتدی هستید می‌توانید از سایت‌هایی که هاست رایگان اما به فضای محدود در اختیار شما قرار می‌دهند مثل گیت هاب و ... استفاده کنید.

قبل از اینکه بریم سراغ معرفی پنج هاستینگ برتر ایرانی لازم است بدانیم یک هاست خوب چه امکاناتی دارد!

۱. فضای میزبانی: فضای میزبانی به میزان فضای هاست می‌گویند؛ یعنی شما به یک اندازه مجاز می‌توانید فایل های خود را روی هاست آپلود کنید.

۲. پهنای باند: به مقدار ترافیک مصرفی یک سایت گویند، برای مثال مقدار بازدیدی که از سایت شما می‌شود یا تعداد فایلی که توسط کاربر از سایت شما دانلود می‌شود.

۳. اد آن دامین: به دامنه اضافی گویند، شما می‌توانید به وسیله هر اد آن دامین یک سایت مجزای دیگر روی هاست خود راه اندازی کنید.

۴. ساب دامین: یعنی زیردامنه سایت اصلی از ساب دامین می‌توان برای راه اندازی بخشی مجزا در سایت استفاده کرد.

۵. دیتا بیس: به بانک اطلاعاتی دیتا بیس گویند. معمولاً برای راه اندازی سایت‌های پویا از دیتا بیس برای ذخیره اطلاعات استفاده می‌کنند.

۶. کنترل پنل مدیریت: رابط کاربری بین کاربر و هاست است که از طریق آن می‌توان سایت مورد نظر را مدیریت کرد.

۷. پشتیبان گیری کامل: به معنای بک آپ گرفتن از کل سایت است که هم توسط خود کاربر انجام می‌شود و هم توسط شرکت‌های هاستینگ باید به صورت منظم و اتوماتیک انجام شود.

۸. در دسترس بودن سرور (آپ تایپ بودن بالا)

۹. گواهینامه ssl: پروتکل ssl سایت مورد نظر را مجهز به پروتکل امن یا همان https می‌کند.

۱۰. سخت افزار قوی

۱۱. امنیت بالا



فتوشاپ با آی تی ژن

با سلام و درود خدمت همراهان همیشگی آی تی ژن از آنجایی که دانشجویان این رشته همیشه به طور مستقیم یا غیر مستقیم نیاز به کار با فتوشاپ دارند و علاوه بر آن با یادگیری این نرم افزار می توانند برای خودشان درآمدزایی کنند، در این شماره تصمیم گرفتیم که طراحی اینفوگرافی با فتوشاپ را برای شما عزیزان اختصاص دهیم. در این قسمت با همکاری **کانون زمین**، طراحی یک اینفوگرافی جذاب مربوط به محیط زیست را به شما آموزش می دهیم.



مراحل بازیافت



آیا می دانستید مقدار پسماندی که هر انسان در طول عمرش تولید می کند، در حدود ۱۰۰ برابر وزن او به هنگام بلوغ کامل است!



جمع آوری زباله های بازیافتی به سه روش انجام می شود. کمپرسی، مراکز بازیافت و بازیافت ایمن و استاندارد زباله و برنامه هایی با هدف بازیافت مواد از مردم.



مواد بازیافتی جمع آوری، طبقه بندی و خالص می شوند (تمیز کردن مواد قابل بازیافت از موادی مانند آلاینده های سمی و سایر آلاینده ها و مواد مخلوط با ماده اصلی، مانند ذرات غذا) و برای استفاده در محصولات بازیافتی آماده هستند. روند بازیافت بسته به نوع مواد متفاوت است.



طبیعتاً مراحل تولید محصولات بازیافتی نیز به نوع مواد بستگی دارد؛ اما یک اصل در میان تولید محصولات بازیافتی از مواد قابل بازیافت مشترک است. تمام مواد قابل بازیافت در جریان یا به همان کالای قبلی تبدیل می شوند یا تولیدکنندگان با انجام فعالیت های پردازشی مختلف روی آن ها، این مواد را به کالایی متفاوت از آنچه که قبلاً بوده اند، تبدیل می کنند.



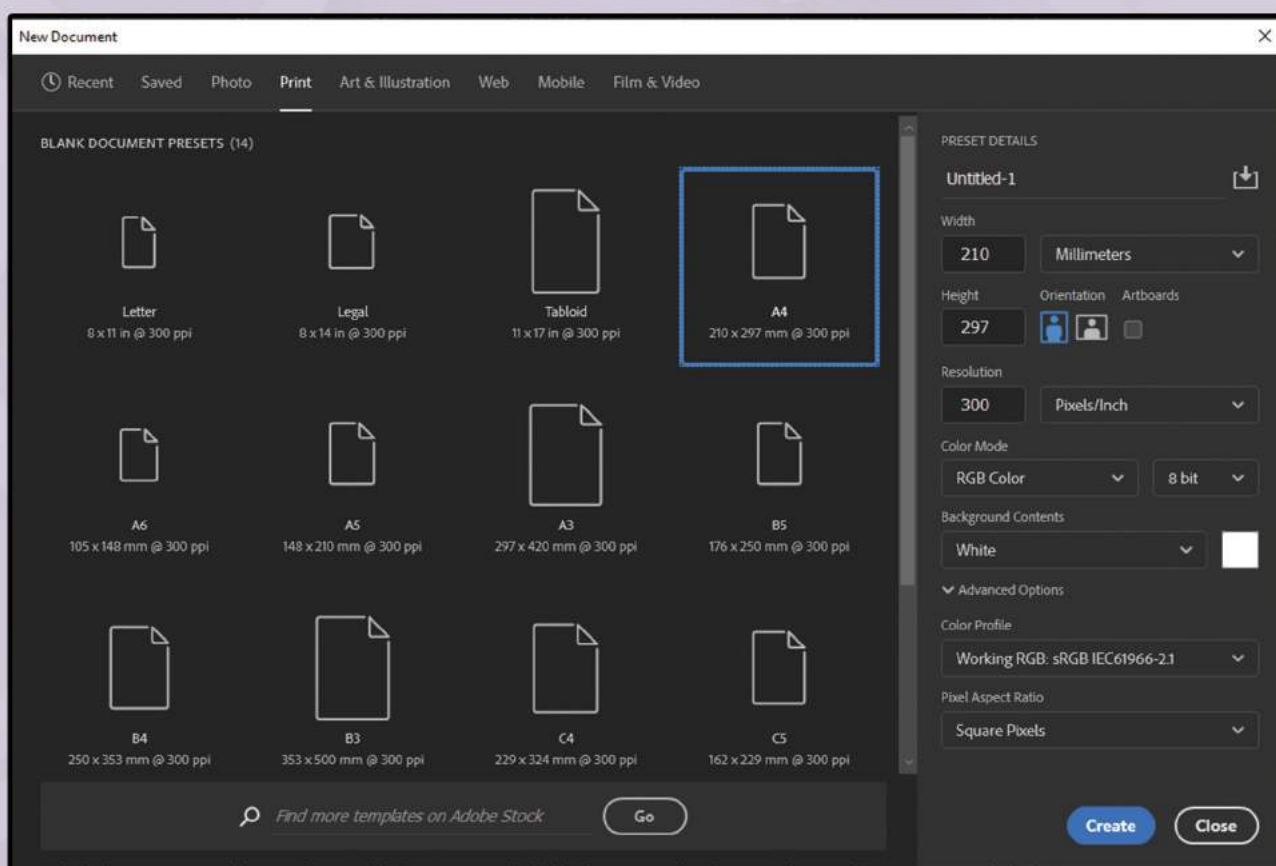
۱ جمع آوری

۲ جداسازی و پردازش

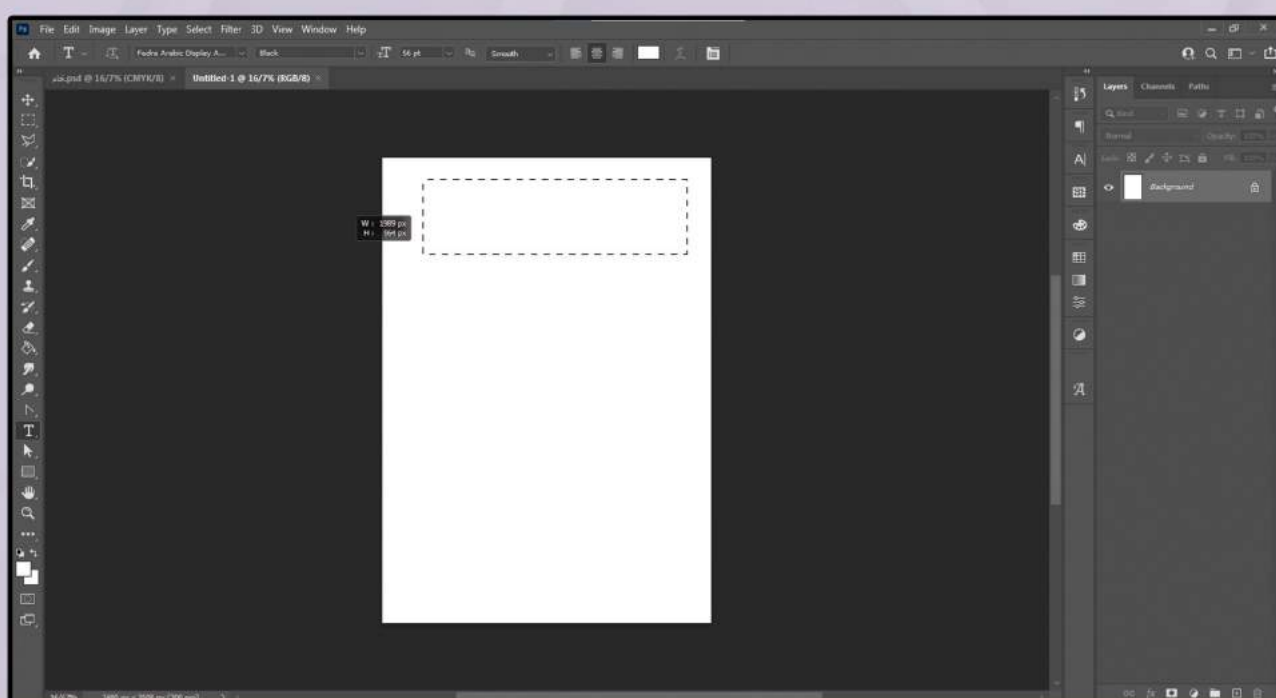
۳ تولید

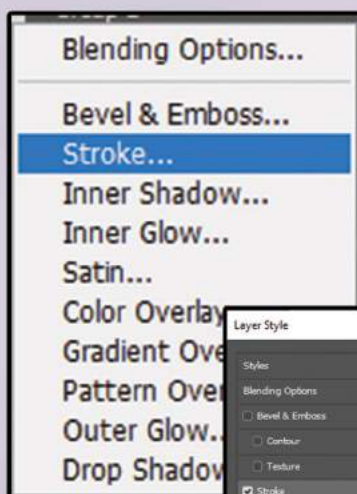
Ps

در مرحله اول، ابتدا یک سند به ابعاد A4 ایجاد کنید. اگر قصد چاپ اینفوگرافی خود را دارید، می‌توانید در قسمت **COLOR MODE** گزینه **CMYK** را انتخاب کنید، در غیر این صورت گزینه **RGB** برای صفحه نمایشگر مناسب است.



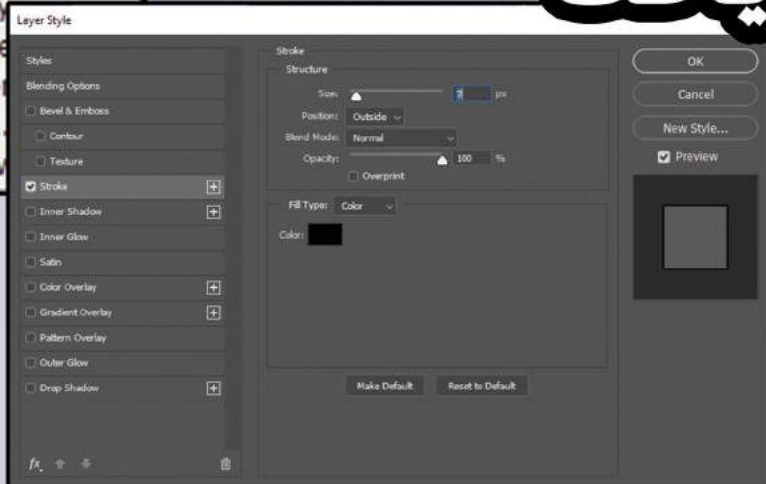
صفحه ایجاد شده به شکل زیر می‌باشد.
از روی نوار سمت چپ گزینه **Type Tool** را انتخاب کنید و بر روی صفحه کادری بکشید. سپس در کادر ایجاد شده، تیتتر مورد نظر خود را تایپ نمایید.





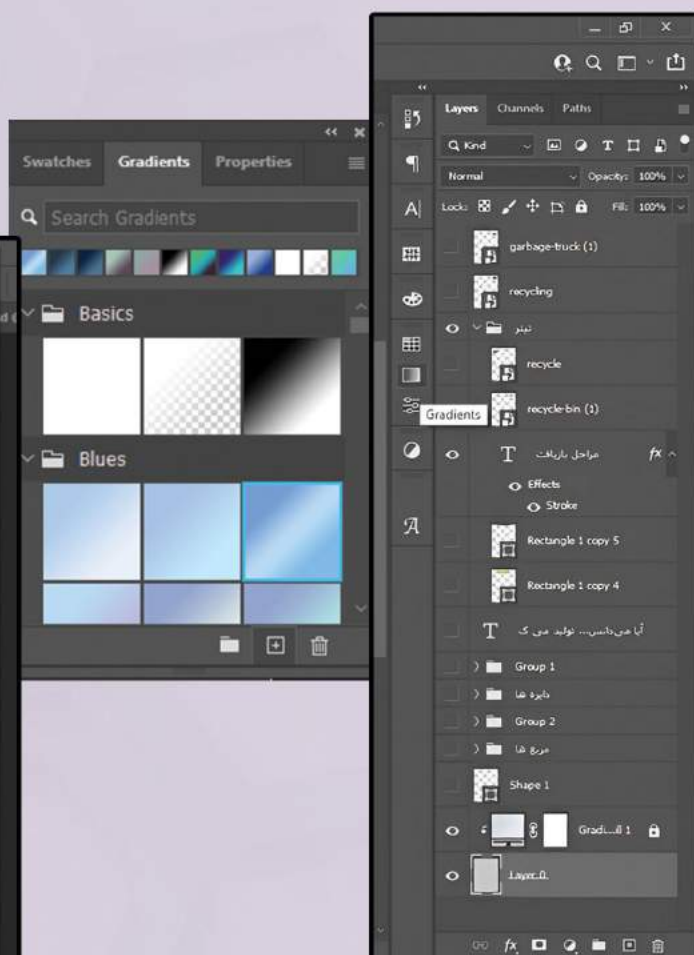
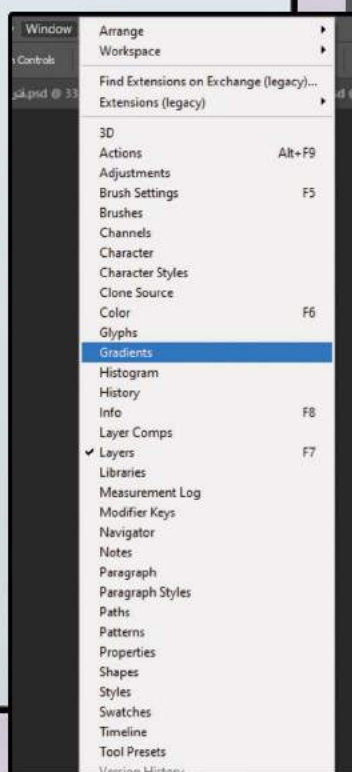
پس از نوشتن تیتراژ، از نوار پایین سمت راست روی قسمت fx کلیک و بعد گزینه stroke را انتخاب می‌کنید. رنگ و سایز stroke را می‌توانید از قسمت size و color نیز تغییر دهید.

مراحل بازیافت

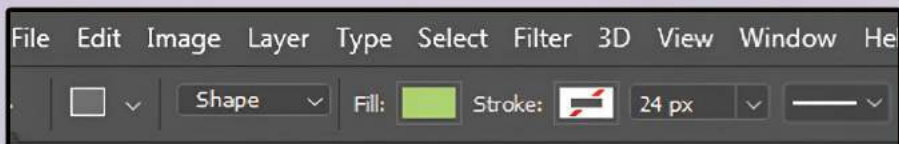


سپس لایه بک گراند را انتخاب کرده و از پنجره گرادیانت، گرادیانت دلخواه خودتان را انتخاب کنید. اگر این پنجره برای شما در پنل نوار اصلی سمت راست باز نیست می‌توانید از قسمت window در نوار بالای صفحه آن را باز کنید.

مراحل بازیافت



سپس در پنل سمت چپ گزینه **rectangle tool** را انتخاب و یک مستطیل به مشخصات زیر رسم کنید. توجه داشته باشید که لایه ترسیم شده حتما در پایین لایه‌ی تیتل قرار بگیرد.

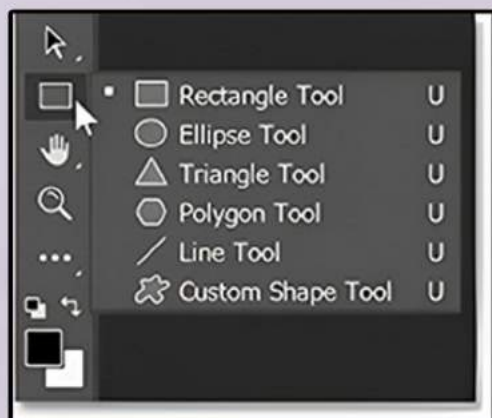


برای اینکه مستطیل گوشه‌های گردی داشته باشد، در این قسمت میزان انحنای آن را بر حسب **px** تغییر دهید تا انحنای دلخواهتان را به دست بیاورید.

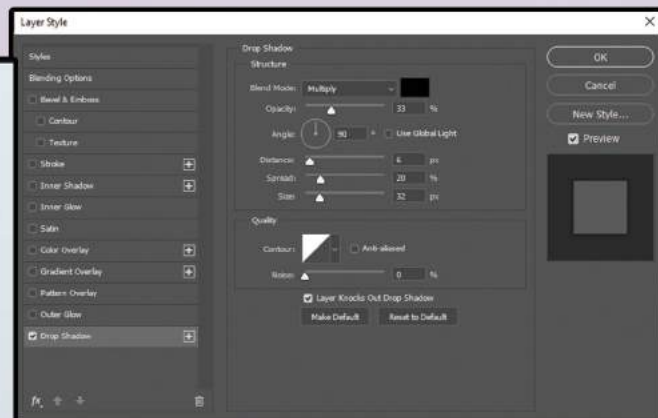
سپس مستطیل دیگری را بزرگتر از مستطیل قبلی رسم کنید. قسمت رنگ را خالی می‌گذارید و قسمت **stroke** را انتخاب می‌کنید. پس از آن می‌توانید رنگ مورد نظرتان، اندازه و طرح **stroke** را انتخاب کنید.



باری دیگر وارد پنل ابزارها شوید و rectangle tool را انتخاب کنید و این بار دایره‌ای رسم کنید. سپس از پنل fx وارد قسمت drop shadow شوید و به آن سایه دهید. پس از آن، از دایره ۲ کپی دیگر بگیرید. (بر روی لایه دایره راست کلیک کرده و گزینه Duplicate Layer را انتخاب کنید.)



مراحل ۱



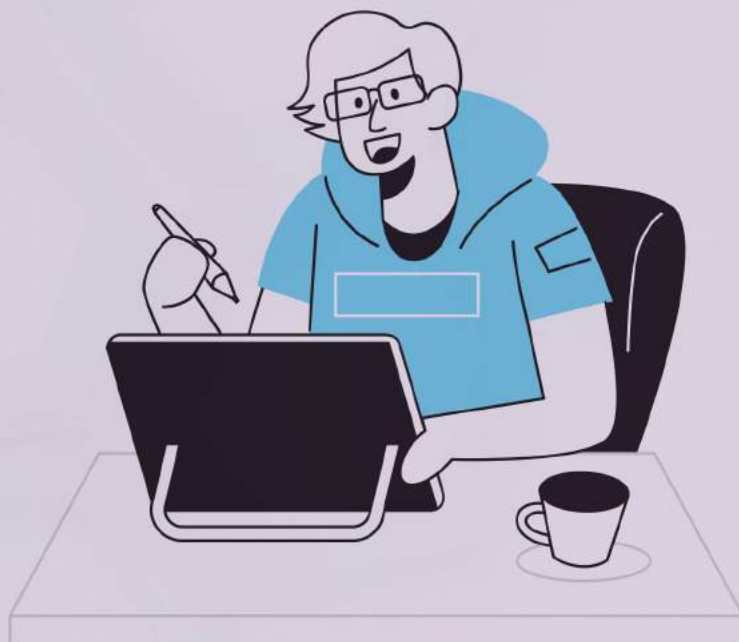
بعد از آن ابزار type را انتخاب کنید و داخل هر کدام از دایره‌ها تیترا مورد نظران را بنویسید. برای هر دایره نیز یک شماره بنویسید و مانند قسمت قبل به آن استروک می‌دهیم.

مراحل بازیافت

۱ جمع آوری

۲ جداسازی و پردازش

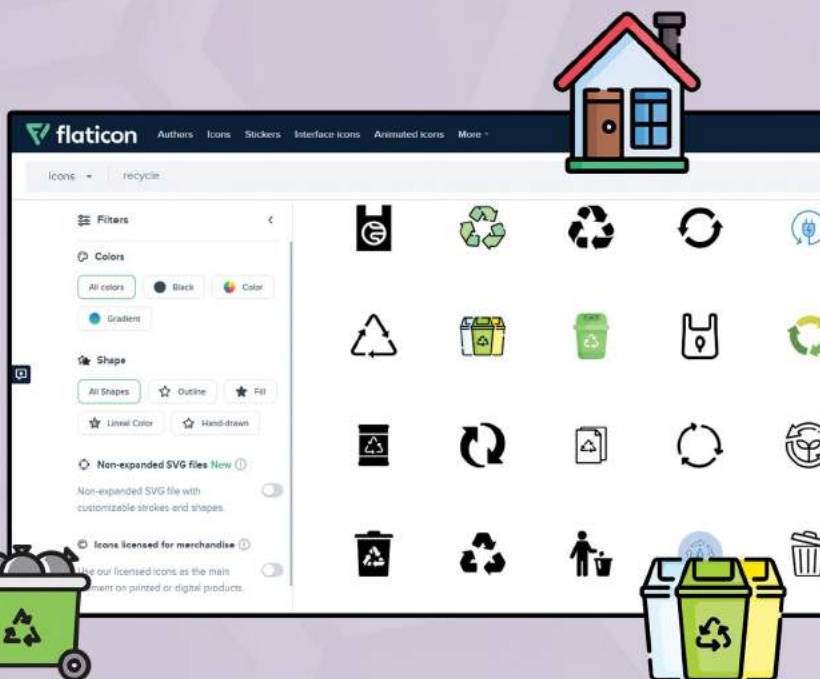
۳ تولید



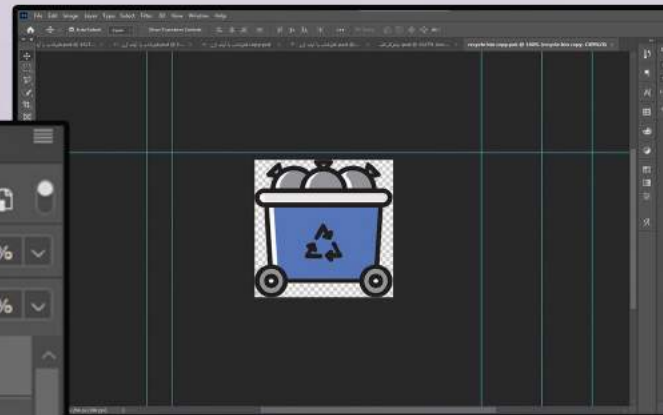
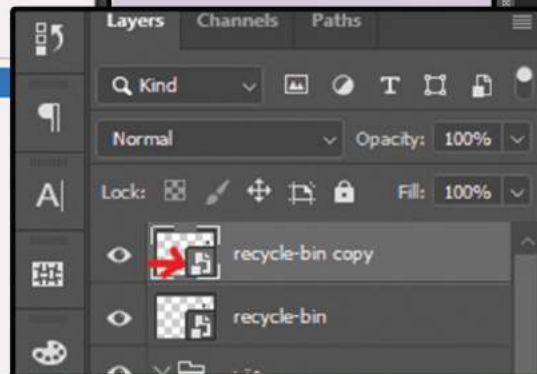
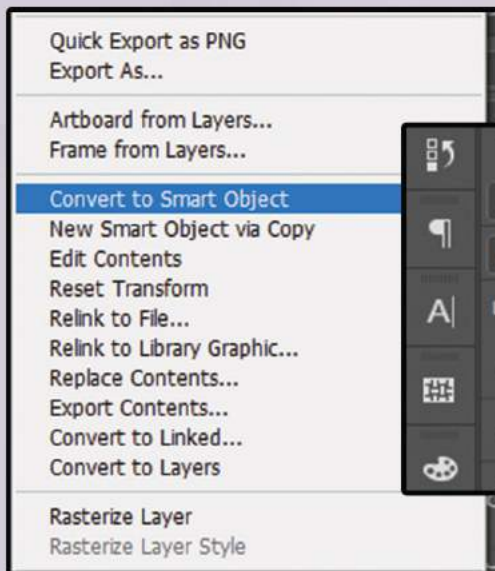
مانند قسمت ۳، سه تا مستطیل با رنگ متفاوت رسم کنید و در مقابل هر دایره قرار دهید. توجه کنید که فاصله‌های آن‌ها با هم برابر باشند. سپس متن مربوطه را داخل هر مستطیل بنویسید. برای تنظیمات متن، وارد پنجره character شوید که در اینجا می‌توانیم نوع فونت، اندازه، رنگ و ... تنظیم کنیم.



برای جذابیت بیشتر وارد سایت flaticon.com شوید و آیکونهای مورد نیاز را در آنجا سرچ بزنید و دانلود کنید.



شما می‌توانید آیکون‌ها را با هم نیز ترکیب کنید تا به شکل دلخواهتان درآیند و بتوانیم از آن‌ها استفاده کنید. یا حتی رنگ‌شان را تغییر دهید. برای این کار کافی است که در لایه مربوط به آیکون، راست کلیک کنید و گزینه **convert to smart object** را بزنید. سپس در شکل کوچکی که روی لایه می‌آید کلیک کنید و با ابزار **paint** رنگ قسمتی را که می‌خواهید، تغییر دهید.



به سلیقه خودتان می‌توانید مواردی که می‌تواند طراحی را جذاب‌تر کند، اضافه کنید تا در نهایت یک اینفوگرافی جذاب را خلق کنید.



برای دیزاینرها

رنگ‌های مکمل



فونت تیترا

UltraLight	از گوزه همان بیرون تراود که در اوست ✓
Light	از گوزه همان بیرون تراود که در اوست ✓
Regular	از گوزه همان بیرون تراود که در اوست ✓
Medium	از گوزه همان بیرون تراود که در اوست ✓
SemiBold	از گوزه همان بیرون تراود که در اوست ✓
Bold	از گوزه همان بیرون تراود که در اوست ✓
ExtraBold	از گوزه همان بیرون تراود که در اوست ✓
Black	از گوزه همان بیرون تراود که در اوست ✓
Heavy	از گوزه همان بیرون تراود که در اوست ✓
Variable	از گوزه همان بیرون تراود که در اوست ✓



برای دانلود این فونت اسکن کنید.

۰۱۲۳۴۵۶۷۸۹
۰۱۲۳۴۵۶۷۸۹
۰۱۲۳۴۵۶۷۸۹

مربع

Thin	سکولاریسم ملیگرایانه
Extralight	سکولاریسم ملیگرایانه
Light	سکولاریسم ملیگرایانه
Regular	سکولاریسم ملیگرایانه
Medium	سکولاریسم ملیگرایانه
Semibold	سکولاریسم ملیگرایانه
Bold	سکولاریسم ملیگرایانه
Extrabold	سکولاریسم ملیگرایانه
Black	سکولاریسم ملیگرایانه

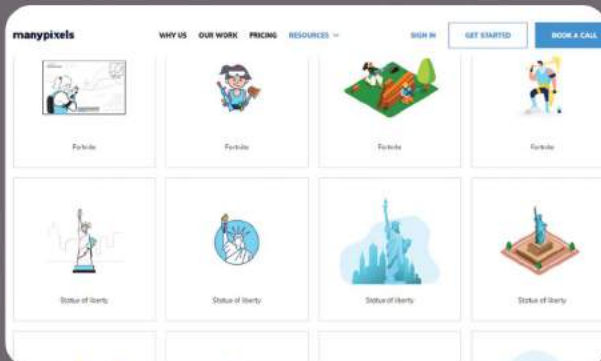


برای دانلود این فونت اسکن کنید.

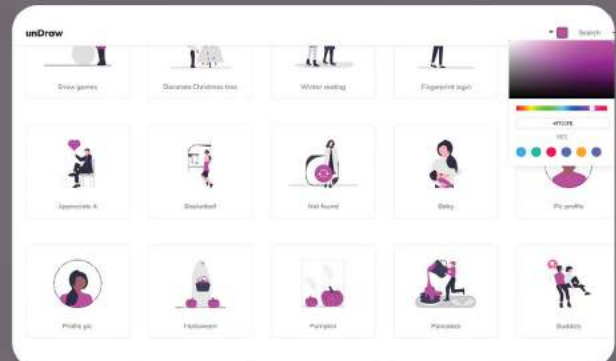
۰۱۲۳۴۵۶۷۸۹
۰۱۲۳۴۵۶۷۸۹
۰۱۲۳۴۵۶۷۸۹

کلمه

سایت‌های کاربردی



www.manypixels.co



www.undraw.co



آینده هوش مصنوعی چه خواهد شد؟

هوش مصنوعی چیست؟

خیلی از افراد هنوز هم با شنیدن واژه هوش مصنوعی به ربات ها فکر می کنند و تصور می کنند که منظور از هوش مصنوعی همان ربات های بی احساسی هستند که برای انجام راحت تر کارها طراحی شده اند و قرار است در آینده جای انسان ها را بگیرند. مسؤل این نوع تفکر به احتمال زیاد فیلم های علمی و تخیلی است اما واقعیت با آنچه که تصور می کنید تفاوت دارد.

تعریفی از هوش مصنوعی

هوش مصنوعی، شاخه ای از علوم رایانه است که هدف اصلی آن تولید ماشین های هوشمندی است که توانایی انجام وظایفی دارند که نیازمند به هوش انسانی است. هوش مصنوعی در واقع ماشین برنامه نویسی شده ای است که همانند انسان فکر می کند و توانایی تقلید از رفتار انسان را نیز دارد. این تعریف می تواند به تمامی ماشین هایی اطلاق شود که به گونه ای همانند ذهن انسان عمل می کنند و می توانند کارهایی مانند حل مسئله و یادگیری را انجام دهند.

اساس هوش مصنوعی آن است که هوش انسان و طریق کار آن به گونه ای تعریف شود که یک ماشین بتواند آن را به راحتی اجرا کند و وظایفی که بر آن محول می شود را به درستی انجام دهد. هدف هوش مصنوعی در حقیقت بر سه پایه: یادگیری، استدلال و درک استوار است.

مزایای هوش مصنوعی را به صورت کلی می‌توان از این قرار دانست:

۱- کاهش خطای انسانی

یکی از بزرگ‌ترین مزیت‌های هوش مصنوعی این است که می‌تواند به میزان چشم‌گیری خطاها را کاهش و دقت را افزایش دهد.

تصمیماتی که هوش مصنوعی در هر مرحله اتخاذ می‌کند با توجه به اطلاعات جمع‌آوری شده ی قبلی و مجموعه‌ی خاصی از الگوریتم‌ها تعیین می‌شود. در صورتی که این موضوع به درستی برنامه‌ریزی شود، این خطاها را حتی می‌توان به صفر کاهش داد.

۲- حذف ریسک

یکی دیگر از مزیت‌های بزرگ هوش مصنوعی این است که انسان‌ها می‌توانند با استفاده از ربات‌های هوش مصنوعی بر بسیاری از خطرات غلبه کنند، خواه خنثی‌کردن بمب باشد، خواه رفتن به فضا و کاوش در عمیق‌ترین بخش‌های اقیانوس‌ها باشد. ربات‌های هوش مصنوعی ماشین‌هایی با بدنه‌های فلزی مقاوم هستند که می‌توانند در جوهای غیرطبیعی زنده بمانند. علاوه بر این، آن‌ها می‌توانند با مسئولیت بیشتر کار دقیقی ارائه کنند و به راحتی فرسوده نمی‌شوند.

۳- هفت روز هفته ۲۴ ساعته در دسترس

مطالعات زیادی وجود دارد که نشان می‌دهد انسان‌ها تنها سه تا چهار ساعت در روز بازدهی دارند. همچنین انسان‌ها برای ایجاد تعادل میان زندگی کاری و شخصی خود به استراحت نیاز دارند؛ اما هوش مصنوعی می‌تواند بدون وقفه و بی‌پایان کار کند.

آن‌ها خیلی سریع‌تر از انسان‌ها فکر می‌کنند و چندین کار را هم‌زمان با نتایج دقیق انجام می‌دهند؛ آن‌ها حتی می‌توانند کارهای تکراری خسته‌کننده را به راحتی با کمک الگوریتم‌های هوش مصنوعی برای مدت نامتناهی انجام دهند.

۴- کمک دیجیتال

تقریباً همه‌ی سازمان‌های بزرگ این روزها از دستیارهای دیجیتال برای تعامل با مشتریان خود استفاده می‌کنند که به‌طور چشمگیری نیاز به منابع انسانی را به حداقل رسانده‌اند. شما به راحتی می‌توانید با چت‌بات‌ها چت کنید و از آن‌ها بپرسید دقیقاً به چه چیزی نیاز دارید.

برخی از ربات‌های چت این روزها به قدری هوشمند شده‌اند که نمی‌توانید تشخیص دهید آیا با یک چت‌بات چت می‌کنید یا یک انسان!

۵- اختراعات جدید

هوش مصنوعی تقریباً در هر حوزه‌ای به اختراعات جدید برای حل مشکلات پیچیده کمک کرده است؛ به عنوان مثال اختراعات‌های اخیر به پزشکان کمک کرده است تا با استفاده از فناوری‌های پیشرفته مبتنی بر هوش مصنوعی، مرحله‌های اولیه‌ی سرطان سینه را در زنان پیش‌بینی کنند.

۶- تصمیمات بی‌طرفانه

انسان‌ها، خواه و ناخواه، با احساسات هدایت می‌شوند. هوش مصنوعی عاری از احساسات و در رویکرد خود بسیار کاربردی و منطقی است. مزیت بزرگ هوش مصنوعی این است که هیچ دیدگاه جانب‌دارانه‌ای ندارد که این موضوع تصمیم‌گیری دقیق‌تر را تضمین می‌کند.

۱- هزینه‌های بالا

توانایی ایجاد ماشینی که بتواند هوش انسان را شبیه سازی کند، کار کوچکی نیست. این کار به زمان و منابع زیادی نیاز دارد و می‌تواند هزینه‌ی زیادی را در بر داشته باشد. همچنین هوش مصنوعی باید روی جدیدترین سخت‌افزار و نرم‌افزارها کار کند تا به روز بماند و آخرین نیازها را برآورده کند؛ این موضوع در نتیجه آن را بسیار پرهزینه می‌کند.



۲- نداشتن خلاقیت

یک عیب بزرگ هوش مصنوعی این است که نمی‌تواند یاد بگیرد خارج از چارچوب یا همان Out of Box فکر کند. هوش مصنوعی قادر است در طول زمان با داده‌هایی که از قبل دریافت کرده است و تجربیات گذشته‌ی خود یاد بگیرد، اما نمی‌تواند در رویکرد خود خلاق باشد.

یک مثال کلاسیک، ربات Quill است که می‌تواند گزارش‌های درآمد فوربز (Forbes) را بنویسد. این گزارش‌ها فقط حاوی داده‌ها و حقایقی هستند که قبلاً به ربات ارائه شده است. اگرچه این موضوع چشمگیر است که یک ربات می‌تواند به‌تنهایی مقاله بنویسد، اما این مقالات از حس انسانی موجود در دیگر مقالات فوربز بی‌بهره است.



۳- افزایش بیکاری

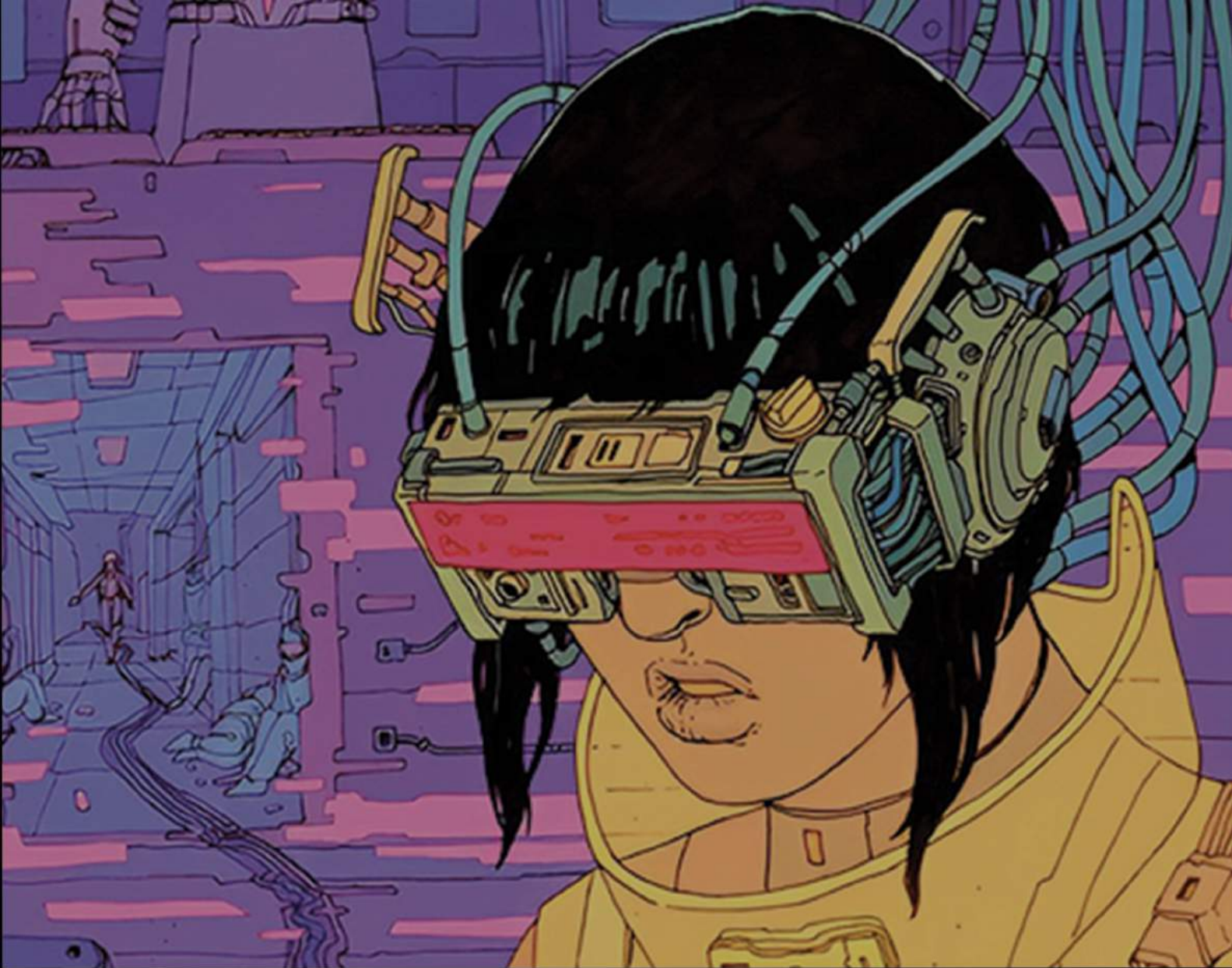
شاید یکی از بزرگ‌ترین معایب هوش مصنوعی این باشد که کم‌کم تعدادی از کارهای تکراری را با ربات‌ها جایگزین می‌شوند. کاهش نیاز به دخالت انسان به مرگ بسیاری از فرصت‌های شغلی ختم شده است. یک مثال ساده چت‌بات است که یک مزیت بزرگ برای سازمان‌هاست، اما یک کابوس برای کارمندان است.

مطالعه‌ی McKinsey پیش‌بینی می‌کند که هوش مصنوعی تا سال ۲۰۳۰ جایگزین حداقل ۳۰ درصد نیروی کار انسانی خواهد شد.



۴- حذف اخلاق

اخلاق، ویژگی مهم انسانی است که گنجانیدن آن در هوش مصنوعی دشوار است. پیشرفت سریع هوش مصنوعی نگرانی‌هایی را ایجاد کرده است که روزی هوش مصنوعی به طور غیرقابل‌کنترلی رشد خواهد کرد و در نهایت بشریت را از بین خواهد برد. از این لحظه به‌عنوان تکینگی هوش مصنوعی یا AI Singularity یاد می‌شود.



هوش مصنوعی سیگنال های بیگانه و عجیب را کشف می کند!

هوش مصنوعی در حال حاضر سر و صدای زیادی به پا کرده است. دانشمندان با استفاده از این سیستم حرفه ای به داده های مهمی در تمام زمینه های علم رسیده اند. این سیستم به تیم منجمان رادیویی کمک کرده تا جستجوی حیات فرازمینی را گسترش دهند.

می توان به نتایج به دست آمده با سیستم هوش مصنوعی امیدوار بود. یکی از عملکردهای خیره کننده هوش مصنوعی تشخیص سیگنال های عجیب و غریب با منشاء بیگانه در داده های رادیویی است.

الگوریتم های هوش مصنوعی چندان باهوش نیستند؛ زیرا توانایی تفکر، درک و حل مسئله را نیز ندارند. این الگوریتم ها برای انجام وظایف خاصی از جمله تشخیص، الگو و طبقه بندی آموزش دیده اند، بنابراین تشخیص هوش فرازمینی شاید بیشتر شبیه به رمان علمی و تخیلی شبیه باشد. این دواصلاح نیاز به توضیحات بیشتری دارد، زیرا نمی توان گفت برنامه های هوش مصنوعی هوشمند هستند.

همچنین جست و جو برای هوش فرازمینی نمی تواند شواهد مستقیمی از هوش پیدا کند. الگوریتم های هوش مصنوعی به سرعت سیگنال های ناشناخته را در تلسکوپ های رادیویی طبقه بندی می کنند.

آیا باید از هوش مصنوعی بترسیم؟

به نظر می‌رسد این موضوع که ماشینی تمام وقت ما را زیر نظر داشته باشد و بتواند تمام رفتارهای ما را پیش بینی کند و برای بهبود زندگی به ما کمک کند، خیلی بد به نظر نمی‌رسد. اما تصور کنید روزی این هوش بقدری از انسان پیشی بگیرد که به جای اینکه ما آن را کنترل کنیم، او ما را کنترل کند! اطلاعاتی که خودش می‌خواهد در دسترس ما قرار دهد و این جهان را به گونه ای کنترل کند که با خلیات انسان جور نباشد، مثلاً برای رفع فقر آنقدر انسان‌ها را از بین ببرد که انسان‌ها به اندازه غذای موجود باشند!

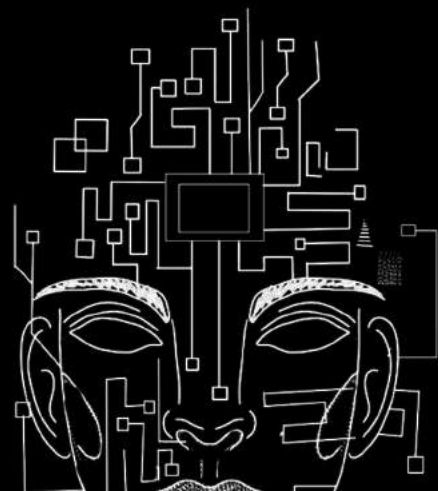
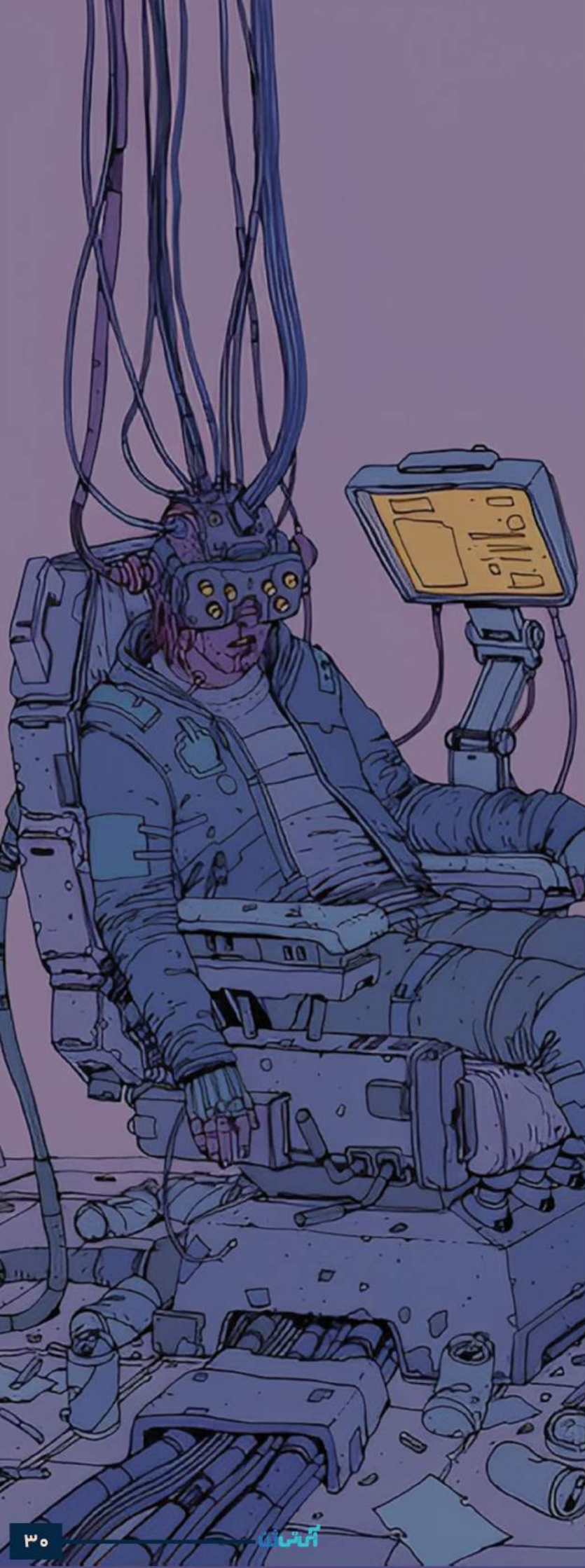
اینکه باید ترس از هوش مصنوعی داشته باشیم یا خیر...

موضوعی سطحی نیست که جواب مطلقى داشته باشد بلکه مسئله‌ای است که پاسخگویی به آن نیاز به گذر زمان بیشتری دارد اما در حالت کلی اگر هوش مصنوعی قدرتمند در کنترل انسانی درستکار قرار گیرد، می‌تواند جهانی بسیار بهتر برای ما بسازد.

اما فراموش نکنیم که دنیای امروز، دنیای اطلاعات است و اکثریت افراد به فکر سود از این بازار هستند.

در نهایت می‌توان گفت که اگر در آینده هوش‌های مصنوعی به چنان قدرتی برسند که بتوانیم مسئولیت‌های بزرگی را به آن‌ها بدهیم و دسترسی نامحدود داده‌ها برایشان باز باشد، کنترل این ابرقدرت‌ها بسیار دشوار خواهد بود.

پس باید راهکارهایی نیز برای مقابله با آن پیدا شود به گونه ای که نه تنها با پیشرفت هوش مصنوعی به ما آسیب نرسد بلکه به بهبود کیفیت زندگی مردم جهان نیز کمک شود.





google.com



ALL

IMAGES



افزونه‌های پرکاربرد گوگل کروم



بیش از ۵۰٪ از ترافیک روزانه‌ی اینترنت تمام دنیا را مرورگر گوگل کروم (Google Chrome) رصد می‌کند. این مرورگر از نرم‌افزار قوی کرومیوم استفاده می‌کند.

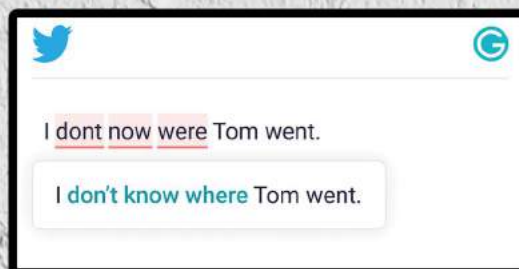
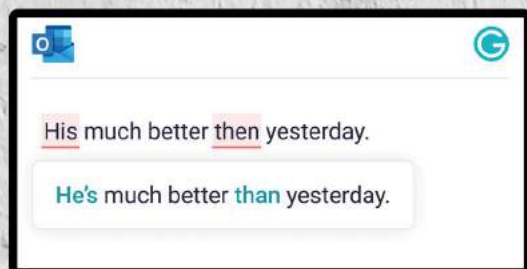
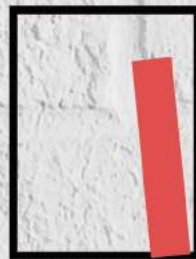
از قابلیت‌های گوگل کروم پشتیبانی از افزونه‌های کاربردی یا همان اکستنشن (Extension) است که تعامل با اینترنت را بسیار راحت‌تر می‌کند.

بعضی از این افزونه‌ها باعث می‌شوند که سرعت گوگل کروم بالا رود و برخی دیگر نیز موجب امنیت مرورگر می‌شوند. این ویژگی‌ها سبب شده تا کاربر در زمان استفاده از مرورگر گوگل کروم، هیچ‌گونه مشکلی نداشته باشد و بتواند کارهای خود را راحت‌تر انجام دهد.



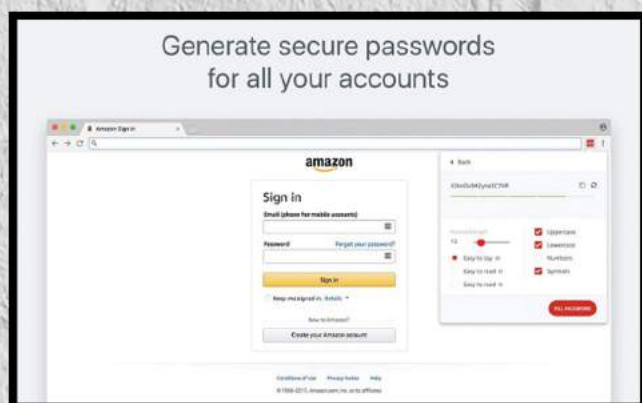
Grammarly

اگر با نوشتن متون انگلیسی زیاد سر و کار دارید، حتماً افزونه‌ی گرامرلی را در کروم خود نصب کنید. این افزونه‌ی کاربردی کمک می‌کند که ایرادهای متن خود را پیدا کرده و آن‌ها را ویرایش کنید. همچنین با داشتن اکانت پریمیوم گرامرلی، می‌توانید متن انگلیسی خود را دستخوش تغییرات گسترده‌ای کنید.



LastPass: Free Password Manager

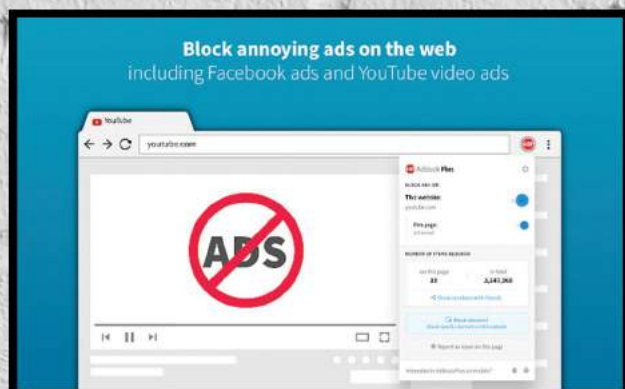
این افزونه به شما امکان دسترسی به رمزهای عبورتان را می‌دهد و با استفاده از آن، می‌توانید انواع پسوردهای جدید را برای برنامه‌ها و حساب‌های خودتان، ایجاد نمایید.

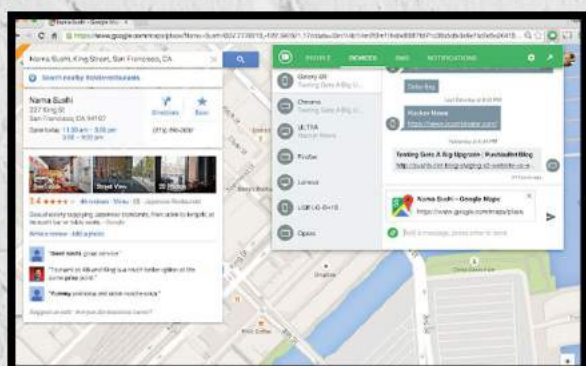


Adblock Plus

این افزونه یکی از بهترین افزونه‌های گوگل کروم بوده و بیش از ۵۰۰ میلیون بار دانلود شده است. ویژگی‌های این افزونه:

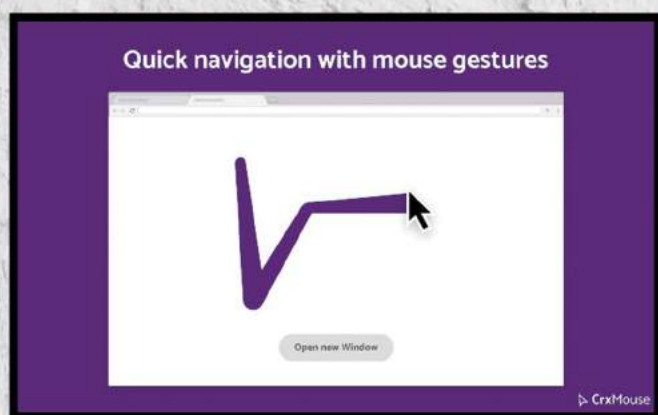
- ۱- تبلیغات و آگهی‌های ویدیویی مزاحم را مسدود می‌کند.
- ۲- از ورود مخرب‌هایی که در تبلیغات پنهان شده‌اند، جلوگیری می‌کند.
- ۳- امکان وب‌گردی سریع‌تری را برای شما ایجاد می‌کند.





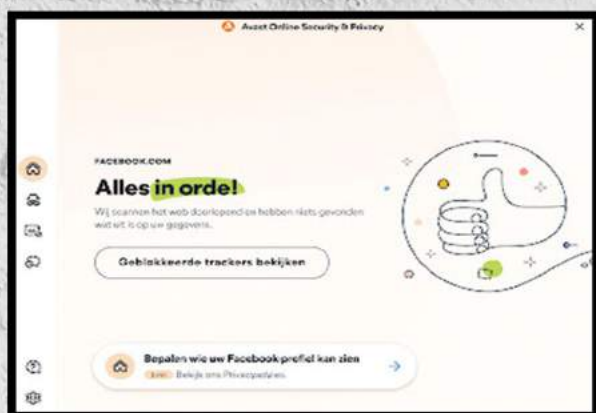
Pushbullet

این افزونه تمام برنامه‌های چت شما نظیر واتساپ، فیسبوک مسنجر، کیک و حتی اس‌ام‌اس‌ها را در مرورگر شما نمایش می‌دهد.



CrxMouse Google Gesture

هنگامی که شما با حرکت ماوس‌تان، gesture خاصی را انجام دهید، مرورگرتان عمل متناظر با آن حرکت را انجام می‌دهد. برای مثال شما می‌توانید با حرکت ماوس از سمت چپ به راست، یک تب جدید باز کنید یا اینکه آن را ببندید.



Avast Online Security

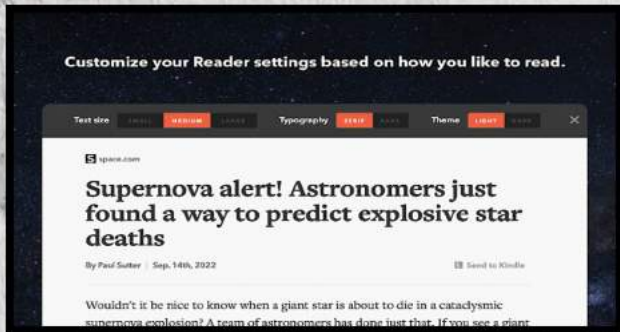
افزونه avast online security هر سایتی که شما بازدید می‌کنید را بررسی می‌کند و در صورتی که اطلاعات مشکوکی وجود داشت، سریع هشدار می‌دهد.



Postlight Reader



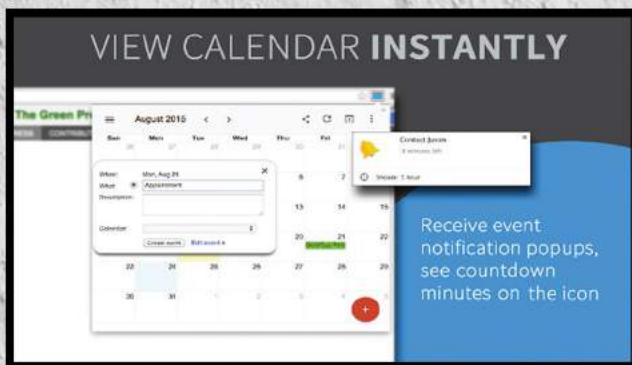
اگر اهل مطالعه در اینترنت و فضای مجازی هستید، افزونه‌ی کروم Mercury Reader یکی از افزونه‌های کاربردی برای شما است که با کمک آن می‌توانید مطالعه‌ی خود در اینترنت را شخصی‌سازی کنید. این افزونه صفحه‌ی مدنظرتان را تغییر می‌دهد تا بتوانید از خواندن مطلب و محتوا لذت ببرید.



Checker Plus For Google Calender



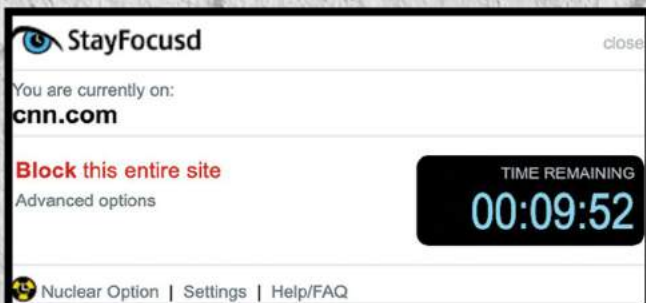
به لطف این افزونه می‌توانید قرارهای مهم اعم از قرارهای کاری یا غیرکاری را در آن زمان‌بندی و افراد مختلف را در رویداد زمان‌بندی‌شده شریک کنید. این افزونه قابلیت‌ی به شما ارائه می‌دهد که از داخل کروم بتوانید به این رویدادها دسترسی داشته باشید.



StayFocusd



این افزونه به شما امکان می‌دهد که وقت خود را بیهوده صرف فضای مجازی و وب‌گردی نکنید. برای مثال، شما می‌توانید زمان خود را برای سایت توییتر ۳۰ دقیقه تنظیم کنید و زمانی که ۳۰ دقیقه تمام شد، این افزونه توییتر را به صورت خودکار مسدود کرده و شما را از گذر زمان آگاه می‌سازد.



اگر قصد دارید تا راجع به ابزارهای توسعه کروم اطلاعات بیشتری کسب نمایید، می‌توانید به صفحه DevTools Tips مراجعه کنید. این وب‌سایت سرشار از اطلاعات، نکات و تکنیک‌هایی است که با آن‌ها می‌توانید بهترین کاربردها را از ابزار توسعه گوگل کروم دریافت کنید.





خدای جنگ

معرفی بازی برای گیمرها

God of War یکی از بزرگ‌ترین سری بازی‌های انحصاری سونی برای کنسول پلی استیشن است. استودیو سانتامونیکا وظیفه ساخت این سری بازی‌ها را به عهده دارد.

این مجموعه بازی توسط دیوید جفی (David Jaffe) و استودیوی سانتا مونیکا (Santa Monica Studio) خلق شده است. با بررسی تاریخچه بازی God of War متوجه می‌شویم که این مجموعه یکی از عناوین شاخص کنسول پلی استیشن است که از سال ۲۰۰۵ جرقه خورده و انتشار عناوین آن همچنان ادامه دارد. تاکنون ۸ نسخه از سری بازی‌های God of War برای پلتفرم‌های پلی استیشن و یک بازی موبایل از آن عرضه شده است.

۱- بازی God of War

- تاریخ انتشار: ۲۲ مارس ۲۰۰۵ (۲ فروردین ۱۳۸۴)

- ژانر: اکشن ماجراجویی (Hack and Slash)

در بررسی تاریخچه اولین نسخه از بازی خدای جنگ توسط استودیوی سانتا مونیکا ساخته شده و در سال ۲۰۰۵ توسط کمپانی سونی برای پلی استیشن ۲ منتشر شده است. اهمیت بازی خدای جنگ اصلی در میان سری بازی های God of War تولد دوباره کریتوس (Kratos) به عنوان خدای جنگ است که در نتیجه روحیه انتقام جویی او حاصل می شود.

ماجرای نسخه اول بازی جنگ خدایان از این قرار است که آتنا (Athena / خدای خرد و جنگ) به کریتوس که یک جنگجوی اسپارت در خدمت خدایان کوه المپ است دستور می دهد که آرس (Ares / خدای جنگ) را به قتل برساند و از این طریق انتقام زن و بچه اش را که به دلیل نیرنگ او کشته شدند از او بگیرد. آرس در ادامه داستان و در اولین نسخه شهر آتن را محاصره می کند و کریتوس از سوی دیگر بر آن می شود که از طریق پیدا کردن جعبه پاندورا (Pandora's box) قدرت لازم را برای از میان بردن آرس به دست آورد.

کریتوس در تاریخچه سری God of War با باز کردن جعبه پاندورا قدرت های خداگونه به دست می آورد.

آرس به عنوان خدای جنگ سعی می کند که کریتوس را با گرفتن شمشیر و قدرت هایش از بین ببرد، اما قهرمان بازی خدای جنگ اصلی موفق می شود که آرس را با شمشیر خدایان (Blade of the Gods) شکست دهد. پس از آن شاهد آن هستیم که شهر آتن از دست آرس نجات پیدا می کند و کریتوس که هم اکنون تبدیل به خدای جنگ جدید شده است توسط آتنا به کوه المپ منتقل می شود. آتنا به کریتوس یک جفت شمشیر جدید اهدا می کند.

۲- بازی God of War II

- تاریخ انتشار: ۱۳ مارس ۲۰۰۷ (۲۲ اسفند ۱۳۸۵)

- ژانر: اکشن ماجراجویی (Action-adventure)

دو سال بعد از نسخه اول و در سال ۲۰۰۷ برای پلی استیشن ۲ عرضه شد. این نسخه از بازی جنگ خدایان جزو بهترین بازی های خدای جنگ محسوب می شود و اگر نسخه موبایل عناوین گاد آف وار را حساب نکنیم از نظر ترتیب زمانی در پنجمین رده از سری بازی های God of War قرار می گیرد.

اولین اتفاق مهم نسخه دوم در تاریخچه بازی خدای جنگ کشته شدن کریتوس توسط زئوس (خدای خدایان) است که سبب می شود او به شکل تدریجی به دنیای زیرزمین کشیده شود. البته این گایاست که به عنوان یک تایتن پس از آن از راه می رسد و او را نجات می دهد.

گایا (Gaia) در ادامه تاریخچه سری God of War به کریتوس توضیح می دهد که از طریق خواهران سرنوشت (Sisters of Fate) می تواند در زمان به عقب برگردد و از زئوس انتقام بگیرد.

کریتوس پس از ماجراجویی های بسیار موفق می شود که به خواهران سرنوشت (لاخسیس و آتروپوس) دسترسی پیدا کند، اما با مخالفت آن ها در رابطه با درخواست بازگشت در زمان مواجه می شود. همین امر سبب می شود که کریتوس با خواهران سرنوشت به مبارزه برخیزد. خواهران در این میان سعی می کنند نتیجه نبرد کریتوس با آرس را در گذشته عوض کنند، اما کریتوس موفق می شود که هر دو را از میان بردارد و در زمان به عقب برگردد.

او سپس بار دیگر به رویارویی با زئوس می پردازد و خدای خدایان را ناتوان می سازد. در این میان آتنا از راه می رسد و به کریتوس هشدار می دهد که زئوس را نکشد؛ چرا که با این کار کوه المپ را نابود خواهد کرد. کریتوس به حرف آتنا گوش نمی دهد و سعی می کند که زئوس را بکشد. به همین دلیل آتنا مجبور می شود که خود را فدا کند و راه را برای فرار زئوس هموار کند. آتنا قبل از مرگ خود به کریتوس می گوید که او در واقع پسر زئوس است و زئوس از ترس اینکه او جایگاهش را برباید دست به کشتنش زده است.

۳- بازی God of War: Chains of Olympus

- تاریخ انتشار: ۴ مارس ۲۰۰۸ (۱۴ اسفند ۱۳۸۶)

- ژانر: اکشن ماجراجویی (Hack and Slash)

بازی God of War: Chains of Olympus توسط استودیوی Ready at Dawn ساخته شده و کمپانی سونی آن را برای کنسول دستی PSP در سال ۲۰۰۸ منتشر کرده است. این بازی سومین نسخه از سری بازی‌های God of War محسوب می‌شود و همچنین پیش درآمدی برای نسخه اول مجموعه نیز هست.

در طول ده سال خدمت کریتوس به خدایان المپیا، او به شهر آتیکا فرستاده می‌شود تا به دفاع از آن در برابر ارتش مهاجم ایرانی کمک کند. کریتوس پس از کشتن موفقیت آمیز پادشاه ایرانی، از بین بردن ارتش او و کشتن ریحان حیوان خانگی آن‌ها، سقوط خورشید از آسمان را مشاهده می‌کند که جهان را در تاریکی فرو می‌برد.

در حالی که او در راه خود در شهر ماراتون می‌جنگد، او یک ملودی فلوت ترسناک را می‌شنود، که آن را به عنوان چیزی می‌شناسد که زمانی توسط دخترش کالیوپه نواخته شده است. کریتوس با یافتن معبد هلیوس از آنجا می‌آموزد که مورفیوس باعث شده است که بسیاری از خدایان به دلیل نبود نور در خواب عمیقی فرو روند. آنجا قبل از اینکه در خواب تسلیم شود، کریتوس را مأمور می‌کند تا هلیوس را پیدا کند، او را به آسمان بازگرداند و قدرت مورفئوس را در جهان بشکند. اسپارتان سرانجام خواهر هلیوس، ایوس را پیدا می‌کند، که به کریتوس می‌گوید که اطلس تیتان برادرش را ربوده است. ایوس به کریتوس توصیه می‌کند که به دنبال آتش‌های اولیه باشد که از آن برای بیدار کردن اسب‌های آتشین هلیوس استفاده می‌کند.

اسب‌های اسپارتان را به دنیای زیرین می‌برند، جایی که او دو رویارویی با شارون در رودخانه استیکس دارد. اگرچه شارون در ابتدا کریتوس را شکست می‌دهد و او را به تارتاروس تبعید می‌کند، اسپارتی با دستکش زئوس برمی‌گردد و کشتی‌گیر را نابود می‌کند.

۴- بازی God of War III

- تاریخ انتشار: ۱۶ مارس ۲۰۱۰ (۲۵ اسفند ۱۳۸۸)

- ژانر: اکشن ماجراجویی (Hack and Slash)

در سال ۲۰۱۰ توسط استودیوی سانتا مونیکا به عنوان آخرین نسخه سه گانه اصلی برای پلتفرم پلی استیشن ۳ عرضه شد. این بازی ویدیویی چهارمین عنوان در تاریخچه بازی گاد H وار محسوب می‌شود و از نظر ترتیب زمان داستانی نیز ششمین عنوان و دنباله بازی God of War II است. از نکات قابل توجه گاد آف وار سوم گیم پلی آن است که در عین مشابه بودن با عناوین قبلی دارای سیستم جادوی بهبود یافته، دشمنان بیشتر، زوایای دوربین جدید و محتوای قابل داندود است.

ماجرای سومین نسخه از سری بازی‌های God of War از این قرار است که کریتوس، گایا و تایتان‌های دیگر تصمیم می‌گیرند که از کوه المپ بالا روند تا خدایان را از پای درآورند. اولین این خدایان پوسیدون است که کشتن او سبب می‌شود سیل یونان را در برگیرد. پس از آن کریتوس توسط گایا مورد خیانت قرار می‌گیرد و به دنیای زیرزمین کشیده می‌شود. او در دنیای زیرزمین با هادس (Hades) روبرو می‌شود و هادس را از پای درمی‌آورد. این کار او سبب می‌شود که روح‌های دنیای زیرزمین در یونان پخش و پلا گردند.

او سپس با هرا (Hera) مواجه می‌گردد که نسبت به درخواستش مبنی بر نشان دادن مقر پاندورا بی‌تفاوتی نشان می‌دهد. پس از آن قهرمان بازی جنگ خدایان با هرکول روبرو شده و او را شکست می‌دهد. سپس نوبت به رویارویی کریتوس با خدای آهنگری (هفائستوس) و هرا می‌شود که از بین بردن دومی سبب از میان رفتن تمام گونه‌های گیاهی در سرزمین یونان می‌شود.

در ادامه شاهد رسیدن دوباره کریتوس به جعبه پاندورا هستیم که البته خالی از آب در می‌آید. او سپس با زئوس مواجه می‌شود و خدای خدایان را از پای درمی‌آورد. در پایان نسخه سوم شاهد ردپای خونی هستیم که دوربین بازی آن را دنبال می‌کند؛ به معنای آنکه خود کریتوس با وجود زخمی شدنش هنوز زنده است، اما از محل دقیقش اطلاعی نداریم. اولین تفاوت گیم پلی این نسخه با نسخه‌های قبلی در سلاح شماست.

در این نسخه سلاح شما به Blades of Exile یا همان شمشیران تبعید تغییر یافته است. البته با کشتن هر کدام از خدایان در این بازی سلاح‌های جدیدی نیز به دست خواهید آورد.

۵- بازی God of War: Ghost of Sparta

- تاریخ انتشار: ۲ نوامبر ۲۰۱۰ (۱۱ آبان ۱۳۸۹)

- ژانر: اکشن ماجراجویی (Hack and Slash)

این بازی ویدیویی عنوان دیگری از مجموعه بهترین بازی های خدای جنگ است که توسط کمپانی ردی ات داون (Ready at Dawn) و در عرض ۲۳ ماه برای کنسول دستی PSP ساخته شده و در سال ۲۰۱۰ منتشر شده است. این عنوان پنجمین بازی مجموعه عناوین خدای جنگ و چهارمین عنوان از نظر ترتیب زمانی داستان است. این بازی نسبت به بازی ویدیویی Chains of Olympus هم دارای دشمنان بیشتری است و هم باس فایت های آن افزایش یافته است.

قهرمان بازی کریتوس، خدای جنگ پس از کشتن آرس است. شخصیت های دیگر عبارتند از آتنا، الهه خرد که به کریتوس در مورد کاوش در گذشته خود هشدار می دهد. دیموس، برادر کوچکتر کریتوس که زندانی و شکنجه شده است. تاناتوس، خدای مرگ و ضد قهرمان اصلی. کالیستو، مادر کریتوس و دیموس؛ ترا، یک تایتان که در زیر آتشفشان متانا زندانی شده است و ارینیس، دختر تاناتوس.

۶- بازی God of War: Ascension

- تاریخ انتشار: ۱۲ مارس ۲۰۱۳ (۲۲ اسفند ۱۳۹۱)

- ژانر: اکشن ماجراجویی (Hack and Slash)

این بازی توسط استودیو سانتا مونیکا ساخته شده و در سال ۲۰۱۳ برای پلی استیشن ۳ عرضه شده است. این بازی ویدیویی هفتمین عنوان سری خدای جنگ و پیش درآمدي برای کل مجموعه بازی های خدای جنگ شناخته می شود. بازی گیم پلی مشابه عناوین قبلی اما با مکانیزم های جدید داشته و اولین عنوان مجموعه است که از حالت مولتی پلیر پشتیبانی می کند. این حالت ها شامل انواع رقابتی و کوآپ (Co-op) می شوند.

قهرمان بازی کریتوس (با صدای شگی ترنس سی کارسون)، یک جنگجوی اسپارتنی است که پس از فریب خوردن خانواده اش توسط ارباب سابقش، سوگندخون خود را به خدای آرس شکست. ضد قهرمان های اصلی سه خشمگین هستند: Megaera، Tisiphone و ملکه خشم، Alecto. خشمگین ها نگرهبانان شرافت و آفت خائن ها هستند که کسانی را که گناهکار می دانند مجازات می کنند. آن ها از جنگ چندین ساله بین اولیه ها، موجوداتی که زمین را خلق کردند، پدید آمدند. شخصیت های دیگر عبارتند از اورکوس، نگرهبان سوگند، پسر آرس و الکتو، که خدا او را رد کرد، زیرا او جنگجوی کاملی نبود که آرس به دنبالش بود.

Aletheia با دید پیامبری. پیامبر فاسد کاستور و دوقلوی به هم چسبیده اش پولاکس که او را غصب کردند و تصمیم گرفتند که چه کسی می تواند با او مشورت کند. و Scribe of Hecatonchires، اولین مردی که توسط خشمگین ها زندانی شده و برای حفظ سلامت عقلش سوابق خود را نگه می دارد.



۷- بازی God of War (۲۰۱۸)

- تاریخ انتشار: ۲۰ آوریل ۲۰۱۸ (۳۱ فروردین ۱۳۹۷)

- ژانر: اکشن ماجراجویی (Action-adventure)

بازی God of War توسط استودیوی سانتا مونیکا ساخته شده است و در سال ۲۰۱۸ برای پلی استیشن ۴ عرضه شد. نکته اول در رابطه با این بازی آن است که بر خلاف عناوین قبلی که بر اساس اساطیر یونانی ساخته شده بودند، این بازی از اساطیر اسکاندیناوی الهام گرفته است.

مناطق خاص و زیادی در این نسخه موجود است که دسترسی به سه منطقه در داستان نسخه ۲۰۱۸ سری بازی‌های God of War توسط اودین (Odin) که حکمران سرزمین آزگارد و خدایان ایرسیر محسوب می‌شود مسدود شده است. قهرمانان اصلی بازی کریتوس و پسر جوانش آترئوس (Atreus) هستند. کریتوس پس از وقایع بازی سوم با همسر دومش لافی (Laufey) آشنا شد که به دلیلی نامشخص فوت کرد. آترئوس از گذشته پدر خود و کارهایی که انجام داده است هیچ اطلاعاتی ندارد، اما می‌تواند از بقیه راجع به او پرس و جو کند.

اولین تفاوتی که در گیم پلی بازی God of War ۲۰۱۸ شاهد آن هستیم دوربین این بازی است که به حالت Over-the-shoulder آزاد تغییر یافته است. علاوه بر این با وجود آنکه در عناوینی همانند بازی Ascension شاهد اضافه شدن حالت چندنفره هستیم در این بازی خبری از این حالت نیست. در حالت تک نفره این بازی با دشمنان زیادی مواجه خواهید شد که این بار نه با شمشیرهای دوگانه بلکه با یک تبر جادویی به نام Leviathan Axe به دنبالشان خواهید رفت.

دیگر سلاح شما یک سپر محافظ به نام Guardian Shield است که از آن هم می‌توانید به شکل دفاعی و هم در جهت حمله استفاده کنید.

در این نسخه از اول تا آخر به کنترل کردن خود کریتوس خواهید پرداخت. با این حال یکی از دکمه‌های گیم پلی بازی به پسران یعنی آترئوس (Atreus) اختصاص داده شده است.

۸- بازی God of War Ragnarok (۲۰۲۲)

- تاریخ انتشار: ۹ نوامبر ۲۰۲۲ (۱۸ آبان ۱۴۰۱)

- ژانر: اکشن ماجراجویی (Hack and Slash)

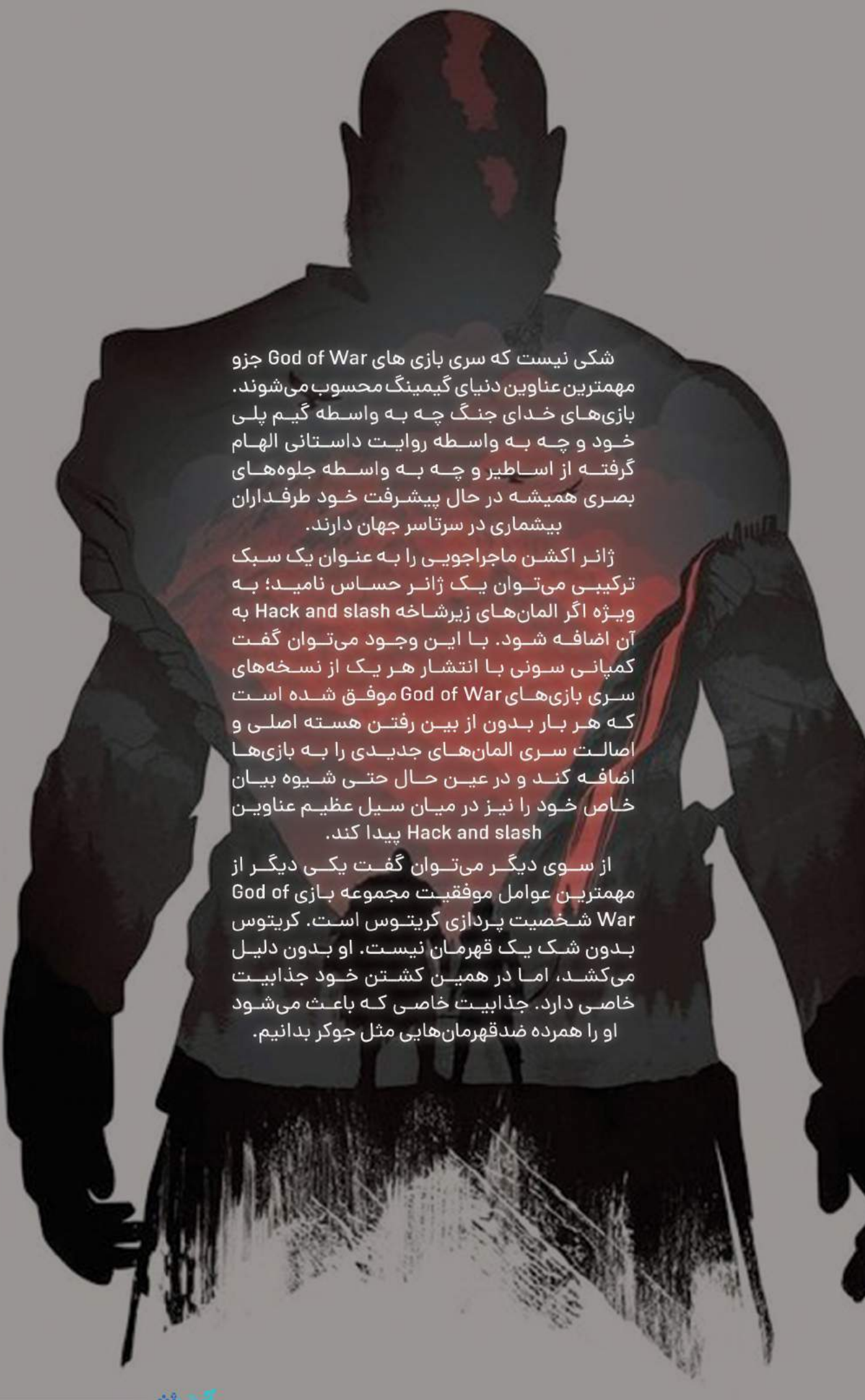
این بازی که بر اساس اسطوره‌های اسکاندیناوی ساخته شده است، در اسکاندیناوی باستان اتفاق می‌افتد و شخصیت اصلی سریال کریتوس و پسر نوجوانش آترئوس را در خود دارد.

گیم پلی بازی مشابه قسمت قبلی ۲۰۱۸ است. این شامل مبارزات مبتنی بر ترکیب، و همچنین عناصر پازل و نقش‌آفرینی است. گیم پلی بازی نسبت به بازی قبلی تغییر یافته است: علاوه بر سلاح‌های اصلی کریتوس، یک تبر جنگی جادویی و تیغه‌های دو زنجیر او، او همچنین یک نیزه جادویی به دست می‌آورد و سپر او همه کاره‌تر شده است، با انواع مختلف سپر که دارای توانایی‌های تهاجمی و دفاعی متفاوت پسر او آترئوس، و همچنین برخی از شخصیت‌های دیگر، در مبارزه کمک می‌کنند و می‌توان آن‌ها را به صورت غیرفعال کنترل کرد. علاوه بر این، و برای اولین بار در این سری، برخی از ماموریت‌های داستانی وجود دارد که بازیکن کنترل کامل آترئوس را در اختیار می‌گیرد. گیم پلی بازی او شبیه کریتوس است، اما او از کمان جادویی خود به عنوان سلاح خود استفاده می‌کند. همچنین تعداد دشمنان و مینی باس‌ها نسبت به بازی قبلی بیشتر است.

این بازی یک موفقیت تجاری بود و در هفته اول ۵/۱ میلیون نسخه فروخت و تبدیل به سریع‌ترین بازی اول شخص در تاریخ پلی استیشن شد. تا اوایل فوریه ۲۰۲۳، ۱۱ میلیون نسخه از بازی فروخته شد.

God of War Ragnarok یک بازی سوم شخص در سبک اکشن و ماجراجویی است. بازیکن در درجه اول شخصیت کریتوس را در عناصر مبارزه‌ای کنترل می‌کند.

سلاح‌های اصلی کریتوس یک تبر جنگی جادویی به نام تبر Leviathan و تیغه‌های دو زنجیر او، Blades of Chaos هستند. کریتوس همچنین سلاح جدیدی به نام نیزه Draupnir را به دست می‌آورد، نیزه با جادوی عنصر باد آمیخته شده و می‌تواند از خود کپی کند. کریتوس می‌تواند چندین نیزه را به سمت دشمن پرتاب کند، سپس همه آن‌ها را به یکباره منفجر کند. همچنین از نیزه برای پیمودن یا رفع انسداد مسیرهای خاصی استفاده می‌شود. قهرمانان اصلی کریتوس (با بازی کریستوفر جاج) و پسر نوجوانش آترئوس (سانی سولجیک) هستند. کریتوس خدای جنگ یونانی سابق است، در حالی که آترئوس نیمی از آن غول پیکر، یک چهارم خدا و یک چهارم فانی است و با نام غول خود، لوکی نیز شناخته می‌شود.



شکی نیست که سری بازی های God of War جزو مهمترین عناوین دنیای گیمینگ محسوب می‌شوند. بازی‌های خدای جنگ چه به واسطه گیم پلی خود و چه به واسطه روایت داستانی الهام گرفته از اساطیر و چه به واسطه جلوه‌های بصری همیشه در حال پیشرفت خود طرفداران بیشماری در سرتاسر جهان دارند.

ژانر اکشن ماجراجویی را به عنوان یک سبک ترکیبی می‌توان یک ژانر حساس نامید؛ به ویژه اگر المان‌های زیرشاخه Hack and slash به آن اضافه شود. با این وجود می‌توان گفت کمپانی سونی با انتشار هر یک از نسخه‌های سری بازی‌های God of War موفق شده است که هر بار بدون از بین رفتن هسته اصلی و اصالت سری المان‌های جدیدی را به بازی‌ها اضافه کند و در عین حال حتی شیوه بیان خاص خود را نیز در میان سیل عظیم عناوین Hack and slash پیدا کند.

از سوی دیگر می‌توان گفت یکی دیگر از مهمترین عوامل موفقیت مجموعه بازی God of War شخصیت پردازی کریتوس است. کریتوس بدون شک یک قهرمان نیست. او بدون دلیل می‌کشد، اما در همین کشتن خود جذابیت خاصی دارد. جذابیت خاصی که باعث می‌شود او را هم‌رده ضدقهرمان‌هایی مثل جوکر بدانیم.



از همه چیز و همه جا

داستان پاپ آپ



برای شما هم پیش آمده که به محض اینکه صفحه‌ای را در مرورگر خود باز کنید با تبلیغات رو به رو شوید که روی صفحه‌تون ظاهر میشه و تا پنجره آن‌ها را نبندید از شرشون خلاص نمی‌شوید.

به این نوع تبلیغات pop up می‌گویند یا به اصطلاح خودمانی‌تر «پنجره‌های خودبازشوونده» هم می‌شود نامید. در حقیقت، پاپ آپ‌ها شکلی از تکنیک‌های بازاریابی هستند که بیشتر وبسایت‌های فروشگاهی، برای معرفی و تبلیغ محصولات خود از آن‌ها استفاده می‌کنند.

پاپ آپ‌ها دارای انواع مختلفی هستند و به‌صورت تمام صفحه، نوار کناری، بنر و ... ظاهر می‌شوند. تبلیغات پاپ آپ می‌تواند تاثیر زیادی در افزایش بازدید سایت و بهبود رتبه الکسا داشته‌باشد اما نه تنها مورد تایید مرورگرها نیستند، از نظر سئو هم می‌توانند تاثیر منفی داشته‌باشند و از طرفی، برای بازدیدکنندگان هم آزاردهنده خواهند بود.

گرچه مخترع پاپ آپ، ایتن زاکرمن به خاطر اختراع خود عذرخواهی کرده است، و اعلام کرده است که از پاپ به درستی استفاده نشده، با این حال خوب بودن و مفید بودن پاپ آپ بستگی به این دارد که شما در جای مناسب، با محتوای مناسب و مرتبط با صفحه‌ای که کاربر در آن حضور دارد، این تبلیغات را استفاده کنید.

اگر بخواهید یک از pop up ها در سایت خود قرار دهید، اولین راه این است که از صفر کدنویسی کنید و با برنامه‌نویسی به سیستم بفهمانید که این کد کجا و چگونه اجرا شود. راه بعدی استفاده از ویجت‌هایی است که این کار را برای شما انجام می‌دهند، مثلاً ویجت Elfsight یا Mailchimp دو نمونه از این ابزارها هستند که می‌توانید پاپ آپ خود را از طریق آن طراحی و اجرا کنید.

پلتفرم Nebula Genomics

پلتفرم منبع باز (Open Source) (Nebula Genomics) با این هدف طراحی شده‌است که به کاربران کمک کند کنترل بیشتری بر اطلاعات مراقبت‌های بهداشتی شخصی خود داشته‌باشند و دسترسی به آن را آسان‌تر کند. این پلتفرم یک محیط آنلاین امن را فراهم می‌کند که در آن داده‌های پزشکی را می‌توان بدون نیاز به مراجعه به شخص ثالث، ذخیره کرد، بین افراد به اشتراک گذاشت و حتی فروخت. این پلتفرم به کاهش خطر سرقت، سوء استفاده یا از دست رفتن داده‌ها کمک می‌کند، در حالی که به کاربران اجازه می‌دهد دسترسی و شفافیت بیشتری در پرونده های پزشکی خود داشته باشند.

Nebula Genomics با ارائه یک پلتفرم امن برای کاربران برای مدیریت اطلاعات مراقبت‌های بهداشتی خود، حریم خصوصی بیمار را ارتقا می‌دهد و به آنها قدرت مالکیت بر داده‌های خود را می‌دهد.

یوتیوب، متعلق به گوگل، رهبر بلامنازع پخش ویدئوهای آنلاین است. این پلتفرم با داشتن سهم تخمینی ۷۴ درصدی از ویدئوهای پخش شده در سطح جهانی، هیچ نشانه ای از کند شدن مسیر رشد چشمگیر خود را نشان نمی دهد. با دسترسی به میلیون ها ساعت ویدیو در مورد تقریباً هر موضوعی که قابل تصور است، می توانید تقریباً هر چیزی را که به دنبال آن هستید در YouTube بیابید. یوتیوب به دلیل دسترسی به دستگاه ها و پلتفرم های مختلف از جمله تلویزیون، تلفن همراه، تبلت، لپ تاپ و کنسول های بازی، در جذب طیف وسیعی از گروه های سنی موفق بوده است.

فراگیر بودن این دستگاه ها باعث می شود تا زمانی که افراد به اینترنت متصل هستند، تماشای ویدئوها در هر زمان و مکان را برای آنها آسان می کند. همچنین، با ویژگی های نوآورانه ای مانند پخش خودکار (که تجربه تماشای بی وقفه را تضمین می کند)، پشتیبانی از ویدیوی ۳۶۰ درجه (که تجربه تماشای همه جانبه را امکان پذیر می کند) و پشتیبانی VR (که تجربه بازی واقعی تری را امکان پذیر می سازد)، YouTube چیزی را ارائه می دهد که سایر سرویس های استریم نمی تواند ارائه دهد.



تولید آسان ویدئو با هوش مصنوعی

در ماه های اخیر ابزارهای مبتنی بر هوش مصنوعی متعددی در اختیار علاقه مندان قرار گرفته اند که امکان تبدیل متن به تصویر را در اختیار آن ها قرار می دهند. اما اگر بخواهید پا را یک پله فراتر بگذارید، می توانید به سراغ هوش مصنوعی Kaiber بروید که امکان تبدیل متن به ویدئو را فراهم می سازد. هوش مصنوعی Kaiber مانند ابزارهای تبدیل متن به عکس کار می کند و با استفاده از یادگیری ماشینی در گذشته توانسته است حجم انبوهی از فریم ها را پردازش کند.

کافی است وارد سایت kaiber.ai شوید، مراحل مربوط به ثبت نام را پشت سر بگذارید و سپس، روی دکمه Create Video کلیک نمایید. اکنون به مهم ترین قسمت هوش مصنوعی Kaiber می رسید که فرایند تبدیل متن به ویدئو در آن صورت می گیرد. در اینجا باید با کلمات، ویدئوی درخواستی خود را برای این وبسایت توضیح دهید.

همچنین می توانید با زدن دکمه Upload Image که در سمت چپ صفحه قرار گرفته، یک عکس در اختیار این هوش مصنوعی قرار دهید که برای تولید ویدئو، از آن ایده بگیرد.



استفاده EHR در سال ۲۰۲۰

پرونده الکترونیک سلامت (EHR) پایگاه داده دیجیتالی است که توسط متخصصان مراقبت های بهداشتی برای ردیابی و ذخیره اطلاعات بیمار استفاده می شود. این پرونده معمولاً برای قرار ملاقات، مدیریت نتایج آزمایشگاهی، مستندسازی سابقه پزشکی و بهبود ارتباط بین تیم های مراقبت به کار می رود. در سال ۲۰۲۰، یک نظرسنجی انجام شده توسط مراکز کنترل و پیشگیری از بیماری ها نشان داد که ۷۱ درصد از پزشکان گزارش داده اند که از EHR در کارهای خود استفاده می کنند.

