فناوران
دوشنبه اول اردیبهشت ۹۹
۲۰ آوریل ۲۰۲۰
۲۶ شعبان ۱۴۴۱
شماره ۳۴۵۰

صاحب امتیاز: موسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران
مدیر مسوول: دکتر سعید سعادت ● سردبیر: ایمان بیک ● تلفن: ۶۶۵۶۸۷۲۵
نشانی: خیابان دکتر محمد قریب - کوچه معین، پلاک ۲۰ ● تلفن مرکزی: ۳۰ و ۶۶۵۶۸۷۲۰
تلفن تحریریه: ۴-۶۶۵۶۸۷۲۲ ● سازمان آگهی ها: ۴-۶۶۵۶۸۷۳۱ ● چاپ: ریحان
توزیع: موسسه کیهان(شرکت فراز نما رسانه) ● تلفن: ۶-۳۳۱۱۰۲۵۱

The first Iranian ICT daily
Fanavarandaily.ir

بررسی اخراج‌های گسترده آمازون توسط دولت آمریکا

دولت آمریکا قصد دارد در مورد اخراج برخی کارکنان آمازون تحقیق کند. این افراد به دلیل انتقاد از شرایط دشوار کاری در این شرکت اخراج شده‌اند.

مهر- اعضای هیأت ملی روابط کار در آمریکا که یکی از زیرمجموعه‌های دولت فدرال این کشور محسوب می‌شود و وظیفه آن کسب اطمینان از اجرای قوانین کار در آمریکا و عدم تحمیل شرایط ناعادلانه به کارگران است، در زمینه تخلفات آمازون در ارتباط با اخراج کارمندان معترض تحقیق می‌کند.

از مدتی قبل تعدادی از کارکنان اخراجی شرکت آمازون در گفتگو با رسانه‌ها تاکید کرده بودند علت اخراج آنها سازماندهی اعتراضات کارگری بوده است. همچنین برخی از این افراد تصریح کرده‌اند به علت شرکت در اعتراض‌های کارگری اخراج شده‌اند. برخی از این افراد نیز که اخراج نشده‌اند پاسخگوی سوالاتی برای شناسایی سایر عوامل اعتراض‌ها بوده‌اند.

هیأت ملی روابط کار آمریکا تا به حال حاضر نشده بود در مورد تخلفات آمازون تحقیق کند، اما به دنبال درخواست‌های گسترده کارمندان آمازون به موضوع ورود کرد.

آمازون از سوی کارکنان خود متهم است که سلامت آنها را به خطر انداخته و به رفاه و امنیت کارکنانش بی توجه بوده است. زیرا به قوانین مربوط به فاصله گذاری اجتماعی در ایام شیوع ویروس کرونا بی توجهی کرده است. همچنین این شرکت بدون تعقیب سیاست اعلام هشدار تدریجی به ناگهان مجازات‌های سختی را بر علیه آنها اعمال می‌کند. آمازون پیش از این انتقادهای مذکور را رد کرده است.

تولید روبات پیشرفته ضدعفونی در سنگاپور

محققان سنگاپوری موفق به تولید یک روبات پیشرفته ضدعفونی شده‌اند که برای مقابله با ویروس کرونا قابل استفاده است.

مهر- این روبات دارای یک بازوی بلند است که با تقلید از حرکات انسان می‌تواند محیط اطراف را پاکسازی و ضدعفونی کند.

روبات یادشده می‌تواند مواد ضدعفونی کننده را با وزن زیاد بلند کند و آنها را به محیط اطراف بپاشد. روبات مذکور که ایکس دی بات نام گرفته، نیمه خودکار بوده و به علت بهره مندی از چهار چرخ به راحتی در محیط اطراف خود حرکت می‌کند. به علت انعطاف بازوی روبات یادشده می‌توان از آن برای ضدعفونی مناطقی همچون زیر میزها و تختخواب‌ها که دور از دسترس هستند، نیز استفاده کرد. سرعت بالای حرکت و ضدعفونی مزیت دیگر این روبات است که باعث می‌شود زمان زیادی برای پاکسازی هر محیط صرف نشود. کنترل این روبات با استفاده از تبلت یا لپ تاپ ممکن است. تا به حال بیش از ۱۴۰ هزار نیروی خدماتی در سراسر جهان به علت تلاش برای ضدعفونی کردن محیط‌های آلوده به ویروس کرونا جان خود را از دست داده‌اند و استفاده از این روبات می‌تواند برای غلبه بر این چالش هم مؤثر باشد.

بررسی آگهی‌های آنلاین نشان می‌دهد

کرونا رکود بازار مسکن را عمیق‌تر کرد

رکود بازار مسکن که از اوایل تابستان سال ۹۸ در بازار دیده می‌شد، با اعلام خبر ورود کرونا به ایران عمیق‌تر شده و تعداد آگهی‌های ثبت شده را به حدود نصف کاهش داد.

فناوران- بررسی «ملک رادار» روی آگهی‌های آنلاین ثبت شده در پلتفرم‌های مختلف در بازه زمانی اول بهمن تا ۲۵ فروردین دو سال متوالی نشان از کاهش تعداد آگهی‌ها حتی پیش از ورود کرونا به ایران دارد؛ اما این بیماری، تأثیر عمیقی بر بازار گذاشته و روند کاهش آگهی‌ها را شدیدتر کرده است.

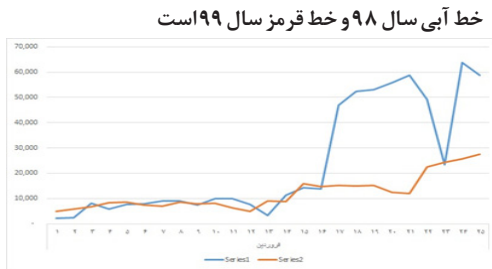
مقایسه آگهی‌های ملکی در استان‌های تهران و البرز و چند شهر مهم خراسان (مشهد، بجنورد، بیرجند، نیشابور و سبزوار) در بهمن سال ۹۷ و ۹۸ نشان از کاهش حدود ۵۳۰ هزار موردی دارد؛ اما تعداد آگهی‌ها در اسفند ۹۷ و ۹۸ بیش از ۶۳۰ هزار تفاوت دارد. همچنین در حالی که اسفند ۹۷ به نسبت بهمن همان سال حدود ۳۰۰ هزار آگهی کمتر منتشر شده بود در سال ۹۸ این فاصله به بیش از ۴۲۰ هزار مورد رسید.

ملک‌رادار به عنوان موتور جست‌وجوی املاک ایران، آگهی‌های استان‌های تهران و البرز و منطقه خراسان (استان خراسان رضوی و شهرهای بجنورد، بیرجند و نیشابور و سبزوار) که در پلتفرم‌های مختلف منتشر می‌شوند را به صورت مجموع منتشر می‌کند. داده‌های به دست آمده از آگهی‌های ثبت شده در ماه‌های مختلف نشان می‌دهد بازار مسکن همچنان با رکود عمیقی روبه‌رو است؛ اما پس از ورود کرونا به ایران این رکود شدت بیشتری داشته است به گونه‌ای که تا ۲۵ فروردین سال جاری تنها ۳۰۰ هزار مورد آگهی ملکی در مناطق مورد بررسی، منتشر شده‌اند این در حالی است که تعداد آگهی‌ها در مدت مشابه در سال قبل، نزدیک به ۶۰۰ هزار مورد بوده‌اند.

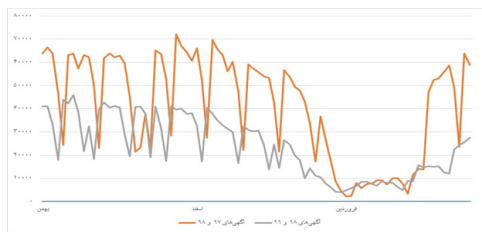
دوره زمانی		تعداد آگهی‌ها
بهمن	۹۷	۹۱۲,۵۸۲,۱
	۹۸	۴۶۳,۰۵۴,۱
اسفند	۹۷	۴۴۷,۲۷۰,۱
	۹۸	۷۴۱,۶۳۲
فروردین (تا ۲۵ام)	۹۸	۰۷۳,۵۹۲
	۹۹	۲۸۲,۳۰۲

بررسی نموداری انتشار آگهی‌های روزانه در فروردین ماه نیز نشان می‌دهد سال گذشته از روز ۱۶ فروردین، تعداد آگهی‌ها با جهشی شدید روبه‌رو بوده‌اند و غیر از روزهای تعطیل، این روند ادامه داشته؛ اما در سال جاری چنین جهشی دیده نمی‌شود و برعکس از روز ۲۲ فروردین و با کاهش دامنه قرنطینه، تعداد آگهی‌ها افزایش جزئی پیدا کرده و این روند در روزهای پس از آن نیز ادامه یافته است.

خط آبی سال ۹۸ و خط قرمز سال ۹۹است



به صورت کلی و در ۸۴ روز مورد بررسی، تعداد آگهی‌های ملکی در استان‌های تهران، البرز و منطقه خراسان بیش از یک میلیون و ۴۵۵ هزار مورد کاهش داشته است و در حالی که در سال ۹۷ بیشترین تعداد آگهی‌ها در یک روز از ۷۲ هزار مورد هم بیشتر بوده است (۲۷ بهمن ۹۷) در مدت مشابه این عدد حداکثر به ۴۵ هزار مورد رسیده است (۷ بهمن ۹۸).



بازی ایرانی

بازی اندرویدی ایرانی کووید ۱۹ در راه انتشار

بازار بازی ایران به زودی شاهد حضور بازی اندرویدی جدید و ایرانی «کووید ۱۹» در جمع خود خواهد بود.

فناوران- شیوع جهانی ویروس کرونا برای کیوان ملک محمدی؛ بازی‌ساز، مدیر و موسس استودیو «گونای»، تبدیل به انگیزه‌ای شد تا او طراحی بازی‌ای با موضوع ویروس کووید ۱۹ را شروع کند. بازی در دست طراحی او که به زودی منتشر و روانه بازار بازی ایران می‌شود، بازیکنان را در نقش ویروس کرونا با هدف مبتلا کردن انسان‌ها فرو می‌برد. این ویروس سبز رنگ خوشحال و خندان، با درک زنجیره ارتباط انسان‌ها با یکدیگر همه را آلوده می‌کند و سد راهش فقط و فقط افرادی هستند که فاصله اجتماعی را رعایت می‌کنند و یا ماسک می‌زنند. به عبارتی به قول ملک محمدی در این بازی جدی آموزشی، کاربر می‌تواند طی یک بازی شاد و سرگرم کننده، آموزش‌هایی برای قطع زنجیره انتقال کرونا کسب کند.

به گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ بازی «کووید ۱۹» این روزها ۵۰ درصد مراحل توسعه را سپری کرده و طراح و سازنده آن در تلاش است که تا هفته دیگر این بازی آماده انتشار شود. بازی در ایران توسط استودیو «گونای» منتشر می‌شود و او برای انتشار بازی در بازارهای جهانی با ناشرهای مختلف بین‌المللی موضوع مطرح شده است. به گفته کیوان ملک محمدی استقبال اولیه از انتشار جهانی این بازی صورت گرفته و ممکن است با بررسی شرایط مختلف، از دو راه انتشار بازی توسط ناشر یا انتشار به صورت مستقل یکی انتخاب شود.

فکر طراحی بازی کووید ۱۹ و سناریو و گیم پلی آن از حدود یک ماه پیش در ذهن کیوان ملک محمدی؛ مدیر و موسس استودیو «گونای» کلید خورد. ملک محمدی می‌گوید: علی‌رغم گذشت هفته‌ها از شیوع ویروس کرونا هنوز هم خیلی‌ها تصور کاملی از زنجیره انتقال این ویروس ندارند و مثلا فکر می‌کنند اگر با دوستان یا اقوام نزدیک رفت و آمد کنند، امکان ابتلا به این ویروس برایشان وجود ندارد. بسیاری نیز هنوز از تاثیر مهم خودشان در شکستن زنجیره انتقال مطلع نیستند. ایده اولیه تولید این بازی از همین جا شروع شد؛ نکته مهم این بود که ما بتوانیم در قالب یک سرگرمی شاداب تصویر واضحی از زنجیره انتقال و نحوه شکستن آن در ذهن مخاطب ایجاد کنیم. ملک محمدی در طراحی این بازی به عدم تاثیر گذاری هشدارهای بهداشتی در میان بعضی از مردم به دلیل تکرار زیاد آن، توجه داشته و طراحی و تولید بازی کووید ۱۹ را بر اساس این ایده شکل داده است. وی می‌گوید: ایده دیگر بازی این بود که بازیکن، بازی را نه از زاویه انسان‌ها بلکه در نقش ویروس انجام دهد. وقتی بازیکن خودش در نقش ویروس سعی به مبتلا کردن انسان‌ها کند، کاملا متوجه زنجیره ارتباط انسان‌ها می‌شود و در جاهایی که با مساله رعایت فاصله اجتماعی و یا استفاده از ماسک، مواجه می‌شود به صورت کاملا ملموس تاثیر فاصله و استفاده از ماسک را در جلوگیری از شیوع بیماری می‌بیند و متوجه می‌شود که چطور یک نفر می‌تواند باعث شکسته شدن زنجیره انتقال و جلوگیری از سرایت بیماری به صدها نفر شود. موسس استودیو «گونای» می‌گوید: تمرکز خاصی روی برنامه‌نویسی نحوه حرکت ویروس داشته تا حس حرکت و جذب شدن به کاراکترها را با استفاده از تکنیک استریچ و اسکواش انیمیشن‌سازی به صورت بهتری ارائه دهد. در شروع بازی و بعد از هر باخت پیامی آموزنده برای یادآوری برخی نکات بهداشتی و آماری به کاربران ارائه می‌شود تا علاوه بر موضوعی که گیم‌پلی در بطن خود دارد به غنای آموزشی بازی هم اضافه شود.

بازی مشابهی با این سناریو و گیم‌پلی وجود ندارد

ژانر بازی کووید ۱۹ در سبک هایپر کژوال است و عموم مخاطبان را هدف قرار داده است. ملک محمدی می‌گوید: تا جایی که من اطلاع دارم هیچ بازی مشابهی با این سناریو و گیم پلی وجود ندارد و ایده و گیم پلی بازی کاملا منحصر به فرد است. برنامه نویسی بازی را در موتور یونیتی انجام دادم و سعی کردم گرافیک و گیم پلی بازی فضایی روان و خوشایند برای کاربران داشته باشد. به گفته او بازی در عین سادگی، پیچیدگی‌های فنی خاص خود را دارد که این موضوع به منحصر به فرد بودن گیم پلی بازی نیز کمک کرده است: به عنوان مثال زنجیره تصادفی اتصال انسان‌ها را شبیه‌سازی کردم که در ابتدای بازی انسان‌ها فاصله نزدیک‌تری به هم دارند و در ادامه بازی، فاصله انسان‌ها از هم بیشتر می‌شود. این روند اشاره به افزایش آگاهی مردم از فاصله گذاری اجتماعی در کنترل شیوع این بیماری دارد و در جایی که ویروس نتواند راهی برای انتقال از یک شخص به شخص دیگر پیدا کند، نابود می‌شود.

شیوع کرونا جرایم سایبری را در آمریکا ۴ برابر کرد

بر اساس بررسی جدید اف بی آی شیوع ویروس کرونا در آمریکا باعث رشد چهار برابری وقوع جرائم سایبری در این کشور شده است.

مهر- تونیا اوگورتز معاون دستیار مدیر اف بی آی در جریان برگزاری یک نشست آنلاین به میزبانی مؤسسه پژوهشی اسپن گفت: تعداد درخواست‌های دریافتی اف بی آی برای رسیدگی به جرایم سایبری در یک ماه اخیر نسبت به ماه‌های قبل چهار برابر افزایش نشان می‌دهد.

به گفته وی مرکز رسیدگی به شکایات اینترنتی اف بی آی موسوم به آی سی ۳ با افزایش بی سابقه موارد ثبت شکایت مواجه است. این مرکز تا پیش از این روزانه حدود هزار شکایت دریافت می‌کرد که در هفته‌های اخیر این رقم به ۳ تا ۴ هزار مورد شکایت در روز افزایش یافته است. بخش اعظم این شکایات مربوط به موارد تلاش برای کلاهبرداری و اخاذی اینترنتی از کاربران با سواستفاده از شیوع ویروس کروناست.

تونیا اوگورتز گفت: امیدوار بودیم که مجرمان سایبری در ایام شیوع ویروس کرونا رفتاری انسانی داشته باشند و به این موضوع فکر کنند که سواستفاده از این وضعیت برای کسب منفعت شخصی غیرقابل قبول است اما متأسفانه تصور ما اشتباه بود.

بازی کودکانه عامل افشای اطلاعات ۲۳ میلیون نفر

یک هکر با نفوذ به یک بازی آنلاین کودکانه به نام وبکینز توانست اطلاعات ۲۳ میلیون کاربر را سرقت کند. بازی یادشده توسط یک شرکت کانادایی به نام گنز عرضه شده است.

مهر- بازی وبکینز در سال ۲۰۰۵ عرضه شد و کاربران با انتخاب نام کاربری و کلمه عبور وارد آن می‌شوند و بازی یادشده را اجرا می‌کنند.

این بازی یکی از محبوب ترین بازی‌های آنلاین کودکان است که در یک دهه اخیر میلیون‌ها کاربر داشته و از نظر میزان محبوبیت بعد از بازی باشگاه پنگوئن‌های شرکت دیزنی در رتبه دوم است.

هکری که به پایگاه داده این بازی دسترسی یافته اطلاعات هک شده را در یک فروم مشهوری آنلاین هکری منتشر کرده است. حجم مجموع این اطلاعات بیش از یک گیگابایت است و حاوی نام کاربری و کلمه عبور ۲۲ میلیون و ۹۸۲ هزار کاربر سایت یادشده است. البته کلمه عبور این افراد با الگوریتم Crypt-MD5 رمزگذاری شده است.

این سرقت اطلاعات در اوایل ماه آوریل رخ داده و به نظر می‌رسد نقص امنیتی در نرم افزار اس کیو ال عامل موفقیت هکر مذکور بوده است. هکر مذکور به آدرس‌های ایمیل والدین کودکان کاربر این بازی نیز دسترسی یافته است.