

## Sony'den Sanal Gerçeklik Adımı: Project Morpheus



Belki de bilgisayarlar ve bilgisayar oyunları ortaya çıktığından beri sanal gerçekliği çepeçevre hissetmek birçok oyuncunun rüyasıdır. Konuyla ilgili olarak Oculus Rift adlı ürüne ve Valve'ın çabalarına daha önce bu köşede yer vermiştim. İşte bu konuda ciddi bir adım da Sony'den geldi. Sony, San Fransisco'da düzenlenen Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda Project Morpheus adını verdiği sanal gerçeklik gözlüğünün üzerindeki sır perdesini kaldırdı.

Project Morpheus, Playstation 4 ile çalışacak ve 1080p çözünürlüğündeki ekranıyla oyuncuya 90 derecelik görüş açısı sunacak. Hangi yöne baktığınız PlayStation 4 kamerası tarafından algılanırken, kontroller normal oyun kontrolcüsü üzerinden gerçekleştirilecek. Ayrıca boyutlarına rağmen burnunuza ve yanaklarınıza baskı yapmayacağı söyleniyor. Şimdilik tasarım aşamasında olan aygıtın kablosuz bağlantı özelliği yok. Bu nedenle USB veya HDMI yoluyla bağlanan aygıtlarla birlikte 5 metrelik bağlantı kablosu gezdiriyorlar. Ürünün piyasaya kablosuz çıkması için çalışmalar devam ediyor.

Sanal gözlükleri bir araç değil bir ortam olarak tanımlayan Sony'nin dikkat çektiği bir diğer nokta da görüntülenecek içeriğin yalnızca oyunlarla sınırlı olmayacağı. Daha şimdiden kendinizi gerçekten uzayda veya Mars yüzeyinde dolaşıyor gibi hissetmenizi sağlayacak uygulamalar için NASA ile görüşmeye başlamışlar bile. The Verge'ün konuya dair haberini [bit.ly/projectmorpheus](http://bit.ly/projectmorpheus) adresinde bulabilirsiniz.



Sony, Project Morpheus ile sanal gerçeklik gözlüklerini gündemine alan ilk dev üretici oldu.

## Android ve Windows Aynı Tablette Olur mu?

Android işletim sistemi Windows'un hâkim olduğu dizüstü platformuna sıçrayıp Windows da Android'in hâkim olduğu tablet tarafına yönelince her iki şirkette de huzursuzluk baş göstermişti. Bu huzursuzluk piyasaya ilginç bir şekilde yansıyor: Android ve Windows işletim sistemi arasında anında geçiş sağlama vaadiyle tanıtılan ürünler ya hiç piyasaya çıkmıyor ya da bir şekilde ortadan kayboluyor. Bu işin sıkıntısını da Android ve Windows işletim sistemleri arasında geçiş sağlama özelliğine sahip ürünleri piyasaya sürme cesareti gösterebilen yegâne şirket Asus çekecek gibi görünüyor. *Wall Street Journal*'ın haberine göre CES 2014'te tanıtılan Asus Transformer Book Duet TD300'ün gün yüzünü görmeyeceği kesin-



Android ve Windows işletim sistemlerini bir arada bulduran ürünler Microsoft'un ve Google'in gazabından kaçamıyor.

leşti. Benzer özelliğe sahip Transformer AiO P1801 ve P1802 de piyasadadan çekilmeye hazırlanıyor ([bit.ly/dualbootos](http://bit.ly/dualbootos)). Orada bu olay yaşanadursun, bir başka yerde de bir başka çifte işletim sistemi savaşı daha kopmak üzere.

Önce Huawei yöneticilerinden biri bir röportaj sırasında, 2014'ün ikinci çeyreğinde Windows Phone ve Android işletim sistemlerini bir arada bulunduracak yeni bir akıllı telefon hazırlığında olduklarını basına sızdırdı. Ardından şirketten böyle bir şeyin sözü olmadığına dair açıklama geldi. Buna Hindistan'dan Karbonn'un da benzer yöndeki açıklamasını eklerseniz, önümüzdeki aylarda akıllı telefonlarda da ilginç bazı gelişmeler yaşanacağını öngörmek zor değil. Bakalım ne olacak...

## Asteroidi Yakalayan NASA'dan Ödülü Kapıyor

Güneş Sistemi'nde gezegenlerle birlikte milyonlarca göktaşı dönüp duruyor. Zaman içinde birçoğu tanımlandı ama NASA mümkünse bunların birini bile kaçırmak istemiyor. Amaç, rotalarını belirleyerek dünyaya çarpışma ihtimalleri olup olmadığını takip etmek ve elden gelirse önlem almak. Hatırlarsanız daha geçtiğimiz yıl önceden tespit edilemeyen çapı 20 metre olan bir göktaşı Rusya'ya düşmüş ve oluşturduğu 500 bin ton TNT'ye eşdeğer patlamayla bine yakın kişinin yaralanmasına neden olmuştu. Maksat sonumuz dinozorlarınkine benzemesin.

Peki NASA sizden ne istiyor? Yeryüzü teleskoplarından gelen fotoğrafları inceleyecek ve göktaşı olma ihtimali yüksek cisimleri tespit edip kenara ayıracak bir analiz yöntemi geliştireceksiniz. Çünkü dünyanın dört bir köşesinden çok fazla görsel yağıyor ve insan gözüyle bunların analizine yetişmek neredeyse imkânsiz.

Asteroid Data Hunter'a katılmak için [topcoder.com/asteroids/asteroiddatahunter](http://topcoder.com/asteroids/asteroiddatahunter) adresine giderek açıklamaları dikkatle okumanız ve size sunulan görüntüler üzerinde çalışacak bir yöntem önermeniz gerekiyor. Görsel verisinde yabancı bir cisme karşılık gele-

Güneş Sistemi'nde dolaşan göktaşlarının tahminen yüzde 1'ini keşfedebilen NASA, kalanı için sizden yardım bekliyor.

bilecek bir düzensizlik mi var? Farklı zamanlarda çekilmiş görüntülerde normal dışı bir hareket mi göze çarpıyor? Hareketin yönü ve hızı nedir? Tüm bunları algılayabilecek bir sistem kurabilirsiniz, 35 bin doların sahibi olacaksınız. Hatta belki de gelecekte olası bir çarpışma bölgesinin vaktinden önce tahliyesini sağlayarak binlerce hayat kurtaracaksınız. Neden olmasın?



## Gülen Surat Dedik Bağrımıza Bastık

Yazılı iletişim sırasında duyguları yansıtmak için kullanılan, ağırlıklı olarak noktalardan ve parantezlerden oluşan "smiley" dediğimiz ifadeler internet sayesinde yayıldıkça yayıldı. Yazılı ifadenin mimiklerden arındırılmış o kurulu görüntüsünü, yanlış anlaşılmaya meyilli doğasını biraz olsun yumuşatabilmek için çoğumuz bunları bolca kullanıyoruz. Ama öyle görünüyör ki iş artık bambaşka bir yere gelmiş. *Social Neuroscience* dergisinde yayımlanan araştırmaya göre, beynimiz artık "smiley" işaretlerine gerçek bir yüz ifadesi görüyormuş gibi tepki vermeye, öyle kabullenmeye başlamış. Araştırmacılar, bu sonuca varmak için beynin duygu durumunu çözümlen oksitotemporal bölgesindeki hareketliliği incelemi-



Sonuçta da :) veya :-) gibi ifadelerin bu merkezde belirgin bir hareketlilik oluşturduğunu gözlemlemişler. Diğer yandan, işaretler ancak yaygın olarak kullanıldıkları haliyle bu duyguyu oluşturabiliyor. Yani (-: ifadesi, :-) ile aynı etkiyi oluşturamıyor. Bu da gösterilen tepkinin öğrenilmiş olduğu şeklinde yorumlanıyor. Yapılan bu araştırma, teknoloji çağında edindiğimiz kültürün ve davranışların insan doğasında kalıcı izler bıraktığını ortaya koymasından son derece çarpıcı. "Dijital doğanlar" olarak tanımladığımız, televizyonda kanal değiştirmek için bile ekrana parmağını dokunup kenara doğru çekmeye çalışan çocukların zihninde neler oluyor kim bilir. Araştırmanın detaylarını [bit.ly/smileyrc](http://bit.ly/smileyrc) adresinde bulabilirsiniz.

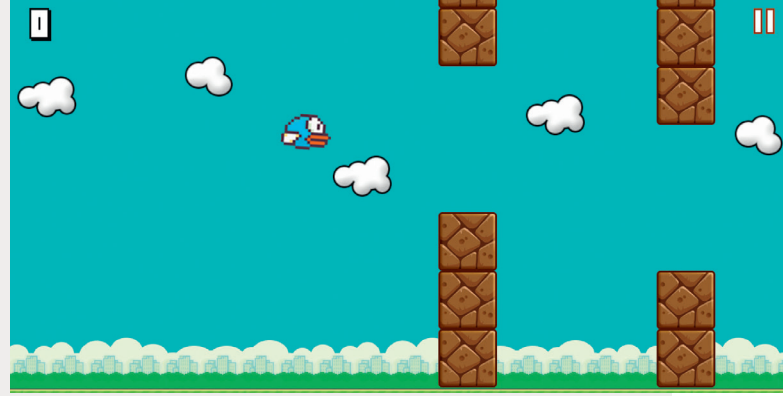
Yıllardır kullana kullana, beynin artık smiley işaretlerine gerçek bir yüz ifadesi gibi tepki vermeyi öğrenmesi ilginç.

## Flappy Bird, Code.org ile Geri Döndü

Flappy Bird. Dünyanın en basit oyunlarından biri olsa gerek. Oyunda bir kuşu kontrol ediyorsunuz. Ekran dokunduğunuzda kanat çırparak yükseliyor elinizi çekince düşüyor. Bu kuşun karşısına çıkan borulara çarpmadan uçmasını sağlamaya çalışıyorsunuz. Amacınız mümkün olduğunca uzağa gitmesi. Tüm olay bundan ibaret.

Fakat basit tasarımı ve en ufak bir hatayı affetmeyen oynanışıyla insanda nasıl bir hırs oluşturuyorsa, geçtiğimiz birkaç ay teknoloji dünyası bu basit oyunla çalkalandı. Oyun önce inanılmaz bir yaygınlığa ulaşarak uygulama dükkânlarının bir numarasına yerleşti, haber oldu. Vietnamlı geliştiricisinin reklamlardan günde 50 bin dolar kazandığı ortaya çıktı, haber oldu. Geliştiricisi ilgiden bunalıp oyunu uygulama dükkânlarından çekmeye karar verdi, haber oldu. Uygulama kaldırılınca birileri üzerinde Flappy Bird yüklü telefonlarını koleksiyon değeri var diye 100 bin dolardan satışa çıkardı, haber oldu. Fırstattan istifade iştahı kabaran geliştiriciler de oyunun yüzlerce uyarlamasını kapiya yığınca "Flappy" kelimesi uygulama dükkânlarında yasaklandı, haber oldu.

Ama bence bu konudaki en güzel haber, bilgisayar programlama öğrenmek isteyenlere basit ve anlaşılır eğitimler veren code.org sitesinden geldi. Code.org eğitimlerine, Flappy Bird'ün basit mantığından hareketle böyle bir oyunun nasıl hayata geçirileceğini adım adım anlatan bir dizi ders eklediğini duyurdu. Bu sayede siz de 10



Code.org sitesindeki derslerle siz de kendi Flappy Bird oyununuzu nasıl geliştirebileceğinizi öğrenebilirsiniz.

adımında kendi Flappy Bird oyununuzu en azından mantıksal olarak kurgulayacak hale gelebiliyorsunuz. Üstelik tüm süreç kutuları sürüklemekten, birbirleriyle uyumlu parçaları birleştirmekten ve bulmacaları çözmekten ibaret. Yani programcılığa ilginiz hangi seviyede olursa olsun becerebileceğiniz, zevk alabileceğiniz bir uğraş.

Başlamak için [learn.code.org/s/6/level/148](http://learn.code.org/s/6/level/148) adresini ziyaret edebilirsiniz. Ayrıca [code.org](http://code.org) ana sayfasında farklı birçok ders de yer alıyor, mutlaka göz atmanızı tavsiye ederim.

## 25 Dolarlık Akıllı Telefon Dünyayı Değiştirir mi?

Geçtiğimiz ay Barcelona'da gerçekleştirilen Mobil Dünya Kongresi sırasında yeni birçok ürün tanıtıldı. Tabletler, akıllı telefonlar, kablosuz modemler, 4G denilen LTE bağlantı aygıtları, giyilebilir cihazlar... Tüm bunların arasında benim özellikle ilgimi çeken ise Spreadtrum tarafından üretilen ve Mozilla'nın mobil cihazlara özel işletim sistemi Firefox OS ile çalışan 25 dolarlık akıllı telefon oldu.



Her ne kadar daha önce tabletleri 25 dolar seviyesine indirmeyi başaran projeler görmüş olsak da, akıllı telefonların da bu seviyeye doğru yol alması dikkat çekici. Bu gelişme, yüksek maliyeti nedeniyle teknolojiden uzak kalan büyük bir çoğunluğu akıllı teknolojilerle tanıştıran "dijital uçurum" denilen farkı kapatmak yolunda önemli bir adımı simgeliyor (ilgili kesimin akıllı telefonlarla tanışınca daha mutlu olup olmayacağı da ayrı bir konu).

Gerçi Spreadtrum ve Mozilla projeyi hayata geçirirken ciddi şeyler feda etmiş. Telefonu inceleyenlerin ekran kalitesi ve performans hakkında "telefon akıllı olmasına akıllı, ama elinize alıp biraz kurcaladıktan sonra kullanmak ister misiniz, ondan şüpheliyiz" gibi notlar düşmesi dikkat çekici. Diğer yandan fiyatı zaten 25 dolar, toptanınız çarp-



Spreadtrum ve Mozilla, akıllı telefonlarda fiyat seviyesini 25 dolara kadar düşürdü.

sanız iki kişi öğle yemeğinde ödeyeceğiniz para kadar. Amacına hizmet edebilecek bir tasarım örneği olarak, bu maliyetle ortaya koyulabilmiş olması bile önemli. Detayları [spreadtrum.com](http://spreadtrum.com) ve [mozilla.org](http://mozilla.org) adreslerinde bulabilirsiniz.

## Akıllı Saatler için Google Wear İşletim Sistemi Yayınlandı



Her ne kadar Google Glass adı verilen gözlük uzun zamandır teknoloji gündeminde olsa da, akıllı saatler maliyet ve kullanılabilirlik açısından giyilebilir teknolojinin yaygınlaşacak ilk örneği olma yolunda daha kuvvetli bir seçenek olarak görünüyor. Çoğu marka da bu konuda kendi yorumunu ve teknolojik yaklaşımını ortaya koymaya çalışıyor.

Google'in Android işletim sistemini Android Wear adıyla akıllı saatlere uygun olacak şekilde yeniden düzenlemesi ise konuyu hızlandıracak önemli bir adım.

Küçük ekranların kendine özgü ihtiyaçları için özel olarak geliştirilen bu "giyilebilir" işletim sistemi, yalnızca köşeli değil yuvarlak ekranlara da hitap edecek. Böylece üreticiler klasik görünümlü akıllı saatler de tasarlayabilecek. Güzel haber: Google Maps uygulaması da bu yeni işletim sistemiyle uyumlu. Yani adres ararken hangi yöne gitmek istediğinizi bir kez tanımladıktan sonra haritayı kol saatinden takip edebileceksiniz. Sesle arama, Chromecast gibi cihazlara içerik aktarma ve üçüncü parti uygulamaları çalıştırabilme işletim sisteminin güzel diğer özellikleri arasında.

Motorola ve LG Google'in bu yeni işletim sistemiyle çalışan saatlerine dair görüntüleri paylaşmaya başladı bile. Uzak doğulu üreticilerin de katılımıyla çok yakında gayet uygun fiyatlara satılan boy boy, çeşit çeşit akıllı saatin piyasayı dolduracağı kesin gibi. Android Wear işletim sisteminin geliştiricilere özel sürümünün [developer.android.com/wear](http://developer.android.com/wear) adresinden indirebilirsiniz.

Google'in Android Wear adını verdiği işletim sistemiyle çalışan saatler çok yakında raflardaki yerini alacak.



## Getty Images 35 Milyon Görüntüyü Serbest Bıraktı

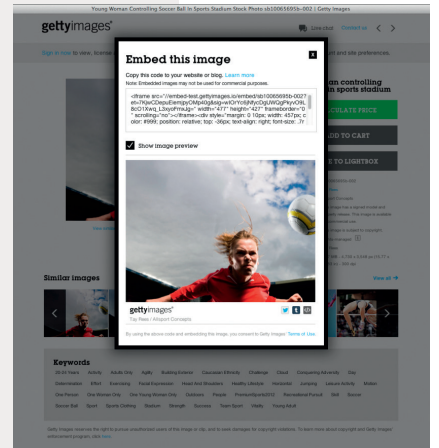
Tıpkı YouTube, Daily Motion gibi sitelerin internetin video kaynağı olması gibi, internet üzerinde kaliteli ve lisanslı görsellere ev sahipliği yapan siteler de var. Bunların en büyük ve en bilinenlerinden biri de Getty Images. Sistem şöyle çalışıyor: Siteye gidiyorsunuz, konuya göre arama yaparak bir görsel beğeniyorsunuz. Kullanım koşullarınızı ve ihtiyacınız olan çözünürlüğü belirliyorsunuz ve parasını ödeyip görseli satın alarak kullanıyorsunuz.

Sorun şu ki, görseller bir kere satın alınıp internete düştüler mi arama motorlarının görsel arama özelliğiyle hemen bulunabilir hale geliyorlar. Bazıları da bunları beğenip kendi sitelerinde kullanıyor. Sorsanız ne telif bedelinden haberleri var, ne görsellerin lisanslı olduğundan.

Getty Images, bunun üzerine geçtiğimiz ay attığı cesur bir adımla arşivindeki 35 milyon görseli ticari olmayan amaçlar için serbestçe kullanılabilir hale getirdiğini açıkladı. Tabii söz konusu olan görseli doğrudan alıp koymak değil. Görseli web sitenize eklemek

için her görselle birlikte sunulan özel kodu kullanmanız isteniyor. Bu kodu sitenize eklediğinizde görsel Getty Images tarafından hazırlanmış özel bir çerçeveye siteye ekleniyor. Görselle ait bilgilerin yer aldığı bu çerçeveye tıklayarak lisans koşullarını öğrenmek ve görseli satın almak mümkün. Zaten amaç da bu. "Madem ben istemesem de bu görseller yayılıyor, bari nasıl kullanıldıklarını ben kontrol edeyim ve beğenenleri potansiyel müşteriye çevireyim" demiş Getty. Sizin bu işten kazancınız, birbirinden güzel 35 milyon görsel arasından seçim yapabileceğiniz özgürlüğü. Bence harika bir anlaşma.

Getty Images ana sayfasına ulaşmak ve arama yapmak için [gettyimages.com](http://gettyimages.com) adresini ziyaret edebilirsiniz. Seçtiğiniz görselin koduna ulaşmak için görsel ön izlemesinin altında yer alan işaretlere tıklamanız yeterli.



Getty Images, uygun şekilde link vermeniz koşuluyla arşivindeki 35 milyon görseli kişisel kullanım için serbest bıraktı.