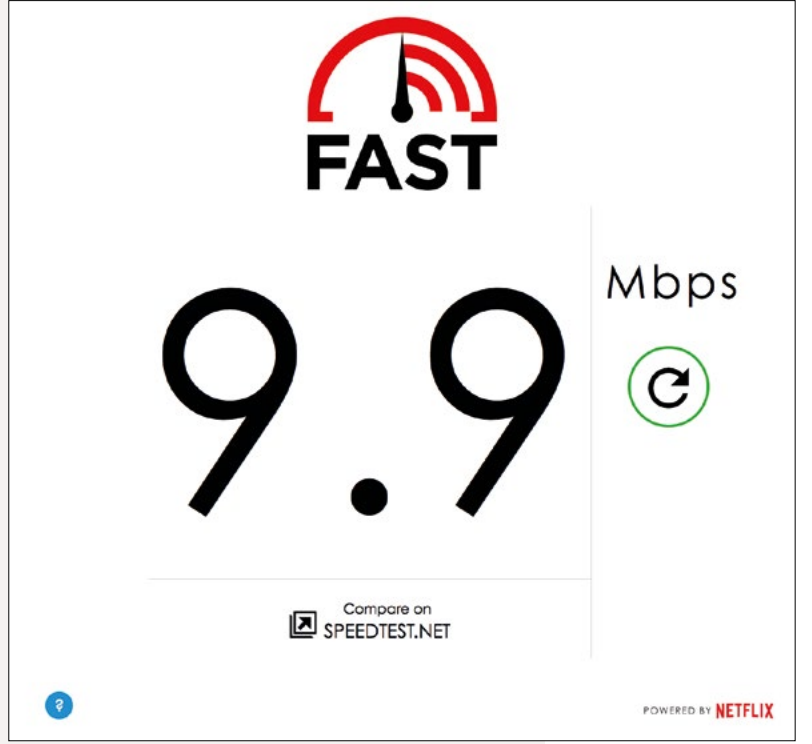


İnternet Hızınızı Test Etmenin En Kolay Yoluyla Tanışın

İnternet üzerinden televizyon hizmeti veren ve yaptığı işin doğası gereği yavaş internet hızlarından nefret eden Netflix, internet hızınızı en kısa yoldan ölçmenizi sağlayan yeni bir site hayata geçirdi. İnternet tarayıcınızı açıp fast.com sitesine gittiğinizde, internet indirme hızınızı ekranda beliren kocaman rakamlar sayesinde saniyeler içinde görebiliyorsunuz. Servis speedtest.net adresindeki gibi yükleme hızı ve sunucu cevap hızı gibi parametreleri vermiyor. Ama çok daha hızlı ve pratik. Üstelik internet hız testi yapacağım diye bol keseden veri harcamıyor ve mobil tarayıcılarda da gayet güzel çalışıyor. Böylece Netflix "vaat ettiği hızları gerçekte sunamayan internet servis sağlayıcınızı tespit edip hakkınızı arayabilirsiniz" diyor. Laf aramızda, geçtiğimiz 1 Nisan'da 4.5G mobil internet hizmetinin devreye girmesiyle birçok kişi hız testi sitelerine saldırmış ve sadece hız testi yapmak için mobil internet kotalarının önemli bir bölümünü harcamıştı. Keşke bu site o zaman çıksaydı. Denemek için fast.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

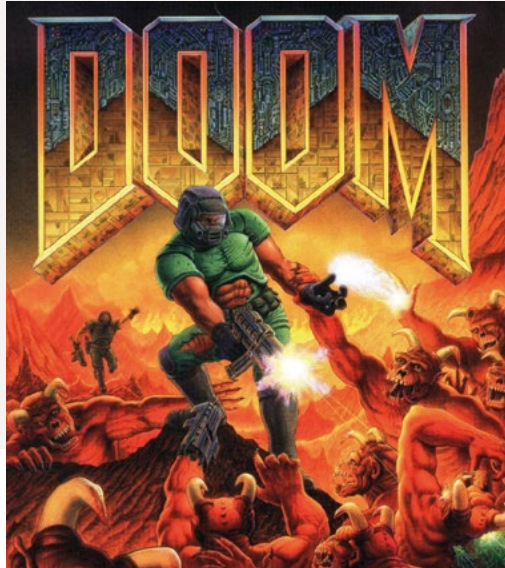
Netflix'in fast.com adresinde sunduğu internet hız testiyle bağlantı hızınızı kolayca ölçebilirsiniz.



Ortalama Web Sitesi Boyu Doom'a Yetişti

1994 yılında üç boyutlu bir dünyada gerçek zamanlı olarak serbestçe dolaşabildiğiniz ve bugünkü FPS adı verilen oyun türünün ilk örneklerinden olan Doom piyasaya çıktığında, insanlar heyecandan ve şaşkınlıktan neredeyse küçük dillerini yutuyordu. Doom'un ortaya çıkışından 22 yıl sonra yeni bir dönüm noktasına geldik. Artık ziyaret ettiğiniz ortalama bir web sitesi ilk Doom oyunundan daha fazla yer kaplıyor. Orijinal Doom'un deneme sürümünün kurulum dosyaları sıkıştırılmış haliyle 2,39 megabayt tutarken, internetteki web sitelerinin barındırdığı ortalama veri miktarı 2,3 megabaytı geçti. Peki bu ne demek? Rakamları ortaya koyan HTTP Archive web sitesinin yazılım mühendisi Roman Cremin'e göre bu internetteki gereksiz şişkinliğin en belirgin göstergelerinden biri. "1994 yılında detaylı dünyaların üç boyutlu olarak canlandırıldığı, birçok bölümden oluşan, onlarca farklı düşmanla karşı karşıya geldiğiniz bir oyunun ihtiyaç duyduğu alana bugün tek bir web sitesi sığdırmakta zorlanıyoruz" diyor Cremin. Tüm bunlar internet hızının artması ve bilgisayar-

ların hızlanmasıyla birlikte, geliştiricilerin kodlarını optimize etmeye uğraşmak yerine işin yükünü makinele ve kullanıcıların internet bağlantısına yıkmasının bir sonucu. Oysa diğer yandan dünyada internete son derece yavaş bağlanmak zorunda kalan milyarlarca insan var. Detaylı analizi mobiforge.com/research-analysis/the-web-is-doom adresinde okuyabilirsiniz.



1994 yılında pek çok bölümle ve düşmanla birlikte kapsamlı bir deneyim sunan Doom adlı oyunun kapladığı yere bugün sıradan bir web sayfası zor sığıyor.