

## PS4'e Neredeyse Yalan Makinesi Koyuyorlarmış

Microsoft Xbox One ve Sony PlayStation 4'ün detayları belli oldukça, beraberinde gelen kontrol sistemlerine dair hayli ilginç yeniliklerle karşılaşmaya başladık. Microsoft Xbox One ile Kinect kamera sistemi yenilenirken, oyun kontrol cihazı havadaki konumunu sisteme raporlayabileceği yeni algılama sistemleriyle donatıldı. Sony PS4 ise dokunmatik algılayıcıdan ön ışıklandırmaya kadar kontrolcüsüne bir dizi yenilik ekledi. Tüm bunlar, yeni nesil konsollarda kullanıcıyla olan etkileşimi bir adım daha ileri taşıyabilmek ve oyun deneyimini zenginleştirmek için. Gelgelelim, bir özellik daha var ki neredeyse PS4 ile kendine yol buluyormuş. Sony, PS4'ün kontrolcüsünü geliştirirken üzerine ciddi ciddi galvanik deri tepkisini ölçecek bir sistem koymayı düşünmüş. Yalan makinelerinde de kullanılan bu sistem şu prensibi temel alıyor: Herhangi bir nedenle heyecanlandığınızda beyindeki amigdala adı verilen yapı, otonom sinir sisteminizi harekete geçirir. Bunun sonucunda da kalbiniz ve metabolizmanız hızlanır, kas hareketleri artar, vücut sıcaklığı yükselir ve terlemeye sebep olur. Siz de kişinin avucuna koyacağımız iki elektrot arasındaki direnç değişikliğini ölçerek bunu yakalayabilirsiniz.

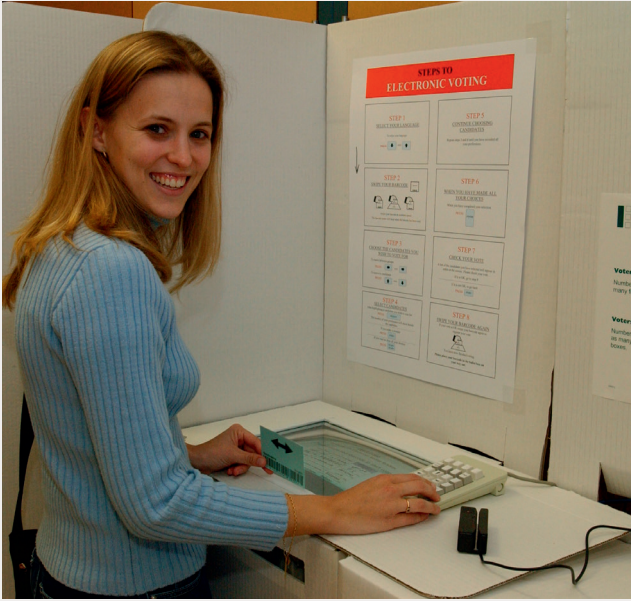
İşte PS4'ün avucunuzda tuttuğunuz kumandasına tam olarak bu sistemi koymayı düşünmüşler. Neden? Böylece oyun oynarken ne kadar heyecanlandığınızı anlayacaklar ve senaryodaki aksiyonu bu heyecanı kaybetmeyeceğiniz bir tarafa doğru yönlendirebilecekler. Veya oyunun size biraz fazla zor geldi-

ğini düşünüp zorluk seviyesini düşürebilecekler. Ama olmamış tabii, son haline gelirken bu özellikten vazgeçilmiş. Ancak yine de Sony bu sistemin patentini elinde tutuyor, dolayısıyla ileride farklı bir aksesuar veya yeni nesil bir sistemle her an karşımıza çıkabilir. Haberi [bit.ly/13SmNdd](http://bit.ly/13SmNdd) adresinde bulabilirsiniz.

PS4'ün kontrol cihazına heyecanınızı anlık olarak ölçmek için neredeyse yalan makinesine benzer bir sistem koyacaklarmış.



## Estonya Sayısal Oylama Sisteminin Kaynak Kodlarını Yayımladı



Estonya, sayısal seçim sisteminin şeffaflığını sağlamak için sistemin kaynak kodlarını herkesin erişimine açtığını duyurdu.

Demokrasinin gereği olarak, bir seçimde oy kullanıyorsanız kullandığınız oyun doğru sayıldığından ve doğru yere gittiğinden emin olmak istersiniz. Özellikle de seçim sistemlerinin elektronik süreçlerle denetlendiği ortamlarda bundan çok daha fazla emin olmak istersiniz. Çünkü sisteme uzanan bir parmak veya dışarıdan bir müdahale, demokratik seçimin kaderini değiştirecek kadar büyük bir etkiye neden olabilir. İşte bu aralar bilişim odaklı çalışmalarıyla dünyanın en çok ön plana çıkan ülkelerinden olan ve dünyanın ilk internet odaklı ulusal seçim sistemine imza atan Estonya, sistemin kaynak kodlarını da Github üzerinden paylaşarak elektronik seçim sistemlerinin şeffaflığı yönünde önemli bir adım attı. Böylece seçim sisteminin geliştirilmesine ve eksiklerinin giderilmesine sadece Elektronik Oylama Komitesi değil, Estonya'nın önde gelen BT uzmanları ve hatta vatandaşlar dahi katkıda bulunabilecek.

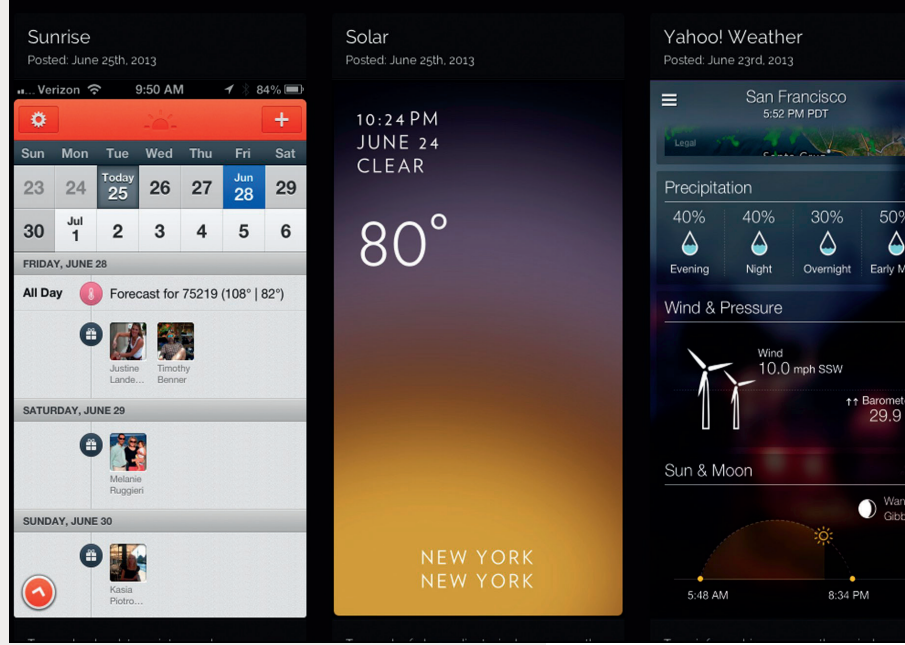
Estonya'da 2007 yılından beri oylama vatandaşlara dağıtılan sayısal kimlik kartlarıyla gerçekleştiriliyor. Bu kimlikler, üzerindeki bilgilerin güvenliğini sağlamak ve herhangi bir yetkisiz müdahaleyi önlemek amacıyla 2048 bitlik şifreleme anahtarlarıyla korunuyor. Vatandaşlar, bu kimlikleri kullanarak oy vermenin yanı sıra devlet ve yerel yönetimler tarafından sunulan çok sayıda hizmete de erişebiliyor.

Haberin detayını [bit.ly/estoniavote](http://bit.ly/estoniavote) adresinde bulabilirsiniz. İncelemek isterseniz seçim sisteminin kaynak kodlarına [github.com/vvk-ehk/evalimine](https://github.com/vvk-ehk/evalimine) adresinden ulaşmak mümkün.

## Nesli Tükenen Yazılımlar Müzesi Açıldı

Mobil uygulama dünyası, sık güncelleme alışkanlığına da beraberinde getirdi. Eklenen fonksiyonlar veya yenilenen mobil işletim sistemlerine uyum sağlanması nedeniyle, kullandığımız mobil uygulamaların sık sık güncellendiğini görüyoruz. Yapılan bu güncellemelerin ardından da eskiye dair tüm izler siliniyor. Örneğin bugün 3. sürümüne gelmiş sık kullandığımız popüler bir uygulamanın, ilk sürümünde neye benzediğini hatırlıyor musunuz?

Bottle Rocket Apps için çalışan Alli Dryer, bunun ilgileneceği değer bir konu olduğunu düşünmüş ve mobil uygulamaların kaybolan, geçmiş sürümlerine dair bir internet müzesi açmaya karar vermiş. Dryer, yetişebildiği kadarıyla uygulamaların bütün sürümlerini topluyor ve her bir sürümden 5 saniyelik hareketli görüntü olarak Captivate adını verdiği müzeye yerleştiriyor. Böylece uygulamanın fonksiyonlarını kullanmasanız da, en azından bir zamanlar neye benzediğini ve nasıl bir kullanımı olduğunu görebiliyorsunuz. Dryer, bu müzenin uygulama arayüzlerinin ve fonksiyonlarının gelişimini incelemek ve kayıt altına almak adına önemli bir çaba olduğunu ifade ediyor. Sabit görseller yerine kullanılan 5 saniyelik videolar sayesinde uygulamalar arasında gezinmek de hayli eğlenceli.



Müze için [captivate.co](http://www.captivate.co) adresinde ziyaret edebilirsiniz.

Captivate, mobil uygulama arayüzlerinin ve fonksiyonlarının zaman içindeki gelişimini incelemek için güzel bir kaynak.

## Aman Gözünüzü Virüslerden Sakının

Google'ın Glass adını verdiği yeni ürünü, her ne kadar henüz piyasaya çıkmış olmasa da sık sık gündemi meşgul ediyor. Google Glass, gözlük şeklinde tasarlanmış ve gözünüzün önündeki dünyayla etkileşim kurabileceğiniz bir mini bilgisayardan ibaret. Kendine has kullanım şekli birçok fırsatı da beraberinde getirecek gibi görünüyor. Örneğin yolda yürürken göz ucuyla web sitelerine bir göz atmak, hava durumu veya harita bilgilerini görüntülemek, metroda kitap okumak, mesajlarınıza bakmak, telefonla birilerini aramak ve daha neler neler.

İşte bu cihaz daha piyasaya çıkmadan zararlı yazılımların hedefi olmaya başlamış bile. Olayın gerçekleşme şekli de ilginç. Google Glass üzerinde yer alan bir özellik, baktığınız yerde kare kod olarak bilinen barkodların okunabilmesini sağlıyor. Eğer bu kare koda özel bir yönlendirme eklerseniz, gözlüğü kullandığı Android sürümü üzerinde yer alan açıktan faydalanabilecek bir web sitesine yönlendirmeniz mümkün oluyor. Böylece uzaktan gözlüğü ele geçiren kişi kurduğunuz iletişimi denetim altına alabiliyor, yani kabaca "dünyayı sizin gözünüzden görebiliyor".



Yeni nesil etkileşime dayalı teknolojik cihazların böyle ilginç güvenlik açıklarıyla baş etmek zorunda kalması ilginç bir konu. Sadece baktığınız yerden virüs kapma ihtimali ise işin gelebileceği en uç noktalardan biri olsa gerek. Neyse ki Google bu açığı kapatmış durumda, ama yenilerinin gün yüzüne çıkması için hiçbir sebep yok. Detayları [mashable.com/2013/07/17/google-glass-qr-code](http://mashable.com/2013/07/17/google-glass-qr-code) adresinde bulabilirsiniz.

Yeni nesil etkileşime dayalı teknolojik cihazlar, yeni nesil güvenlik açıklarını da beraberinde getiriyor.

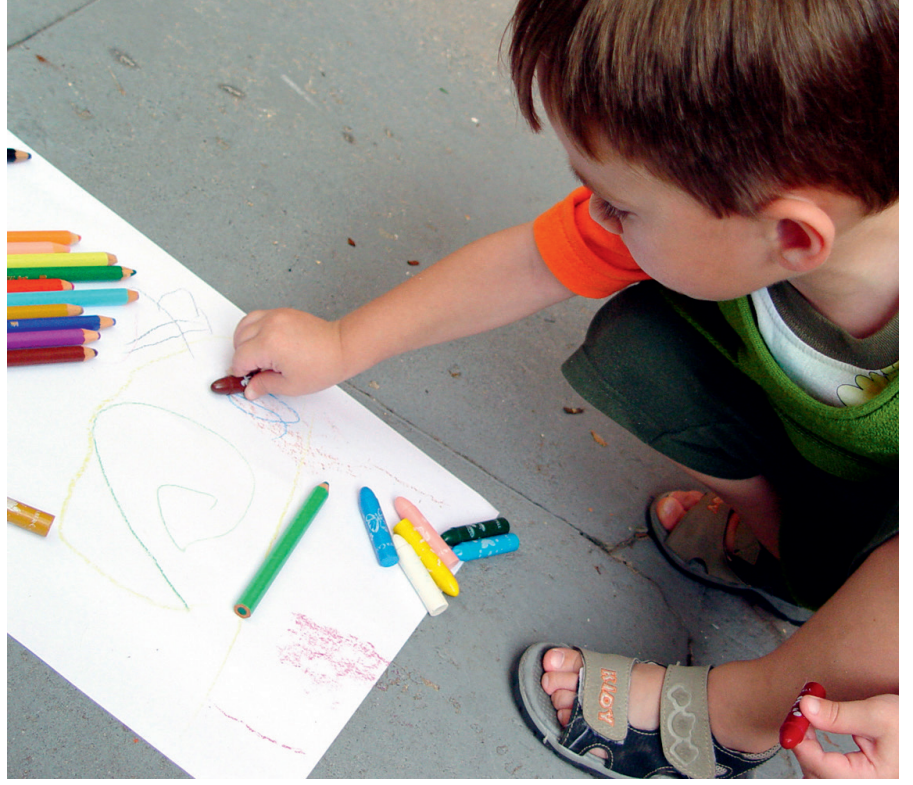
## Yapay Zekânın Ortalama Yaşı Belli Oldu

Hayatın birçok alanında yapay zekâ uygulamalarından faydalansak da, ABD'deki Illinois Üniversitesi araştırmacıları acı gerçeği ortaya çıkardı: Ne kadar gelişmiş olursa olsun, mevcut yapay zekâlar ancak 4 yaşındaki bir çocuğun zekâsıyla kıyaslanabilecek durumda.

Illinois Üniversitesi araştırmacıları, ilgili test için MIT'nin ConceptNet 4 yapay zekâ sistemini, çocuklar için hazırlanmış bir IQ testinin dilbilgisine yönelik bölümüyle sınıyor. Ardından da sonuçları 4 yaşındaki çocuğun zekâsıyla karşılaştırmışlar. Yapay zekâ, benzerlikleri ayırma konusundaki güçlü yeteneklerine ve eşsiz kelime hazinesine rağmen testte çuvallamış ve en basit "neden" sorularına bile cevap verememiş.

Araştırmacılara göre bunun en büyük sebebi, yaşam tecrübesi eksikliği. Üstelik bu sadece belli bir kesim yapay zekânın değil, IBM Watson gibi dev yapıların da ortak sorunu. Araştırmaya dair detayları [news.uic.edu/a-computer-as-smart-as-a-four-year-old](http://news.uic.edu/a-computer-as-smart-as-a-four-year-old) adresinde bulabilirsiniz.

Illinois Üniversitesi'nin araştırmasına göre yapay zekâ uygulamalarının en büyük eksiği "yaşam tecrübesi".



## Çevrimiçi Eğitimden Kaytarmak Yok

North Carolina State Üniversitesi araştırmacıları, geçtiğimiz ay JavaTutor adını verdikleri son derece ilginç bir yazılımın duyurusunu yaptı. Yazılımın yaptığı şey, bilgisayar başında gerçekleştirilen çevrimiçi eğitim programı sırasında öğrencinin yüz hareketlerini analiz etmek ve anlatılanları anlayıp anlamadığını doğrulamak. Bunu da Computer Expression Recognition Toolbox (CERT) adını verdikleri bir otomasyon sistemiyle gerçekleştiriyor. Kaşınızı mı çattınız? Sürekli aynı noktaya mı bakıyorsunuz? Aynı mimikleri üst üste tekrarlıyor musunuz? Yazılım bunları sürekli izliyor ve dikkatinizi konuya ne kadar verdiğinizi, anlatılanlardan hoşnut olup olmadığını değerlendiriyor. Çevrimiçi eğitim alternatiflerinin giderek yaygınlaştığı günümüzde, eğitimlerin verimini artırma adına tam da ihtiyaç duyulan şey.

Araştırmacıların 65 kişi üzerinde yaptığı deneyler, gerçek uzmanların fikirleriyle %85 oranında paralellik göstermiş ki, bu gayet iyi bir sonuç. Araştırmaya dair detaylı raporu PDF olarak [bit.ly/javatutor](http://bit.ly/javatutor) adresinde bulabilirsiniz.

JavaTutor yazılımı, uzaktan eğitimin en önemli sorunlarından birine çare olmayı amaçlıyor.



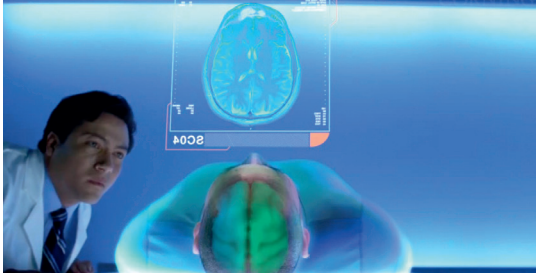
## Çizilmez Ekranın Mucidi Mikrop Kapmayan Ekran Peşinde

Corning isimli şirketin Gorilla Glass adını verdiği çizilmeye dayanıklı cam kaplama, günümüzde başta cep telefonları ve tabletler olmak üzere birçok elektronik aygıt üzerinde yer alıyor. Aynı şirket, bu kez de üzerinde mikrop barındırmayan özel bir kaplama üzerinde çalıştığını duyurdu.

Gerçekten de konuşurken kulağınıza ve yanağınıza yapıştırdığınız, mesaj gönderirken parmaklarınızı üzerinde gezdirdiğiniz ve boş kaldığında masanın üzerinde bıraktığınız cep telefonları üzerinde ne kadar çok mikroorganizma yaşadığını hayal etmek bile zor. Corning ise yeni teknolojiyle bu soruna etkili bir çözüm getirmeye hazırlanıyor. Şirketin yöneticilerinden Jeff Evenson, MIT Technology Review için gerçekleştirdiği sunumda üzerinde bolca *E. Coli* bakterisi bulunan camın 2 saat içinde bakterilerden tamamen temizlendiğini göstermiş.



Corning, çizilmeyen ekranlardan sonra şimdi de üzerinde mikrop barındırmayan ekran üzerinde çalışıyor.



Corning başta bu teknolojiyi sağlık sektörü için geliştirmeyi düşünüyormuş, ancak sonra neden bütün mobil cihazlara uyarlamayalım demişler. Bunu nasıl yaptıkları konusunda fazla bilgi yok, umarım 1 milyardan fazla akıllı telefonun dolaştığı bir dünyada bakterilerin antibiyotik direncini güçlendirecek bir yöntem kullanmıyorlardır. Yakında yeni nesil teknolojik cihazlarda bu yöntemin kullanıldığını görmeye başlarız. Haberin detayını [dthin.gs/15s8ZuU](http://dthin.gs/15s8ZuU) adresinde bulabilirsiniz.

## Yeni Nesil Bilgisayarlar Göze de Hitap Edecek

Malum, Ultrabook adı verilen ince dizüstü bilgisayarlar Windows 8 işletim sistemi sayesinde dokunmatik kullanım özelliğine kavuşmaya başladı. Fakat göz takibi teknolojileri konusunda uzun süredir yatırım yapan İsveçli teknoloji üreticisi Tobii ve piyasadaki neredeyse tüm dizüstü bilgisayarların dokunmatik imleç kontrolcülerini üreten Synaptics, bunu bir adım daha ileri götürecek bir ön tasarıma imza atmış. İkisinin ortaya koyduğu tasarım, kullanıcısının göz hareketlerini takip edebiliyor, dokunulan bölgedeki basıncı da hissederek basınç algısını üç boyutlu olarak tanımlayabiliyor.

Aslında ikili 2011 yılında da benzer bir şey yapmaya çalışmış, ancak o dönemin teknolojisi bu işin ince bir yapı içinde hayata geçmesine engel olmuş. 2013 yılında ortaya çıkan tasarım ise Ultrabook incelik standartlarını yakalamış görünüyor. Yine de ürünün piyasaya çıkması için 2014 yılına kadar beklemek gerekecek. Detayları [bit.ly/tobiisynaptics](http://bit.ly/tobiisynaptics) adresindeki basın açıklamasında bulabilirsiniz.

Tobii ve Synaptics'in yeni ultrabook tasarımı, bilgisayarlarla etkileşimi daha da ileri bir seviyeye taşımaya hazırlanıyor.

