

nın yemek tercihinin etkilemektedir. Buna karşı bu besin, oyuncak veya ölü bir sıçanın başına sürüldüğünde, O sıçanlarını etkilememektedir.

Bir besin D sıçanının başına değil de arka bölüme sürülürse, O sıçanı etkilenmez. Demek ki, besinin nereye sürüldüğü önem taşımaktadır. O sıçanı D sıçanının hangi besini aldığını, D sıçanının tüylerine yapışan yemek parçalarından anlayabilir. Ayrıca D'nin mide-barsak sisteminden gelen sinyaller de O sıçanına besin hakkında bilgi verir (bu husus D sıçanının midesine sirkeli veya kahveli su vererek kanıtlanmıştır). D ile O arasında 2 dakikalık bir temas, O'nun besin seçimini etkilemeye yetmektedir; yalnız bunun için D ile O'nun ağız teması yapmaları şarttır.

Doğada yaşayan sıçanlarda, D'nin bir besin yemesiyle O'ya rastlaması arasında daha uzun bir zaman geçer. Bu sürenin en fazla 4 saat olduğu saptanmıştır. Yuvasından çıkarak besin aramaya çıkan bir tarla sıçanı, en geç 4 saat sonra yeraltı yuvasına döner. Yuvadaki O sıçanları, D sıçanının ne yediği hakkında bilgi alabilmelidir. Bu ise sürenin 4 saati geçmemesi ile olasıdır. Örneğin bir D sıçanı yuvayı terk edip bir A besinini yer ve 6 saat sonra yuvasına dönerse, yuvadaki O sıçanları A besinini tercih etmeleri gerektiğini anlayamamaktadır; bu sürede bunun için gerekli sinyaller kaybolmuştur.

D'nin besin alması ile O'ya rastlaması arasında 30 dakika ve bu rastlaşma ile O'nun yemek yiyebilmesi arasında 30 dakika geçmesi en ideal durumdur. Bu durumda O, D'nin yediği besini tercih etmektedir.

Beyaz deney sıçanları alarak bu deneyleri evinizde yapabilirsiniz. Belki sıçanların haberleşmesi konusunda yeni keşifler de yapabilirsiniz.

SİZ OLSAYDINIZ

(Satranç Dünyası'nın çözümleri)

Çözüm I: 1.Ke8! Şf7 2.Axe5 fxe5 3.Vf3 mat (Hünerkopf-Kyhle, Malmö 1986)

Çözüm II: 1..Axe4 2.fxe4 Vh4 kazanır, çünkü 3.Şg1 g3 4. Ke2 Vh2 5.Şf1 Vh1 var (Allen-Berry, Dublin 1986).

Çözüm III: 1.Fb7! (1..Vxb7 2.Axe6 fxe6 3.Vxe6) 1..Fb4 2.Kd3 kazanır (Bernei-Petran, Budapeşte 1986).

**Büyük işler başarmak istiyor musunuz?
O halde hayatınızı ona bağlayın.**

Platen - Hallermund

Teknoloji Vitrini

Haz: Gürkan ÖZTÜRK

GÜVENLİ VANTİLATÖR

Bu vantilatörün metal kafesine dokunduğunuzda pervane aniden duruyor. Amacı, yaramaz çocukların parmaklarını tehlikelerden korumak.



GELECEĞİN OFİSİ



Bir büroda ihtiyaç duyulabilecek belli başlı elektronik cihazlar, Canon Navigator'de bir araya getirildi. Bir bilgisayar, bir telefon arama-cevaplama ünitesi ve bir faks cihazının tüm işlevlerine sahip olan Navigator, kullanım açısından büyük kolaylıklar sağlıyor. Telefonla görüşmek istediğiniz numarayı ekrandan sunulan rehberden parmağınızla dokunarak arayabiliyorsunuz. Siz yokken gelen mesajları ise cihaz kaydedip saklıyor. Navigator, faks haberleşmesinde ve normal bilgisayar işlevlerinde de oldukça kapasiteli.

MERDİVEN ARABASI

ABD'de geliştirilen bu ilginç araç, 34°C'ye kadar eğime sahip merdivenleri kolayca inip çıkabiliyor. Özellikle sakatlar için büyük kolaylıklar sağlayan merdiven arabasının fiyatı 20.000 dolar.

