

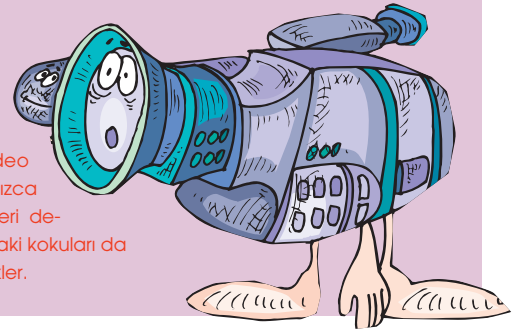
BİLGİSAYAR DÜNYASINDAN



Gerçek Kokular Kayıtlara Sinecek

Günümüzün kayıt teknolojileriyle gerçek ses ve görüntüleri kaydetmek mümkün. Peki kokuları da kaydetmeye ne dersiniz? Kulağa gayet ilginç gelen bu fikir, Japon biliminsanları sayesinde yakında gerçekleşecek gibi görünüyor. Normalde koku, belli kimyasalların burundaki koku alma sinirlerini uyarmasıyla algıladığımız bir duyu. Yeni sistemde yer alan koku algılayıcı yongalar da, havada uçuşan koku verici kimyasalları algılayarak bunları belleklerine kaydedecekler. Daha sonra onlarca çeşit kimyasaldan oluşan koku hazneleri yardımıyla, bu kokuları

belleklerindeki bilgilere uygun şekilde karıştırarak ortamın kayıt anındaki gibi kokmasını sağlayabilecekler. Bu sistemin başarıyla uygulanması, birçok başka yeniliğe de kapı açacak. Örneğin, sisteme görüntü kaydı bile eklenebilecek.



Gelecekte video kameralar yalnızca ses ve görüntüleri değil, çekim anındaki kokuları da kaydedebilecekler.

Yapay Zekânın Ötesi

Bilgisayar oyunlarında mücadele etmek zorunda olduğunuz karakterler, yapay zekâ olarak adlandırılan yazılımlarla kontrol edilirler. Tüm yapay zekâ sistemlerinin genel amacı, beklenmedik durumlara olabildiğince şaşkıncı tepkiler vermek, farklı koşullar için farklı çözümler üretmek gibi, gerçek dünyadaki davranışları taklit edebilmektir. Ancak nereden baksanız yapay zekâ, e n i n d e

sonunda bir yazılımdır. Dolayısıyla oyunlarda yapay zekâyla yönetilen nesnelere, çoğu zaman önceden kestirilebilen ya da zamanla öğrenilebilen davranışların ötesine pek geçemezler. Hollanda'daki Leiden Üniversitesi Medya Teknolojileri yüksek lisans öğrencisi Wim van Eck'in geliştirdiği proje, bu olaya ilginç bir bakış açısı getiriyor. Pacman, ya da bizde bilinen adıyla "dobişko" adlı oyunu özel bir sisteme uyarlayan Wim, oyundaki hayaletlerin yerine de çekirgeleri kullanmış.

Wim'in araştırma sırasında gözlediği davranış değişiklikleri de ilginç. Örneğin, çekirgeler, onları yönlendirmek için kullanılan titreşimlere zaman içinde alışarak tepki vermez olmuşlar. Hatta bir ara kabuk değiştiren bir çekirge beklenmedik şekilde beşinci bir hayaletin oyuna dahil olmasına bile neden olmuş. Projenin İngilizce sayfasına <http://mediatechnology.liacs.nl/txt/ProjectenPerJaar.php?id=142> (ya da <http://tinyurl.com/zspq8>) adresinden ulaşabilirsiniz.



Bilgisayar oyunlarında yapay zekâ yerine böcekleri kullanmak, çok ilginç bir yaklaşım.



Levent Daşkiran

