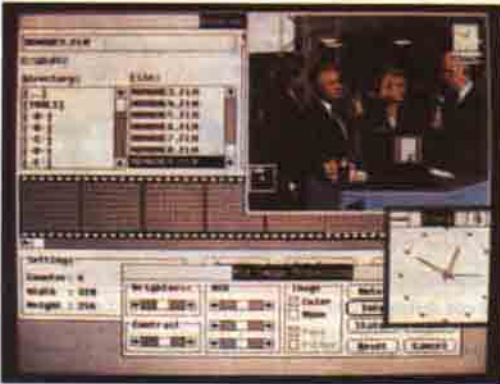




VIDEO GÖRÜNTÜLERİNİZİ BİLGİSAYARINIZA AKTARABİLİRSİNİZ

"Screen Machine" programı kamera, televizyon, VCR gibi video kaynaklarından alınan görüntüleri gerçek zamanda ve gerçek renkleriyle bilgisayarda kullanmak üzere sayısallaştırıyor. Özel kartıyla birlikte satılan program paketi, görüntüleri elde etme ve saklamada kullanıldığı gibi, görüntüler üzerinde değişiklik yapma ve her türlü grafik ekleme imkânı da sağlıyor.



"Screen Machine" programını kullanmak için, bilgisayar yuvasına takılan özel kartı herhangi bir IBM 286 ya da Macintosh bilgisayara takarak bunları bir video kaynağına bağlamak yeterli. Screen Machine, otomatik olarak video sinyalinin seviyesine ve TV cinsine (NTSC veya PAL) göre kendini ayarlıyor, ancak kullanıcıya da hafızadaki renklendirme için seçim hakkı tanıyor.

"Screen Machine" ile 16 milyon değişik renk kapsayan görüntüler kayıt edilebiliyor. Bu kart ile sayısallaştırılan görüntüleri 236.000 renk içinden seçilen 256 renkle bir VGA ekranında yeniden görüntülemek mümkün oluyor.

Sistemde kullanılan maksimum ekran çözümüleme kapasitesi 680'e 512 pixel. Böyle bir çözümüleme kapasitesi, video sinyallerinde bir bilgi kaybı olmaması için yeterli.

Çok büyük uzunlukta görüntü ya da doküman dosyaları sisteme alınıp herhangi bir masa üstü yayıncılık programına transfer edilebiliyor.

HAREKET KONTROL PROGRAMLARI

National Instrument ve nulogic şirketlerinin mühendisleri Macintosh için tek bir program kodu yazmadan hareket - kontrol programları geliştirilebilen bir sistem tasarlamak üzere biraraya geldiler.



Sonuçta, düğüm, düğme ve eklem gibi kontrol birimlerini temsil eden ikonları yer değiştirip bağlayarak robot kontrolü, makineler veya otomatik üretim sistemleri ile ilgili uygulamaları kolaylıkla programlayabilen bir paket ortaya çıktı.

Bu sistem nulogic'in NuBus tabanlı Macintosh'lar için geliştirdiği 3 koordinatlı hareket-kontrol kartı ve Lab View 2 adlı veri yerleşimi, analizi ve kontrol işlemlerini gerçekleştiren grafik arabirimi programını birleştiriyor. Sistemle kontrol edebileceğiniz makine sayısı kullanılan bilgisayarın bağlantı yuvasına ve makinelerde kaç aksın kontrol edilmesi gerektiğine bağlı. Örneğin iki kontrol kartıyla 3 tane iki akslı makineyi idare edebilirsiniz.

YAZILIM SORUNLARI

Bilgi işlem sistemlerine önceden planlanan bir işi yapabilecek olan veri, komut, kural ve belgelerin tümü olarak tanımlanabilen "Yazılım", kullanım açısından belli bir öneme kavuşmasına rağmen, araştırma, üretim, pazarlama, yasal hakların korunması ve eğitim aşamalarında henüz emekleme devresindedir. 80'li yıllara gelinceye kadar pahalı, karmaşık ve dolayısıyla yaygınlaşmamış olan bilgisayar sistemleri (Büyük boy sistemler) için yazılım, çoğu zaman donanımla bütünlük olarak çözülen bir sorundu. Bu bilgisayarlar için gereken uygulama yazılımları ya donanımı sağlayan firma tarafından temin edilmekte ya da sistemi kullanan kuruluş elemanları tarafından bizzat yazılmaktaydı.

80'li yıllarda kişisel bilgisayarların piyasaya çıkmasıyla birlikte, bilgisayar üreticisi-satıcısı ve kullanıcı arasında bir üçüncü faktör olarak bağımsız yazılım üreticisi-satıcısı eklendi. Bu gün bilgisayar üre-

METAWINDOW



Bir borsa komisyoncusu iseniz, bilgisayar ekranınızın köşesindeki bir pencereden televizyondaki son borsa haberlerini izlerken, bir yandan da bir hesaplama programını çalıştırmak isteyebilirsiniz. METAWINDOW grafik kullanım paletlerinin getirdiği olanaklar ile bu gibi işlemler artık rahatça gerçekleştirilebiliyor.

METAWINDOW uygulamaları New Media Graphics Video Windows video kartı içeren DOS, UNIX, OS/2 ve Windows sistemlerinde kullanılabilir. Bu kart, canlı veya kaydedilmiş görüntüleri destekliyor.

C veya Pascal'da yazılmış bir program için 250'den fazla yordamdan oluşmuş bir object modül kütüphanesini sunan METAWINDOW grafik uygulamaları, standart bir Amerikan veya Avrupa görüntü kanalından gelen canlı görüntüleri destekleyebiliyor.

OKUYUCU PROGRAMI

```
10 REM RAKAMLARININ KUPLERI TOPLAMINA
20 REM ESIT OLAN SAYILARI
   BULAN PROGRAM
30 REM YAZAN MEHMET E.SARICAUGLU
40 CLS
50 INPUT "1'DEN HANGI SAYIYA KADAR
   ARANSIN: ",N:
60 PRINT "SAYILAR: ";
70 FOR I=1 TO N
80 C$=STR$(I)
90 U=LEN(C$)
100 FOR J=2 TO U
110 S$=MID$(C$,J,1)
120 SAYI=VAL(S$)
130 TP=TP+(SAYI*3)
140 NEXT J
150 IF TP=I THEN PRINT I;" ";
160 TP=0
170 NEXT I
180 END
```

ten kuruluşların büyük bir çoğunluğu belli bir yazılım sorumluluğunu üzerine alarak donanım ve yazılımı birlikte vermek yerine donanımı sadece işletim sistemi ile teslim etmekte (Bazı durumlarda alternatifli olarak) ve yazılımla ilgili tercihi son kullanıcıya bırakmaktadır (Binlerce değişik uygulamaya bilgisayar üreticilerinden hepsi için bir çözüm beklemek kuşkusuz mümkün değildir. Burada bahsedilen standart haline gelen yazılım paketleridir. Örneğin sözcük işleme, veri tabanı yönetimi, elektronik tablolar vb.).

Kullanıcı açısından ele alındığında yazılım ürünleri çoğu kez, buldukları manyetik ortamla değerlendirilmekte, düşünsel bir ürün olduğu için donanımın yanında ikinci derecede bir ekonomik değer verilmektedir. Buna pazarlama politikaları ve fiyat rekabeti eklenince yazılım ürünleri genellikle fiyat indirimleri ile karşı karşıya kalmakta ve hak ettiği maddi değerlere kavuşamamaktadır. Yazılım ürünleri ile ilgili "çoğaltma hakkı" ve "patent hakkı" tam olarak açıklığa kavuşabilmiş değildir. Değişik ülkelerde bu konularla ilgili birçok olay mahkemelere intikal etmiştir.

Yazılım mühendisliğindeki ilerlemeler sayesinde değişik birçok uygulama için yazılım üretmek daha verimli, daha kolay ve daha çabuk hale gelmiştir. Böylelikle özel uygulamalar üreten yeni ve genç yazılım evleri giderek artmaktadır. Ancak genellikle teknik tabanlı olduğu için ekonomi kural ve yöntemlerine biraz yabancı olan az sayıda genç girişimciden oluşan bu yazılım evleri sektördeki belirsizliklerden payını almakta, kaliteli birçok çalışma ya değerini bulamamakta ya da yarım kalmaktadır.

Günümüzde kişisel bilgisayarlar o kadar yaygınlaşmış ve donanım olarak belli standart kalıplara girmiştir ki, artık bilgisayar kullanmak demek donanım kullanmak değil, yazılım kullanmak anlamına gelmektedir. Donanımdaki gelişmeler yeni kavramların ortaya atılmasından ziyade var olan fiziksel kavramların hız ve kapatitelerinin artması biçiminde olmaktadır. Oysa yazılımdaki gelişmeler hem yeni kullanım biçimleri, hem de yeni kullanım alanları ortaya çıkarmaktadır. bu gelişmeleri takip edecek ve uygulayacak olan hem satıcı hem de kullanıcı kuruluşlar için eğitilmiş eleman konusu büyük önem arz etmektedir. Eğitimin nitelik ve niceliğindeki artışlar, sektörün verimlilik ve düzeni temin edecek en önemli faktörlerdir.

Ana maddeler halinde toplamak gerekirse, yazılımla ilgili olarak üzerinde durulması gereken konular şunlardır:

- * Eğitim politikası,
- * Araştırma ve geliştirmeye sağlanacak destek,
- * Yazılım standartlarının tesbiti,
- * Çoğaltma ve patent hakları ile ilgili yasal düzenlemeler,
- * Uluslararası piyasaya açılma desteği,
- * Malî destek (Kredi, vergi indirimi vb.)

İçinde yaşadığımız bilgi çağında, bilişim sistemlerine hayat veren yazılım konusu bir ülke politikası olarak ele alınmalı ve sorunlarına bu yaklaşımla bir çözüm bulunmalıdır.