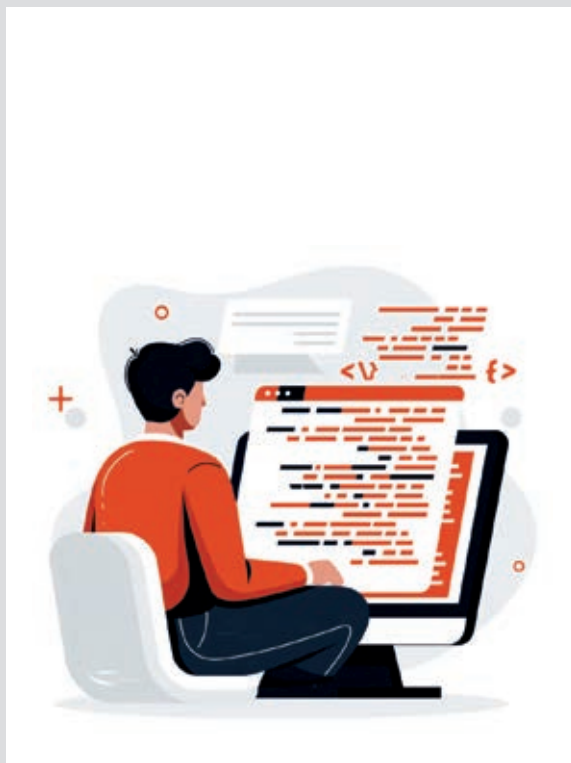


FOKUS

30 Programiranje po občutku

Umetna inteligenca je pisanje programske opreme spremenila v pogovor. Odprla je vrata ljudem, ki ne poznajo programskih jezikov, izkušenim razvijalcem pa dala izjemno zmogljivega pomočnika.

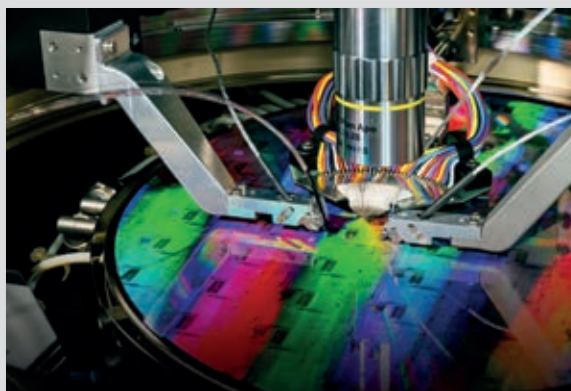
- 32 Program, ki ga nihče ne razume
- 34 Vse manj verjamem, da se česa ne da
- 35 Aplikacija v popoldnevu
- 36 Računalnik je spet zabaven!
- 38 Nad pričakovanji!
- 40 Da znam programirati, sem odkril po naključju
- 41 Leta 1999 v filmu, danes doma
- 42 Programerski pomočnik za »domači laboratorij«
- 44 Moj švicarski nož
- 45 Od zamisli do realizacije v dveh urah!
- 46 Beseda skeptika



DOSJE

48 Iz izumiteljeve delavnice

Ste že kdaj obiskali izumiteljevo delavnico? Mi smo jo in za tehnološke navdušence je tak obisk kot vstop v nebesa.



IZ TUJEGA TISKA

52 Milijon kubitov iz svetlobe

PsiQuantum namerava iz fotonov izdelati velikanski kvantni računalnik, ki bi reševal naloge, nedosegljive današnjim napravam. Po desetletju dela se približuje trenutku, ko bo moralo podjetje izpolniti svoje drzne obljube.

MONITOR PRO

76 MONITOR PRO

04 Beseda urednika

VKLOP

06 3D-tiskalnik? Ne, hvala

08 Ali lahko nadzorujemo napredno umetno inteligenco?

10 Novice

14 Nowwwwo

15 Najboljše na Youtubu

16 Skriti zakladi za drobiž

17 Skupnost Ogrodje

IZVIDNICA

19 Procesor je še vedno ključen

20 Kvadrat je novi pregib ...

22 Dobra ura, majhen korak

MOBILNO

24 Naš izbor na Androidu

25 F-Droid

26 Naš izbor na iPhoneu

27 Igrifikacija

INTERVJU

28 Mateja Škornik, CTO Dunk Shop

FOKUS

30 Programiranje po občutku

DOSJE

48 Iz izumiteljeve delavnice

IZ TUJEGA TISKA

52 Milijon kubitov iz svetlobe

NASVETI

58 Zlata vrata

62 Okna na macu

66 Orodja za boj z zmešnjavo datotek

IZKLOP

70 Pro et contra – programiranje po občutku, da ali ne

72 Legende – Univerza Stanford

74 Pogled nazaj

76 MONITOR PRO

NAPOVEDNIK

88 Nadaljujemo 29. septembra



76 Uvodnik

78 Novice

82 Poslovna programska oprema, ki je (še) ne uporabljate

86 Opremili smo šole. Kaj pa zdaj?

INTERVJU

28 Mateja Škornik, CTO Dunk Shop

»V IT-ju so napake pogosto sistemske. Pri košarki pa se stvari dogajajo v živo, pred ljudmi, pod časovnim pritiskom.«

