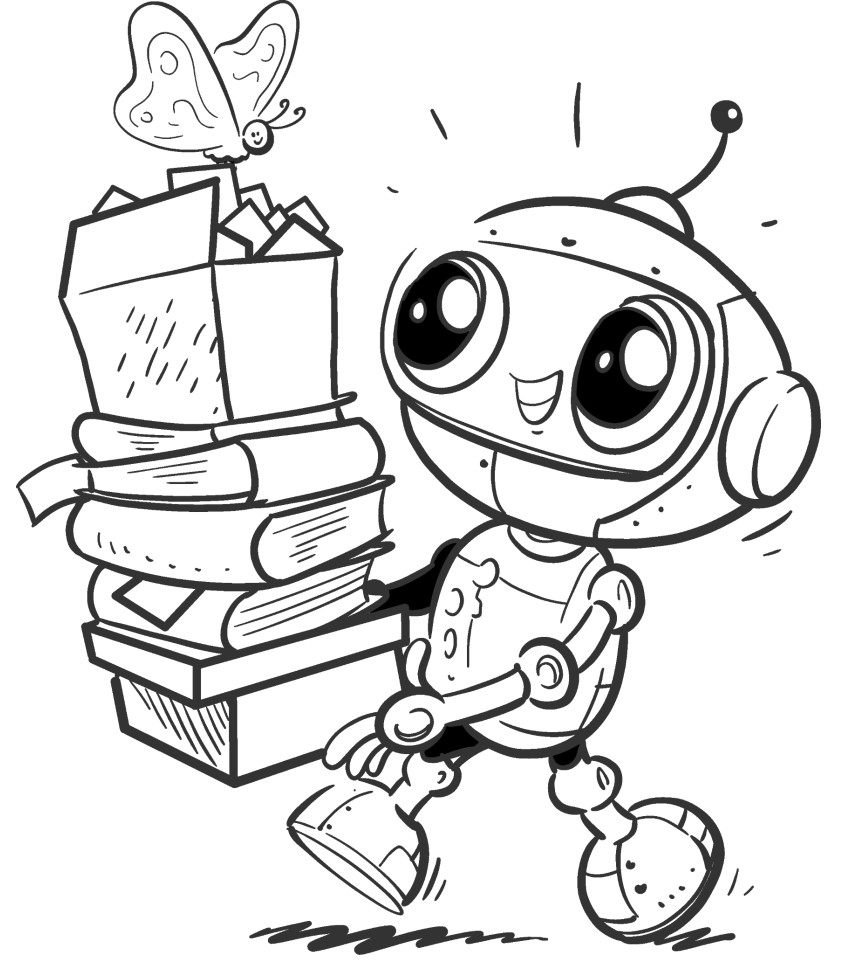


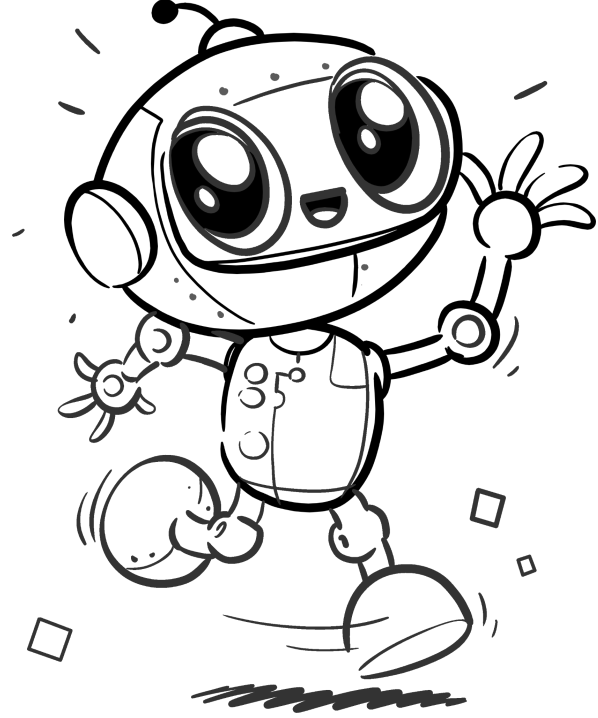
Robot Bipbop



ve Diziler

Robot Bipbop ile ilgili daha fazla hikaye ve materyali yazarın resmi web sitesinde bulabilirsiniz:

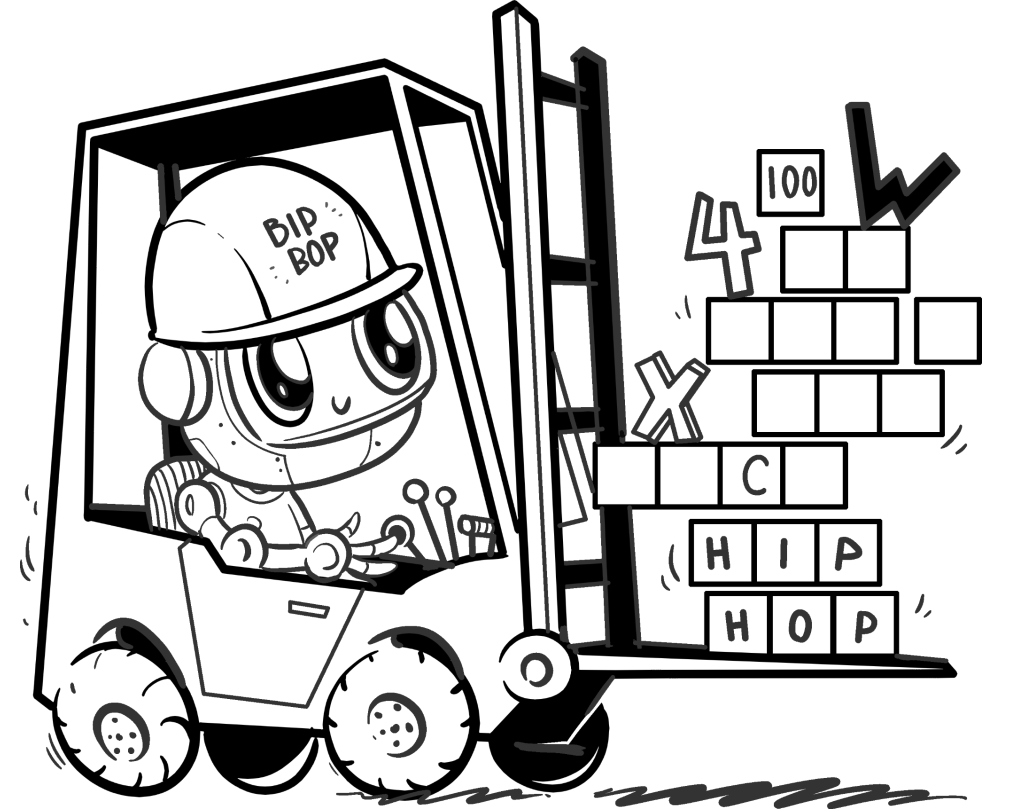
izykin.com



İlya Zikin, çocukların ve ebeveynlerinin birlikte keyifli zaman geçirmelerine ve temel bilgisayar teknolojisi kavramlarını öğrenmelerine yardımcı olan Bipbop robotu hakkındaki hikayelerin yazarıdır.

Robot Bipbop artık rastgele erişim belleği - RAM - hücreleri hakkında bilgi sahibi.

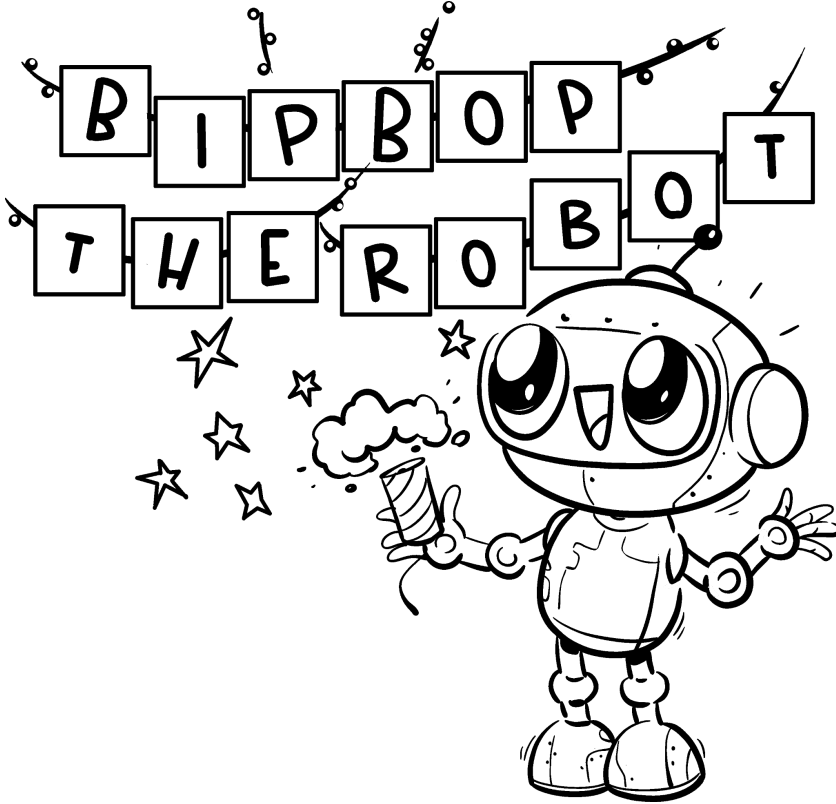
Sayıları ve harfleri bir hücreden diğerine taşımaktan hoşlanıyor.



Bu önemli bir iş ve ilginç bir oyun!

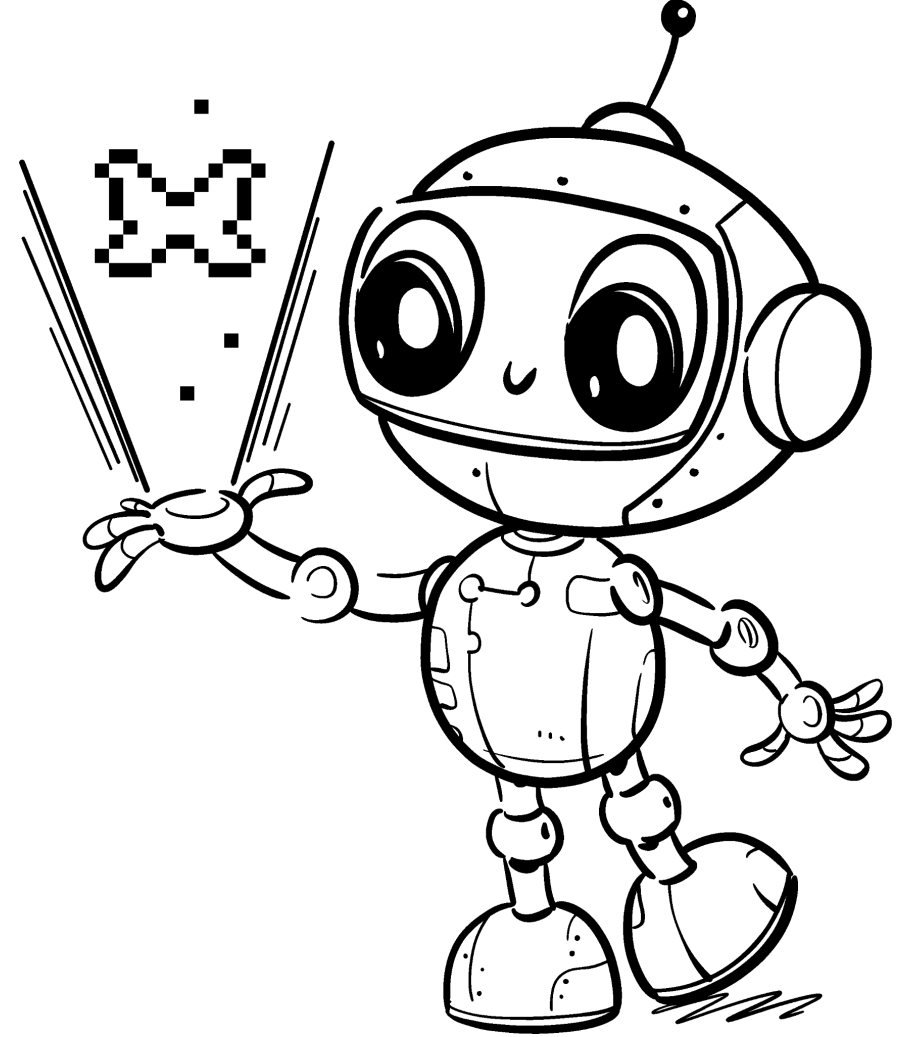
Bir robota sadece deęişkenler yetersiz
olduęunda, RAM'de bir dizi hücre ayırabilir ve
bunları kullanabilir.

**Bir dizi, gerekli bilgileri saklamak için
bir hücre kümesidir.**

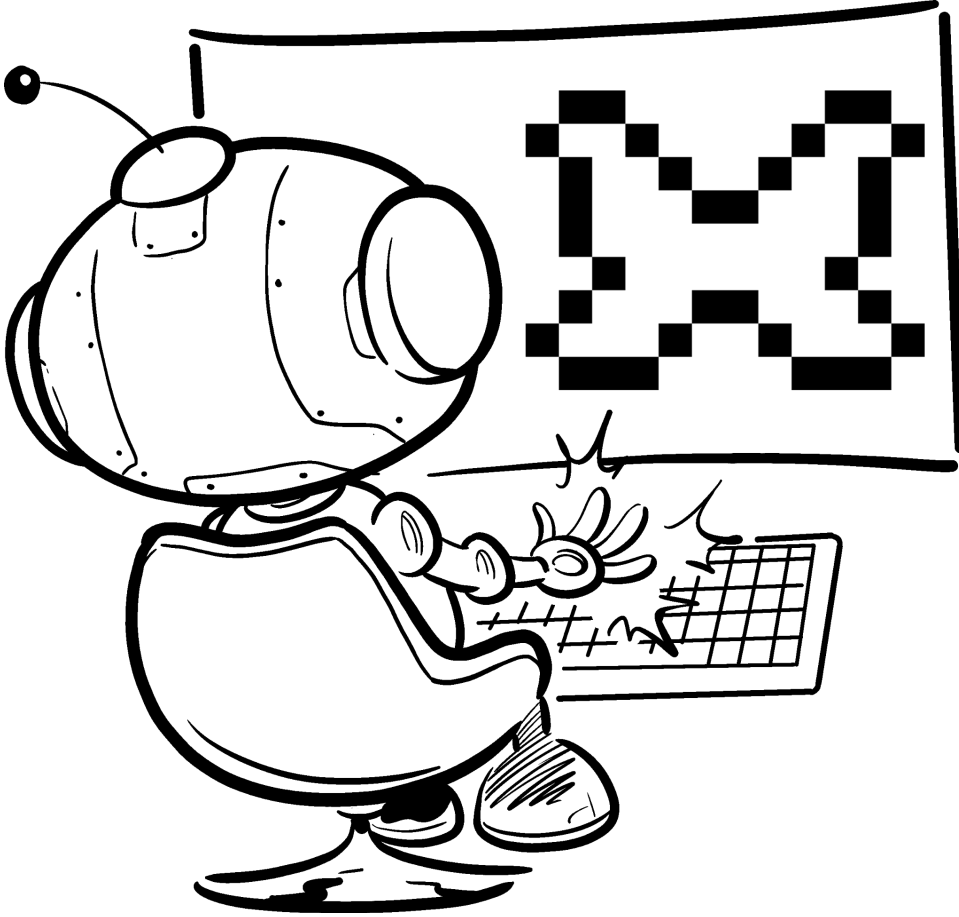


Dizilerde hiçbir şey karmaşık değildir - sadece çok
çok sayıda deęişken hücre vardır.

Ben bir robotum!
Bu güzel görüntüyü dijitale dönüştürebilir ve
hafızama kaydedebilirim!



Harika iş!



İlk kanadıyla başlayacağım! - diye düşündü
Bipbop. Sadece 10 noktadan oluşuyor!
İşte Bipbop'un elde ettiği koordinatlar.

X1 = 3	Y1 = 18
X2 = 8	Y2 = 18
X3 = 12	Y3 = 15
X4 = 12	Y4 = 8
X5 = 10	Y5 = 8
X6 = 6	Y6 = 4
X7 = 4	Y7 = 4
X8 = 4	Y8 = 8
X9 = 7	Y9 = 11
X10 = 3	Y10 = 14

Bipbop'un herhangi bir hata yapmadığını kontrol edin.

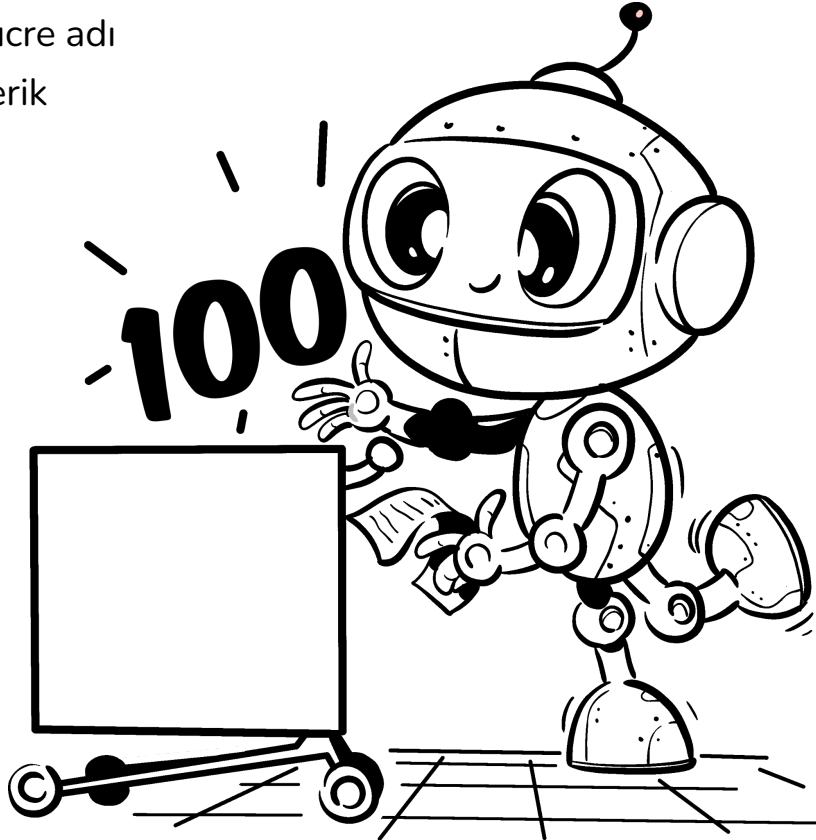
Hatırlıyor musun, Bipbop, daha önce RAM'daki değişkenlerle çalışmayı ve hatta onları basit talimatlarla tanımlamayı öğrendik.

Örneğin: **INT K14 = 100**

INT – tamsayı

K14 – hücre adı

100 – içerik



Bu şekilde RAM'de bir hücre tanımlayabilir ve içine 100 sayısını koyabilirsiniz. Bu kadar basit!

Kelebeğin ikinci kanadının noktalarının koordinatlarını tabloya doldurun.

X11 =	Y11 =
X12 =	Y12 =
X13 =	Y13 =
X14 =	Y14 =
X15 =	Y15 =
X16 =	Y16 =
X17 =	Y17 =
X18 =	Y18 =
X19 =	Y19 =
X20 =	Y20 =

Herhangi bir yanlışlık yaparsanız, hataları kolayca düzeltmek için bir kurşun kalem kullanın.

Hatalar korkulacak bir şey değil - her zaman düzeltilirler!