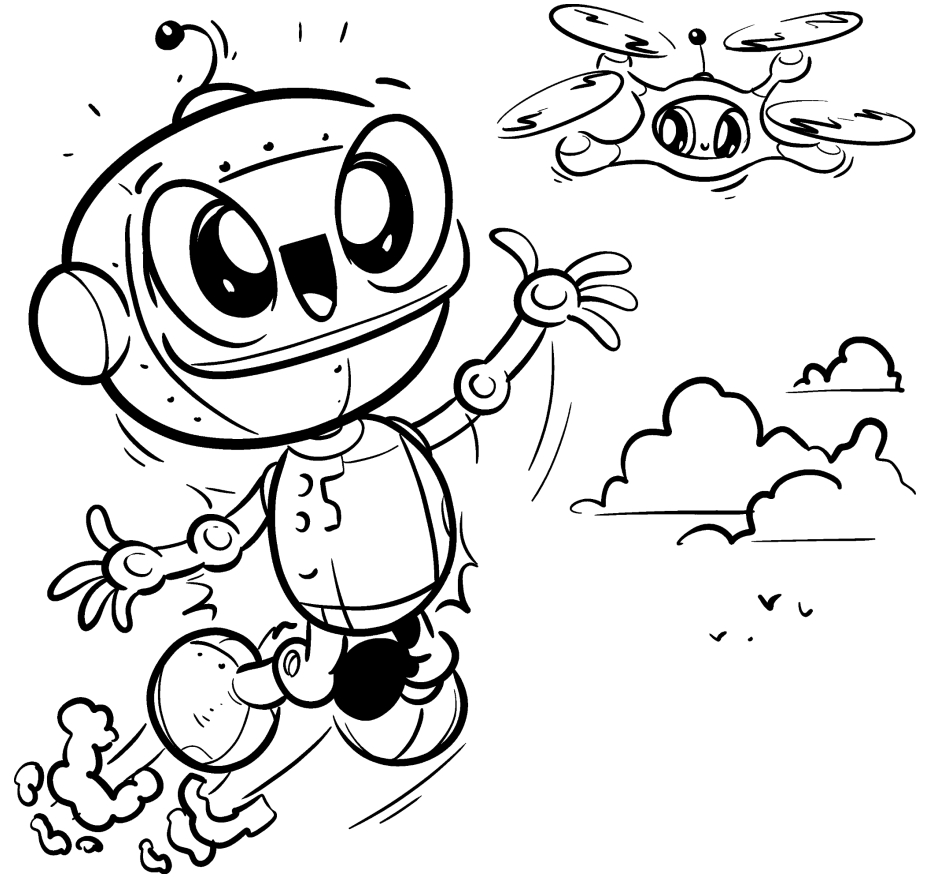


Robot Bipbop

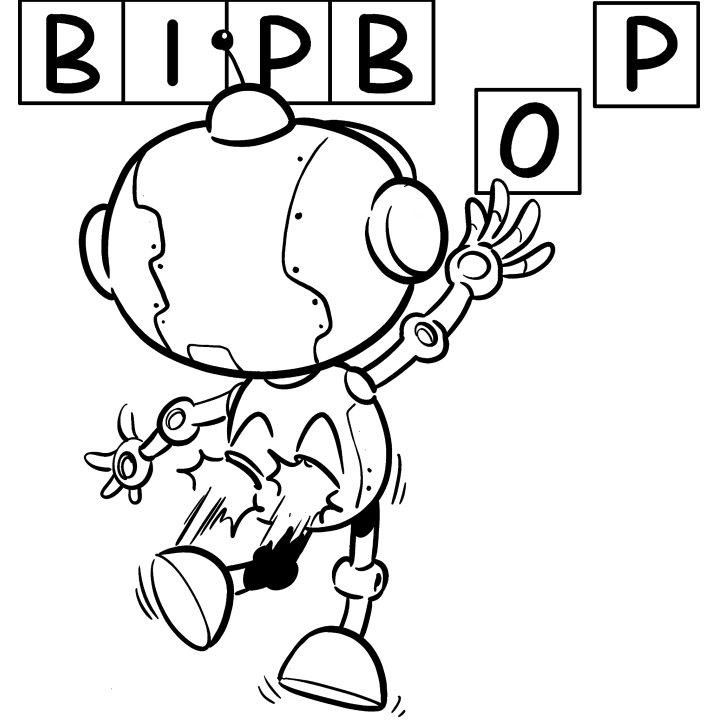


Komutlar ve Algoritmalar

Robot Bipbop'un maceralarının **üçüncü kitabı**, dünyayı keşfeden ve bilgisayarların ve robotların yapısını öğrenen bir robot.

Bu kitapta Bipbop, programlama için komutlar hakkında ve komutlardan algoritmalar oluşturmanın nasıl olduğu hakkında bilgi edinecek.

izykin.com

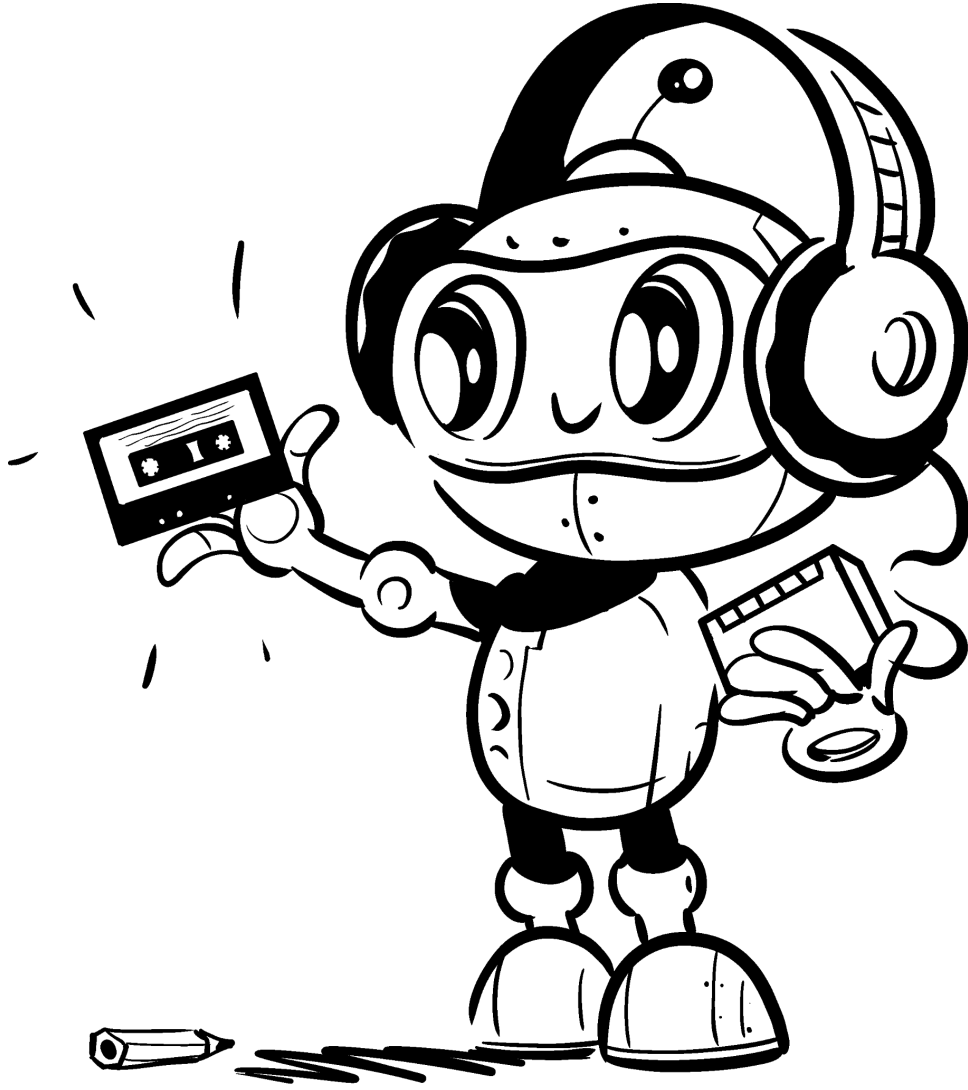


İlya Zikin - fikir, karakterler ve hikayelerin yazarıdır.

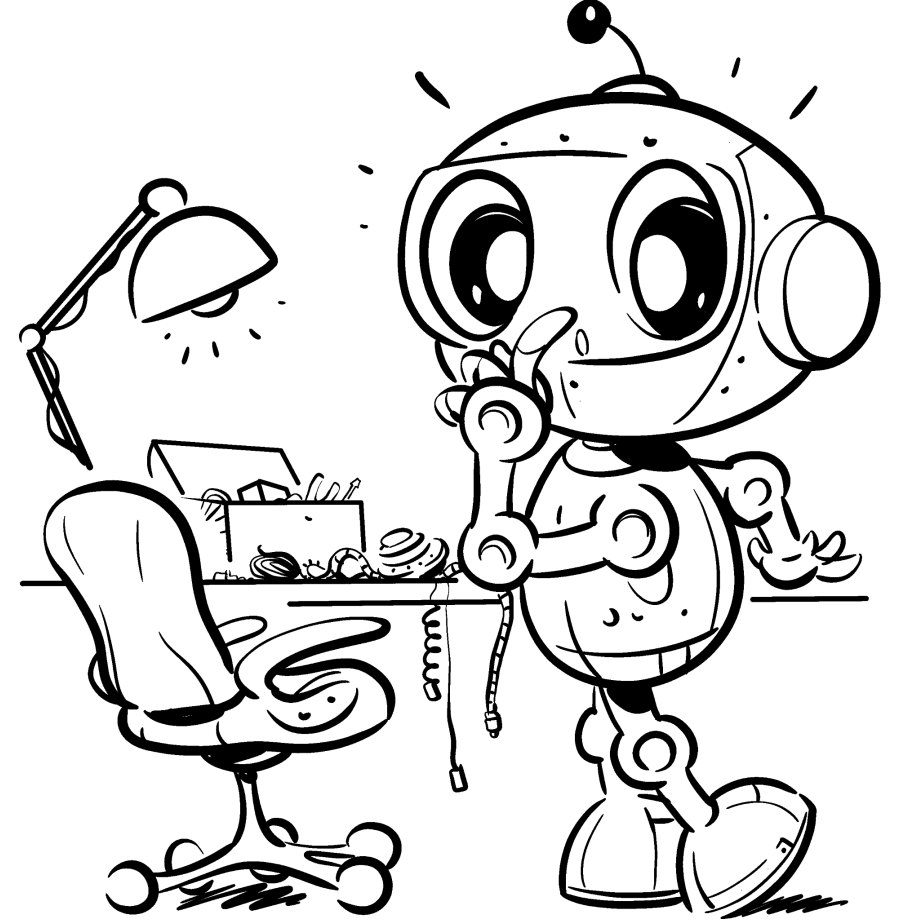
Andrey Ermolaev - karakter ressamıdır.

Sergey Vavilov - kitapların resimleyicisidir.

Robot Bipbop karakteri, diğer karakterler, hikayeler ve seriye ait diğer materyaller telif hakkına tabidir ve İlya Zikin proje sahibine aittir.



Bipbop'un atölyesinde bir şeyler oluyor.
Çalışma yoğunluğunda!
Bipbop! Ne yapıyorsun?

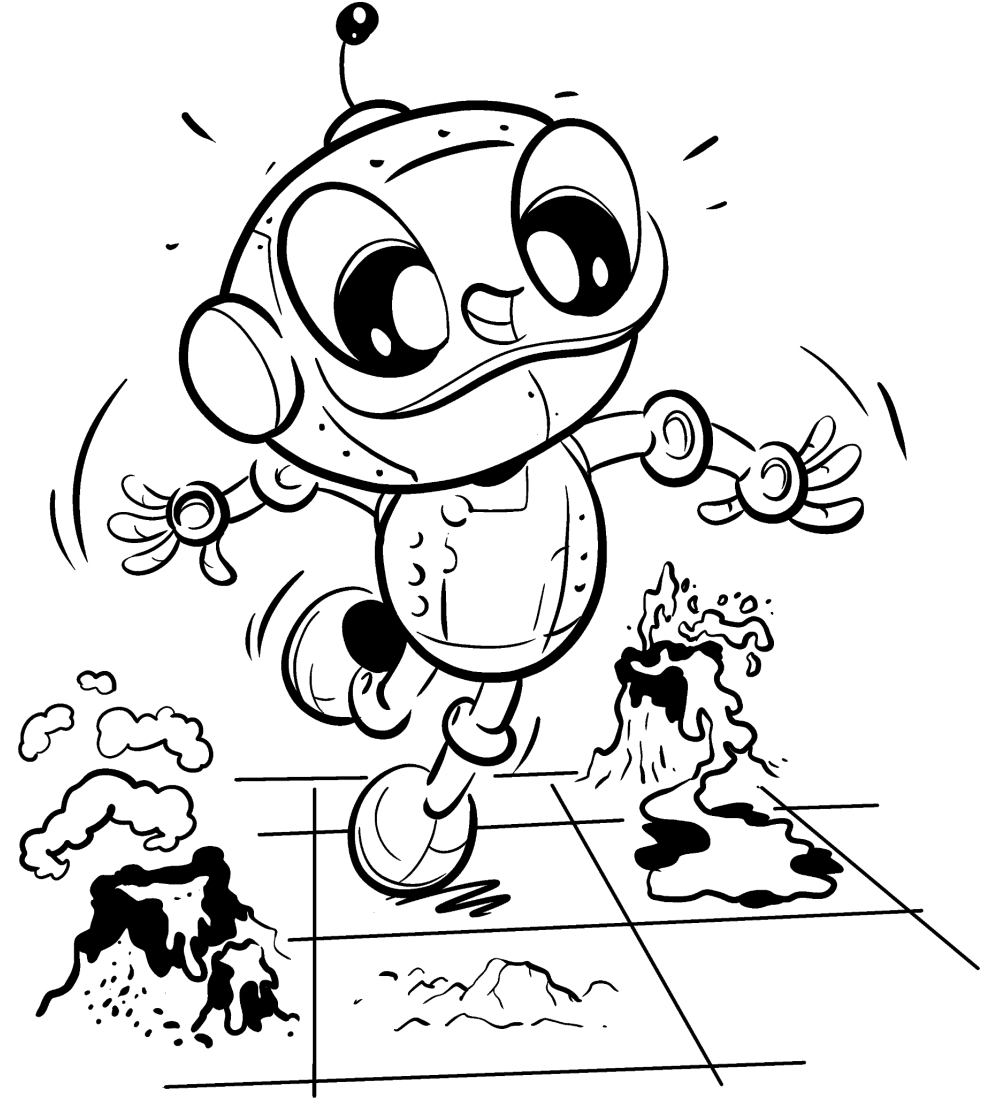


Biraz sabır!
Şimdi bitireceğim ve sana anlatacağım!

Size tanıtmaktan memnuniyet duyarım -
benim yeni icadım!
Drone!

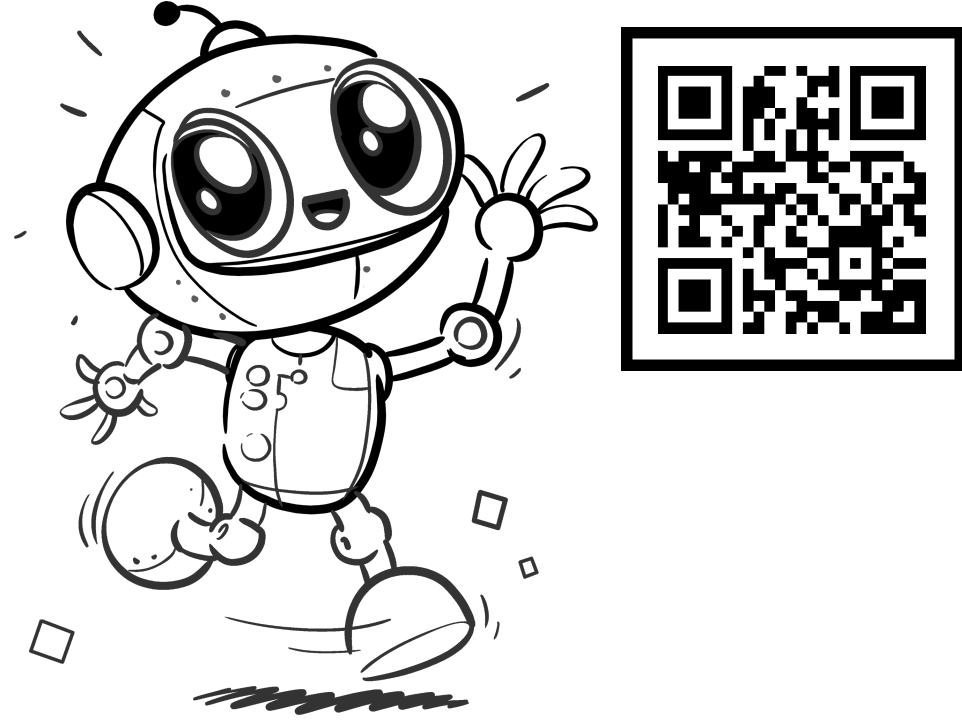


Merhaba! Ben Spinni!



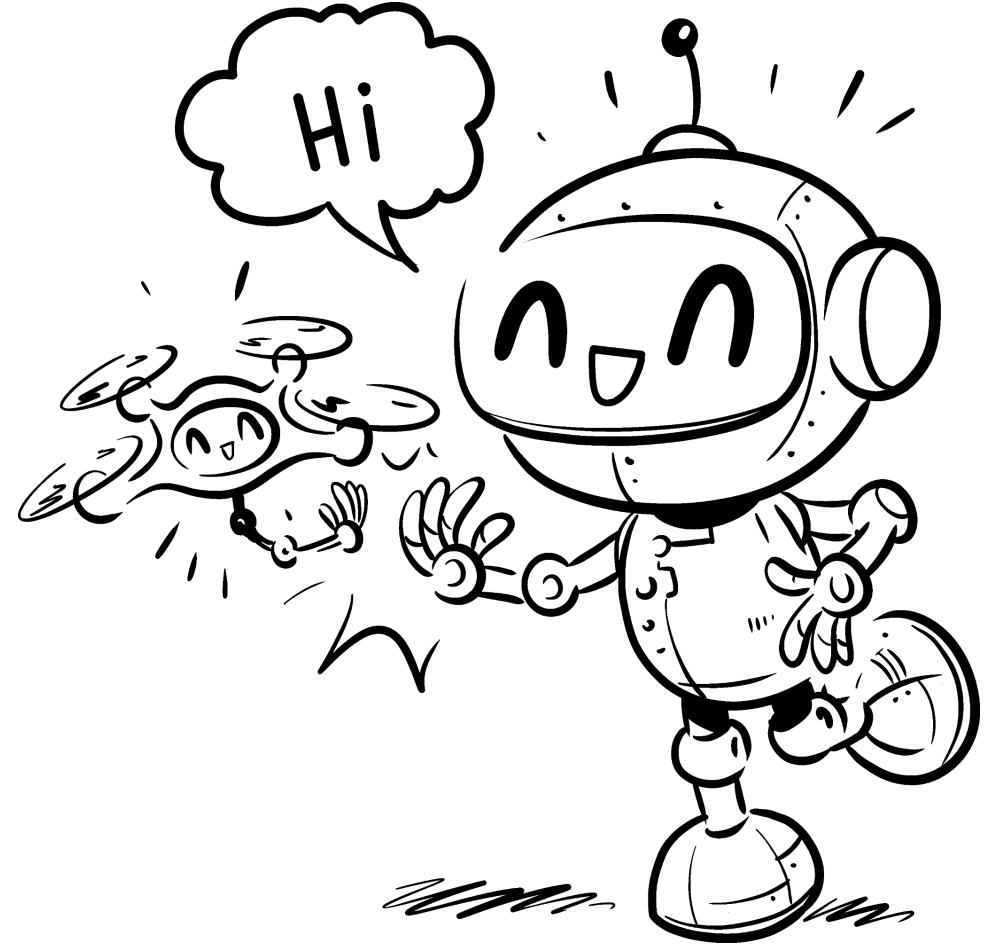
Robot Bipbop ile ilgili daha fazla hikaye ve materyali
yazarın resmi web sitesinde bulabilirsiniz:

izykin.com



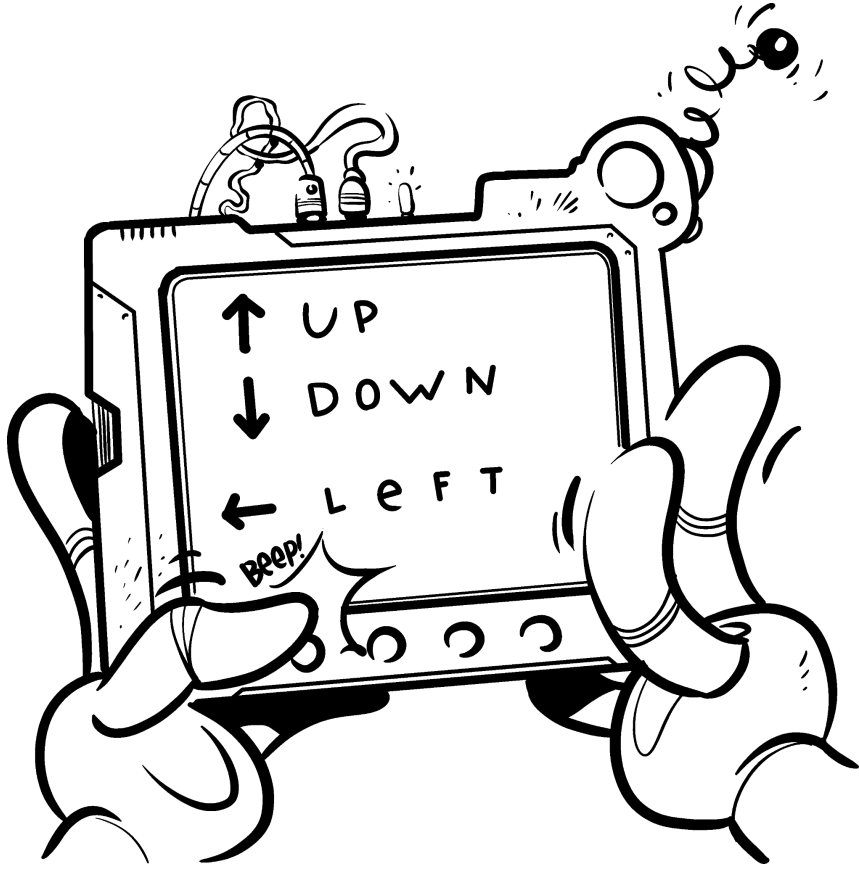
İlya Zikin, çocukların ve ebeveynlerinin birlikte keyifli
zaman geçirmelerine ve temel bilgisayar teknolojisi
kavramlarını öğrenmelerine yardımcı olan Bipbop robotu
hakkındaki hikayelerin yazarıdır.

Drone birkaç komut bilir.



Onu programlayabilirim!

İşte benim dronumun harika bir kontrol paneli var! İşte dron için komutlar:



UP – yukarı uç

DOWN – aşağı uç

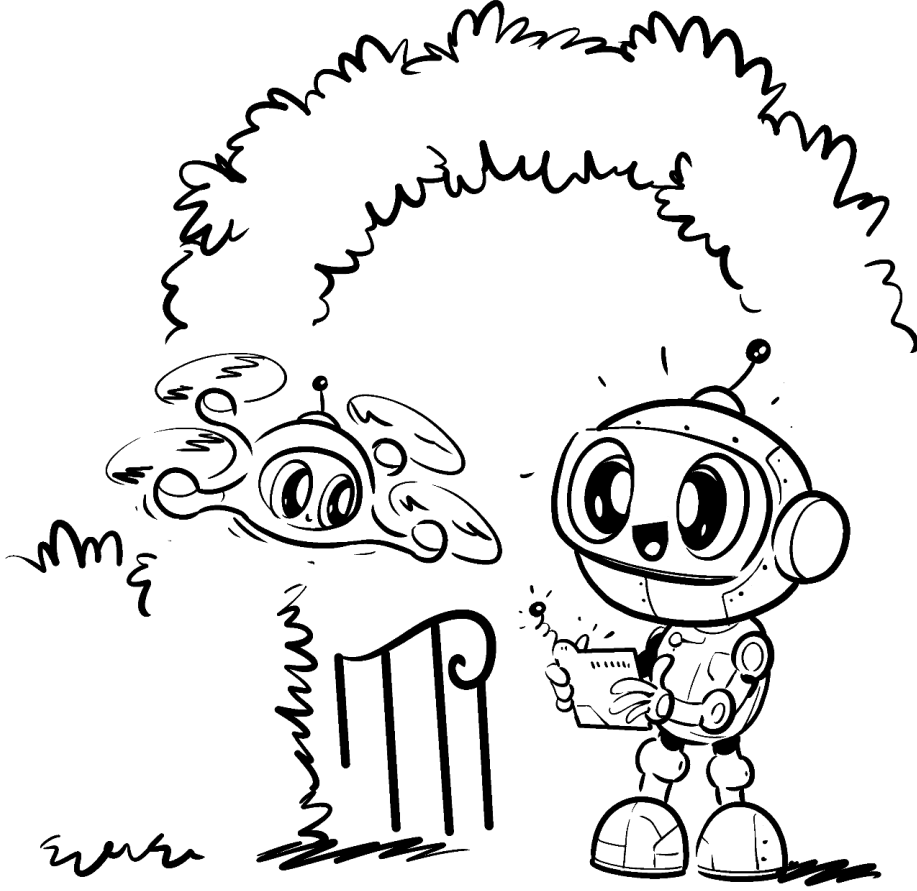
LEFT – sola uç

RIGHT – sağa uç

Bugün Bipbop şunları öğrendi:

- Sık sık bilgisayarlar, robotlar ve diğer elektronik cihazlar, bunları kontrol etmek için hazır komutlara sahiptir.
- **Komutlar**, karmaşık cihazları basit ve anlaşılır bir şekilde kontrol etmemize yardımcı olur.
- **Algoritmalar**, istediğimiz hedefe ulaşmamıza yardımcı olan komut kümesidir.
- Aynı sonucu farklı yollar ve yöntemlerle, farklı algoritmalar kullanarak elde edebiliriz.
- Optimal bir algoritma, beklentilerimize ve yeteneklerimize dayanarak en iyi sonucu elde etmemizi sağlayan bir komut kümesidir.
- Her zaman en hızlı olan optimal algoritma değildir. Eğer parkta dolaşmak ve doğanın tadını çıkarmak istiyorsanız, parktan çıkışı bulmanın en hızlı yolu kesinlikle istediğiniz şey değildir.

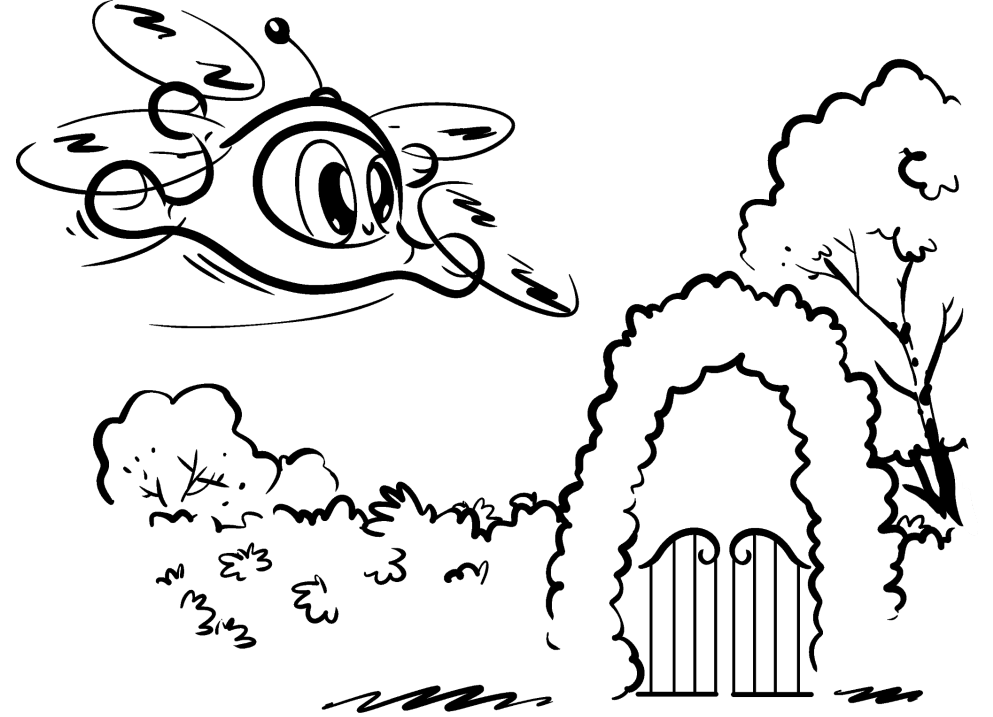
Bugün Bipbop ve Spinni, komutlardan
algoritmalar oluşturmaya öğrendiler!



Arkadaşlarla algoritmalar geliştirmek ve
beklenmedik çözümler bulmak gerçekten
heyecan verici!

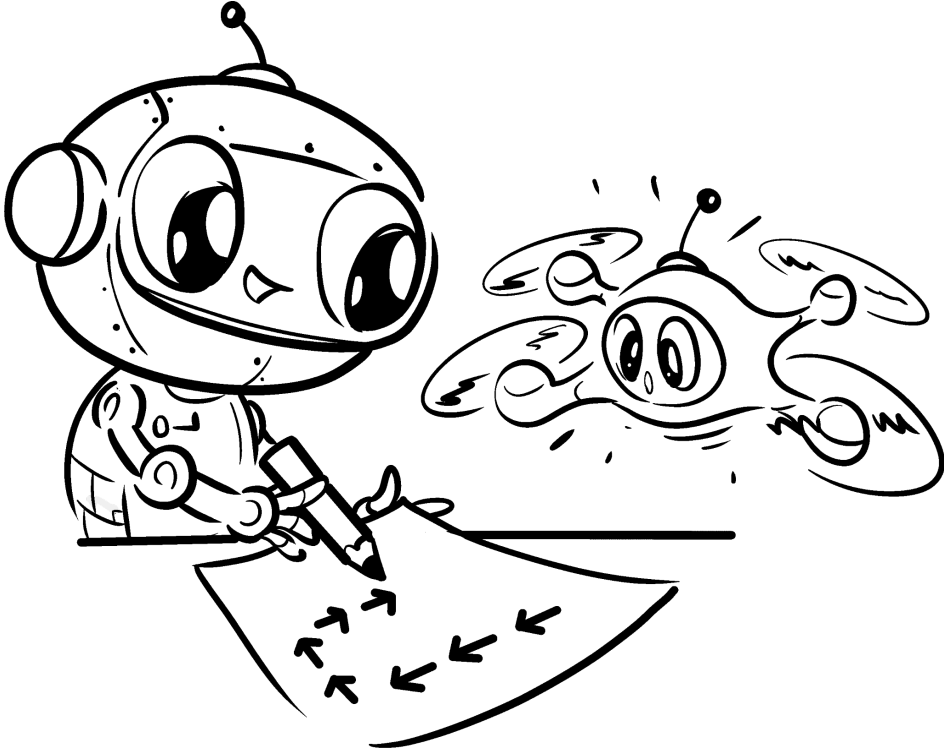
Spinni!

Hadi parkta uçmayı deneyelim!
Bu eğlenceli olmalı! - Bipbop teklif etti.



Sana bir uçuş planı yapacağım!
Sen uç, ben seni çıkışta karşılayacağım!

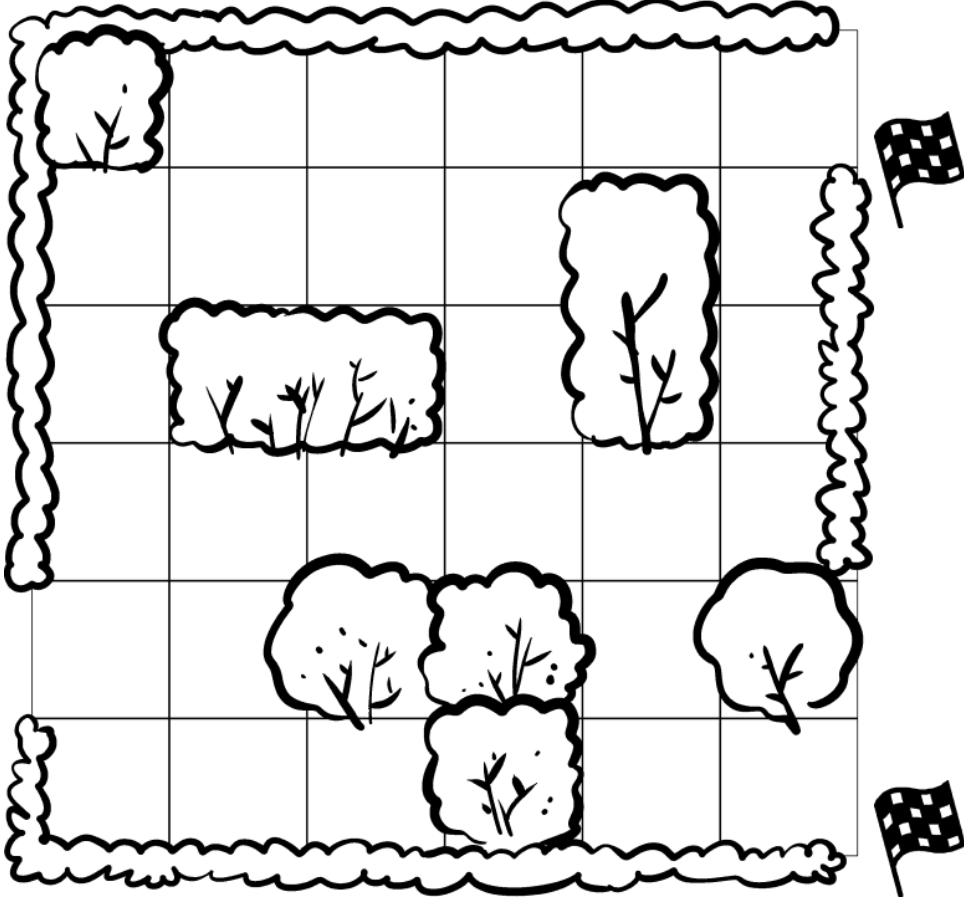
İşte atölyemize yakın parkın bir planı!



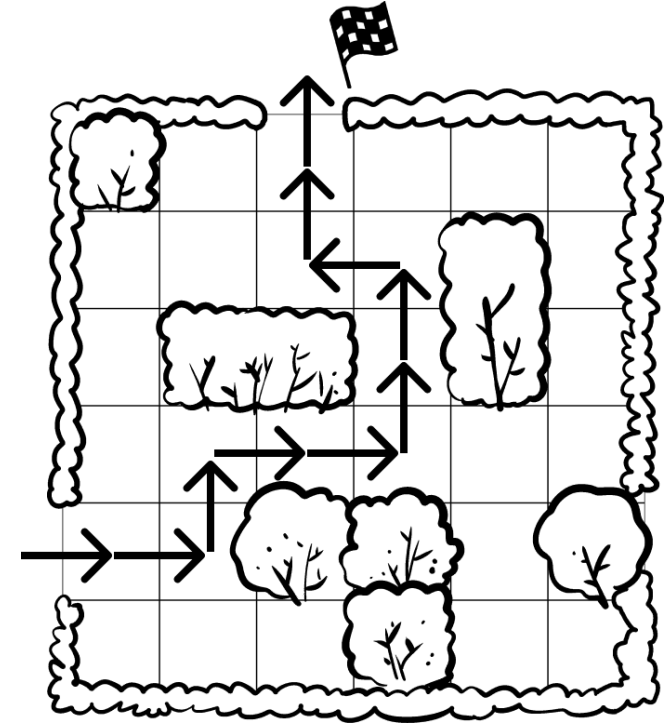
Girişten çıkışa uçmak ve kaybolmamak için
bir dizi komut göstereyim sana.

	Plan 1	Plan 2	Plan 3
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

Spinni! Şimdi sen kendin bir uçuş planı hazırlamayı dene ve parkımızın diğer çıkışlarından birine uç!

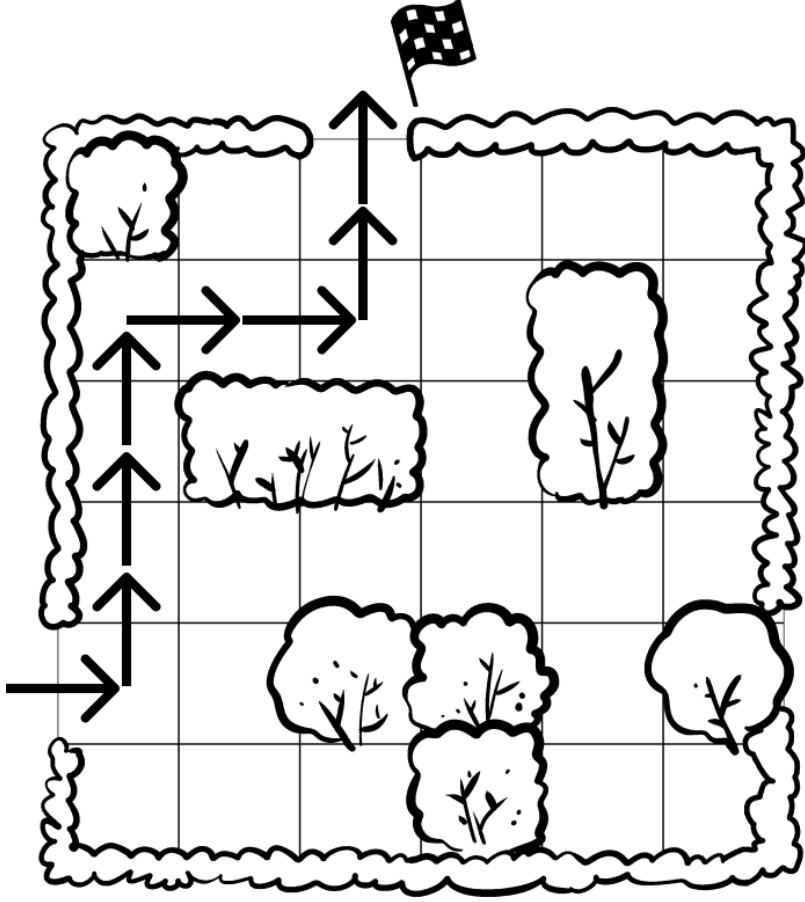


Hoşlandığın herhangi bir yolla uçabilirsin, sadece uçuşunu önceden planla!



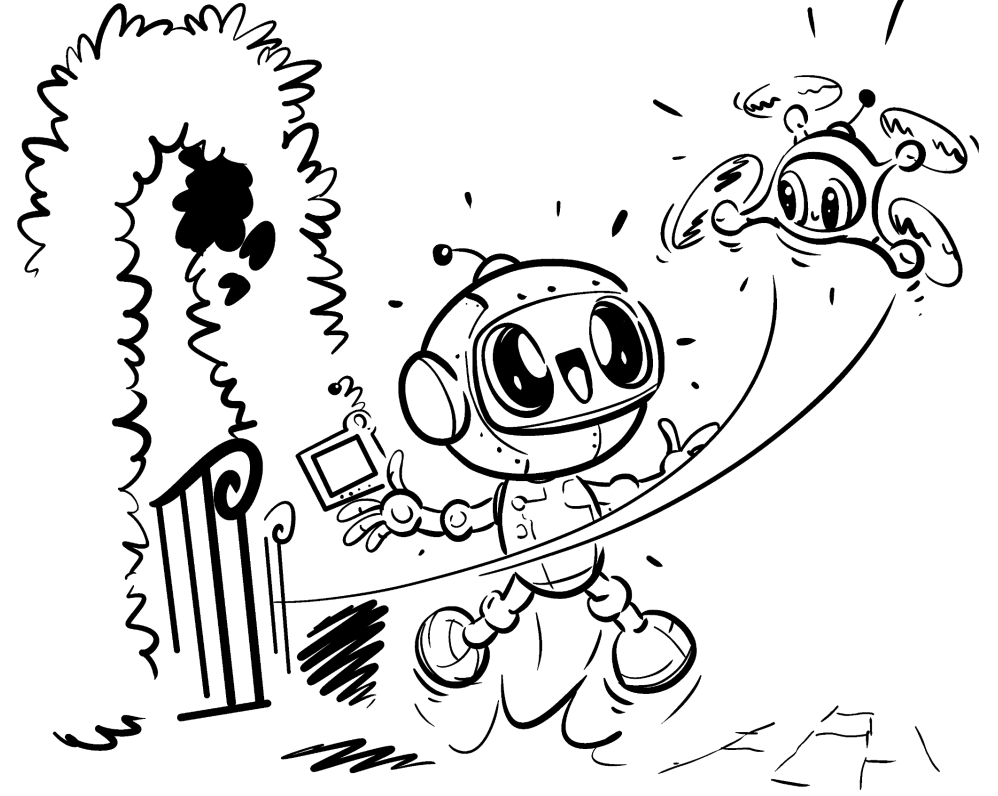
1	RIGHT
2	RIGHT
3	UP
4	RIGHT
5	RIGHT
6	UP
7	UP
8	LEFT
9	UP
10	UP

Biliyor musun, Spinni, parktan başka bir yola
uçabilirsin, ama yine de parktan çıkışı bulabilirsin.



Sıklıkla, aynı hedefe farklı yollarla ulaşabilir ve
sonuç yine de mükemmel olabilir!

Uçuş planını takip ederek, Spinni kısa sürede
parktan çıkışı buldu ve arkadaşlar buluştu.



Algoritma

bizi istediğimiz hedefe götüren
bir dizi komut ve eylem!

Bir dron için uçuş planı bir algoritmadır!