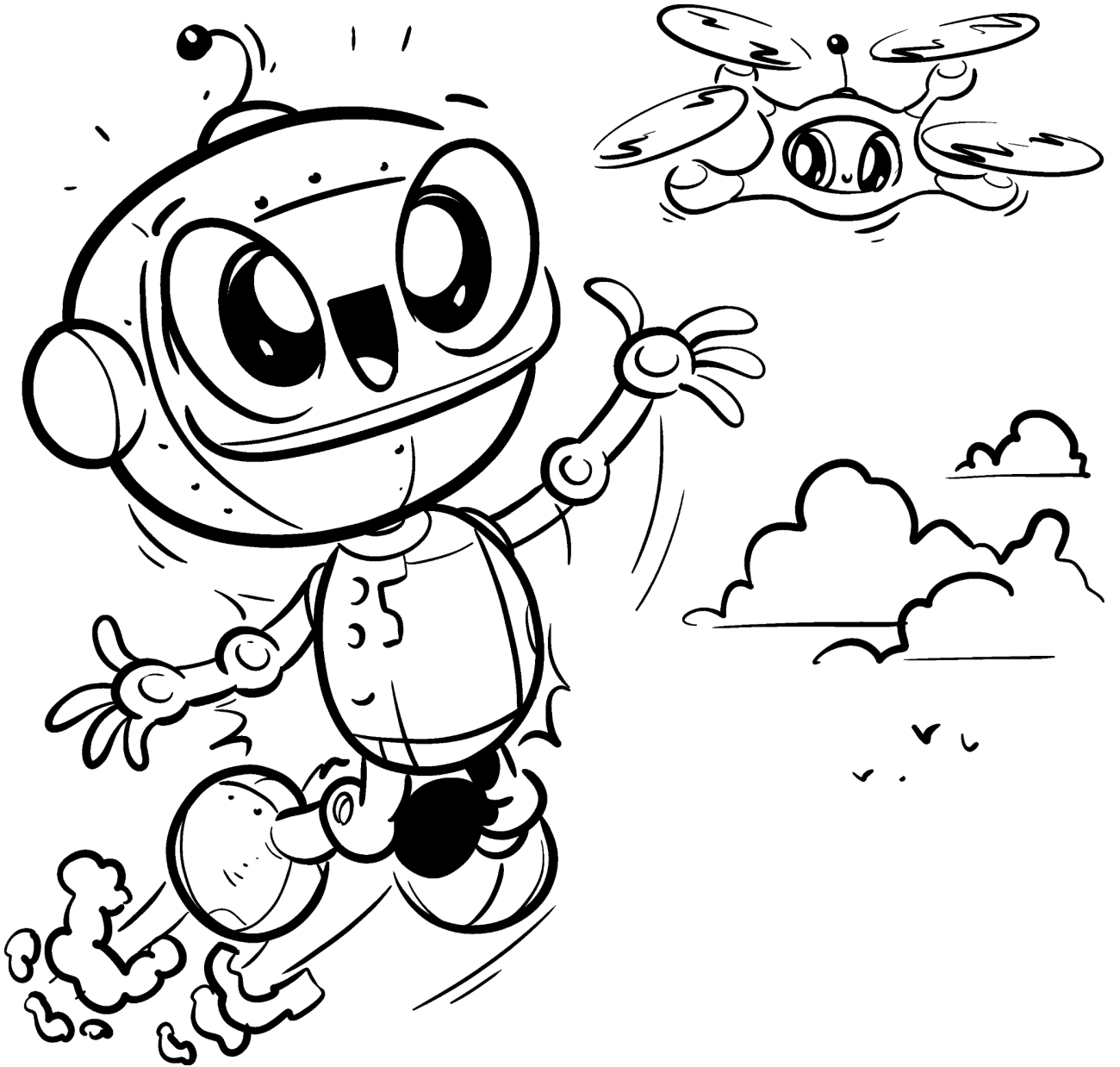


İlyazkyin

3

# Robot Bipbop



Komutlar ve Algoritmalar

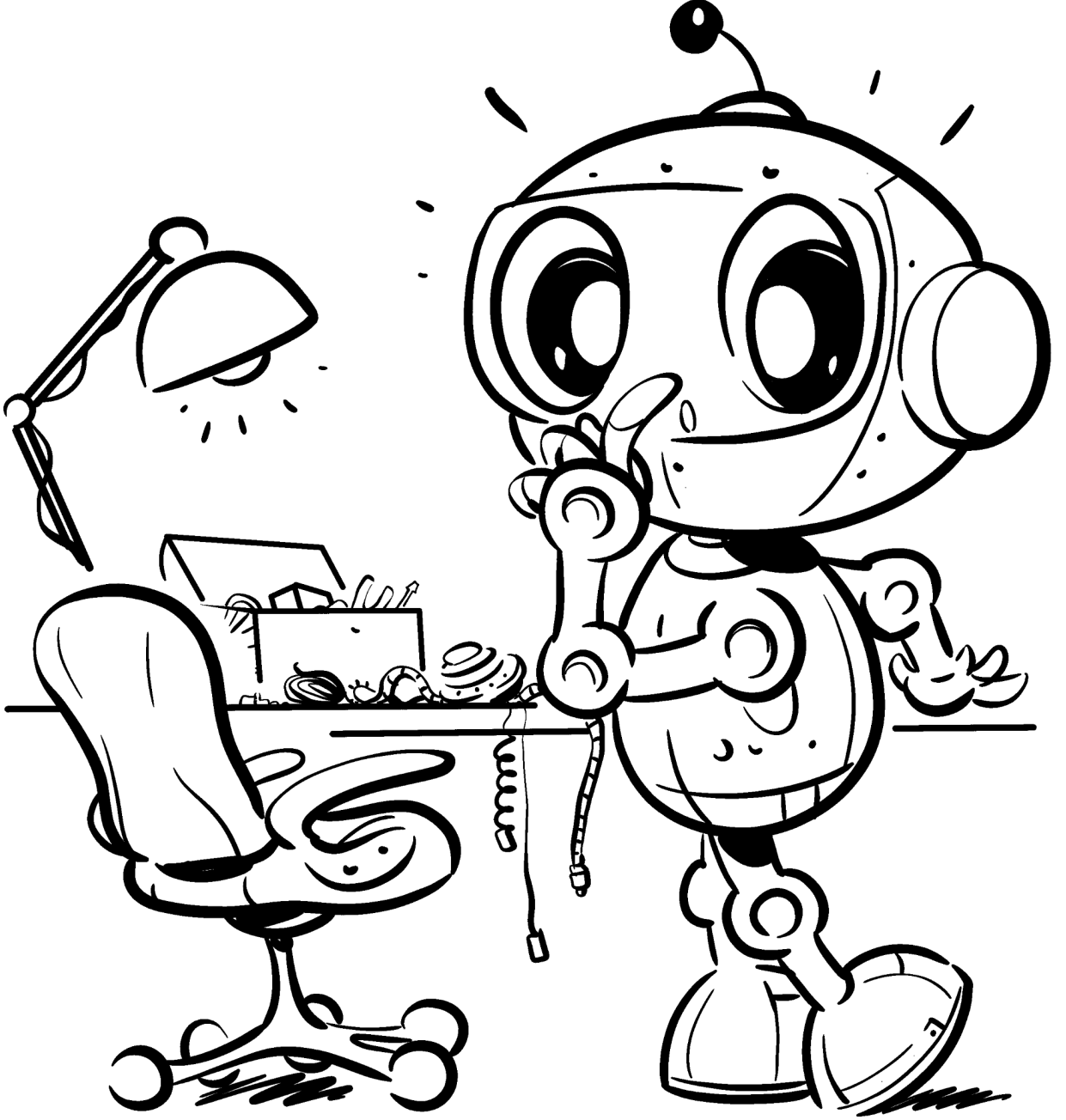
Robot Bipbop'un maceralarının **üçüncü kitabı**, dünyayı keşfeden ve bilgisayarların ve robotların yapısını öğrenen bir robot.

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

---

2024 yılında İstanbul'da, Bağcılar Bölgesi'nde oluşturulmuştur.

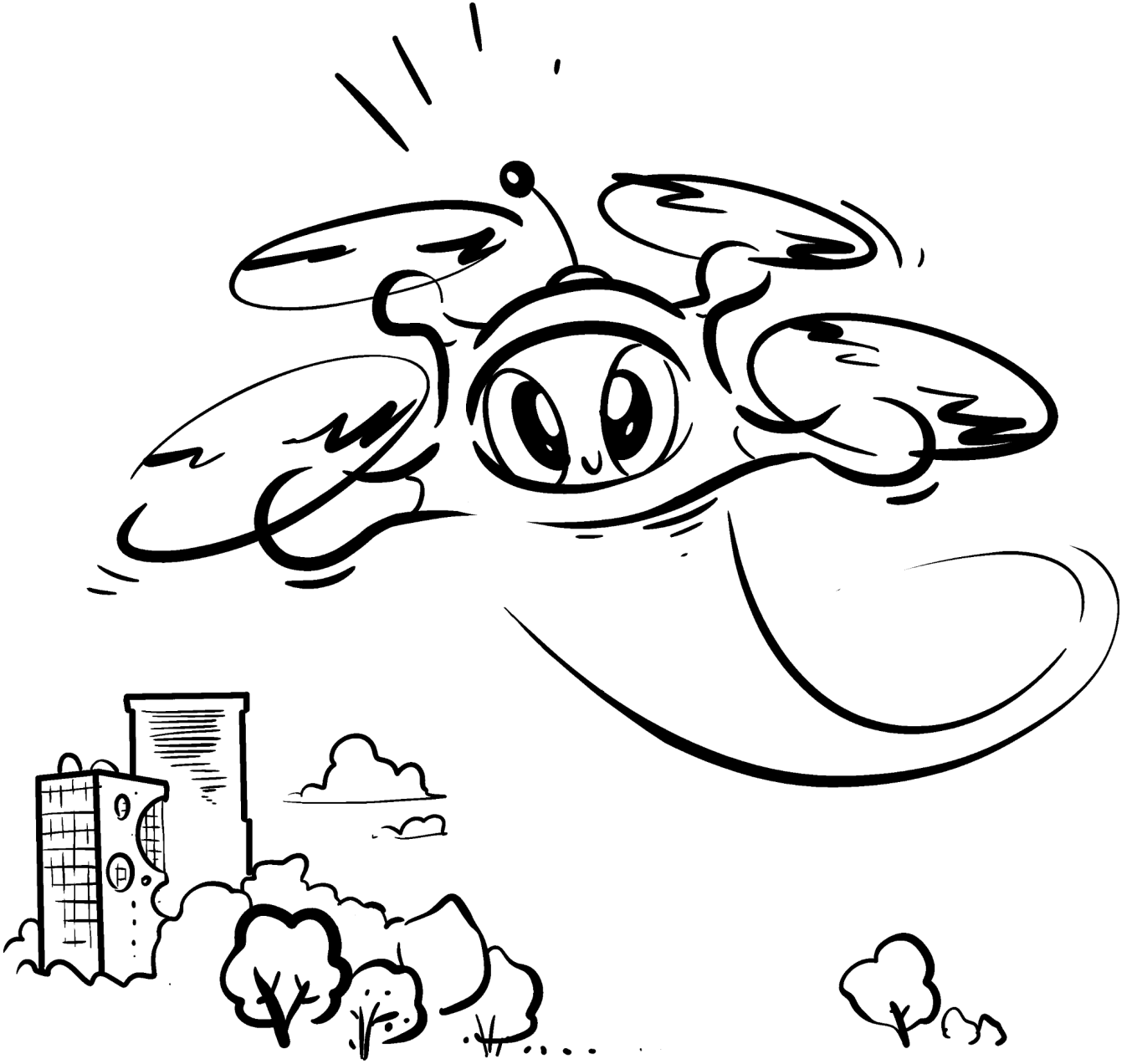
Bipbop'un atölyesinde bir şeyler oluyor.  
Çalışma yoğunluğunda!  
Bipbop! Ne yapıyorsun?



Biraz sabır!  
Şimdi bitireceğim ve sana anlatacağım!

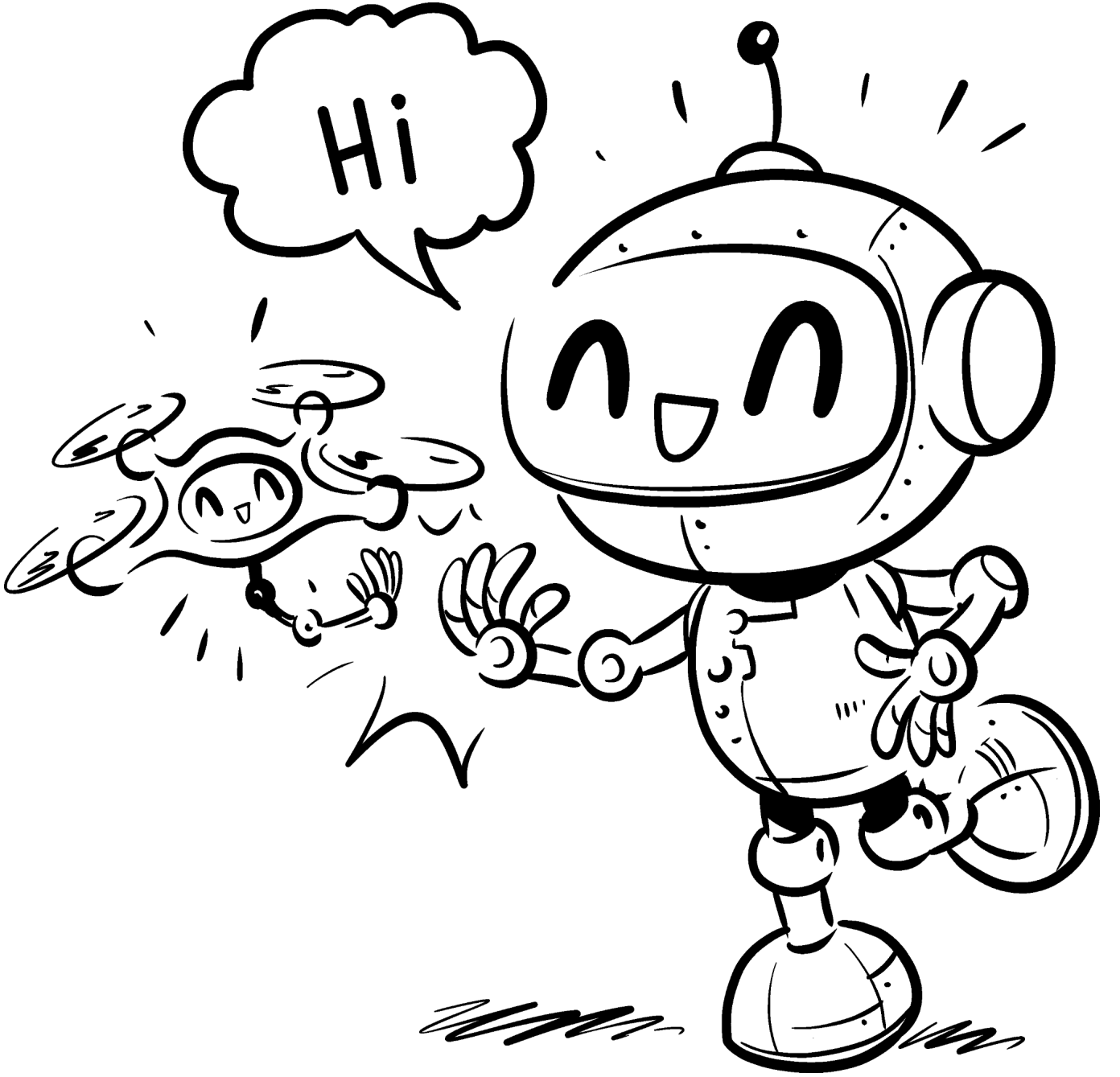
Size tanıtmaktan memnuniyet duyarım -  
benim yeni icadım!

Drone!



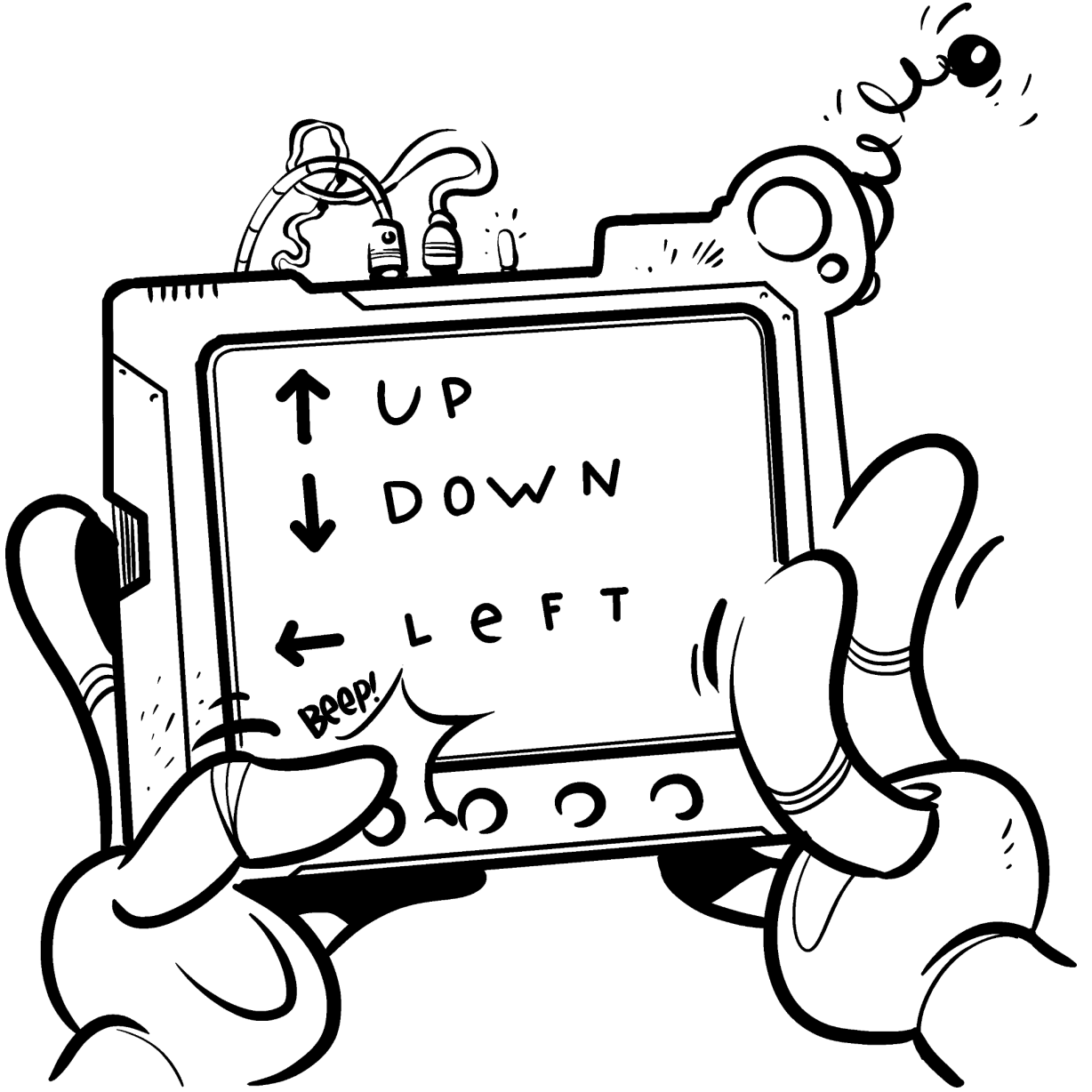
Merhaba! Ben Spinni!

Drone birkaç komut bilir.



Onu programlayabilirim!

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



**UP** – yukarı uç

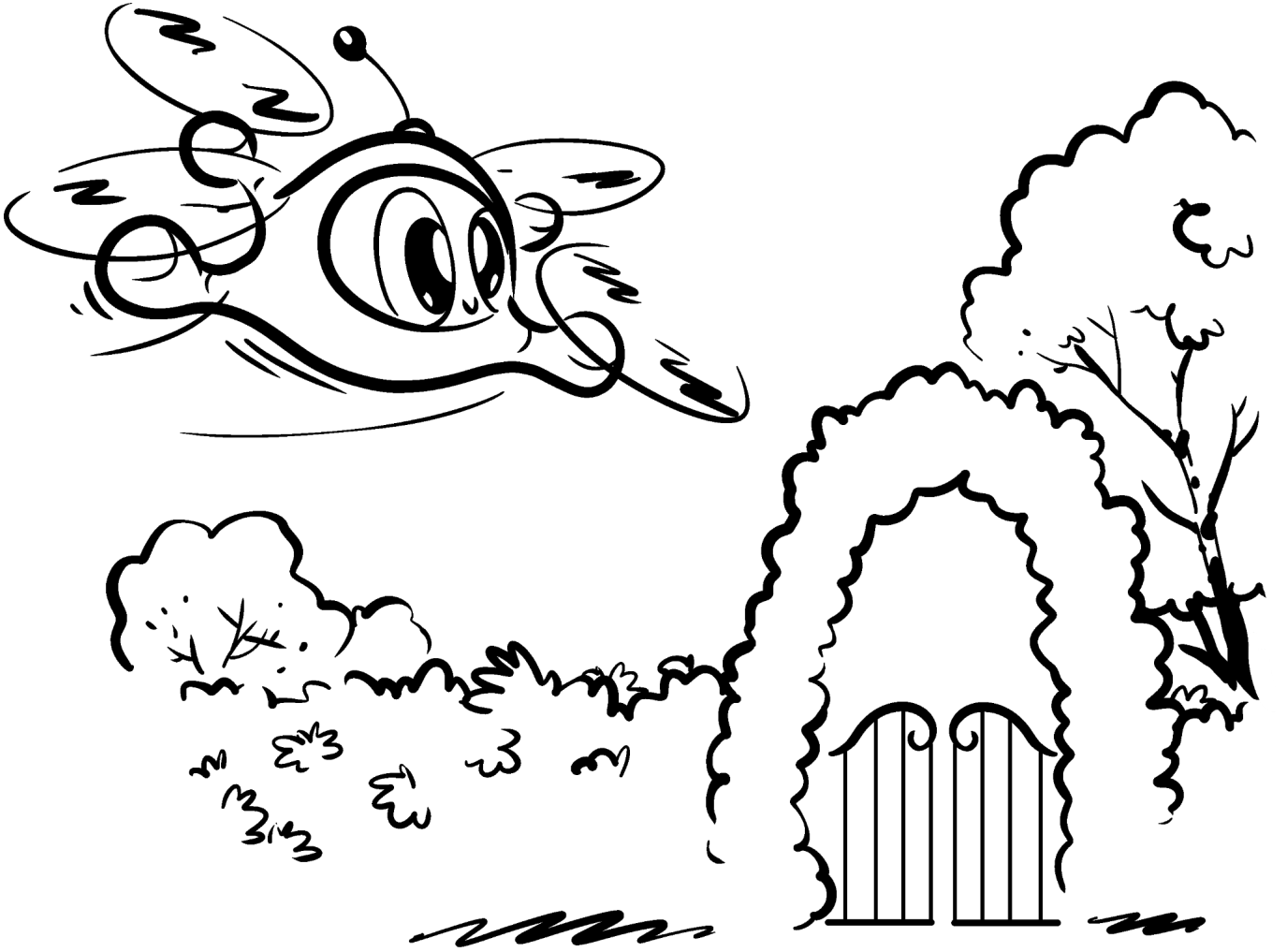
**DOWN** – aşağı uç

**LEFT** – sola uç

**RIGHT** – sağa uç

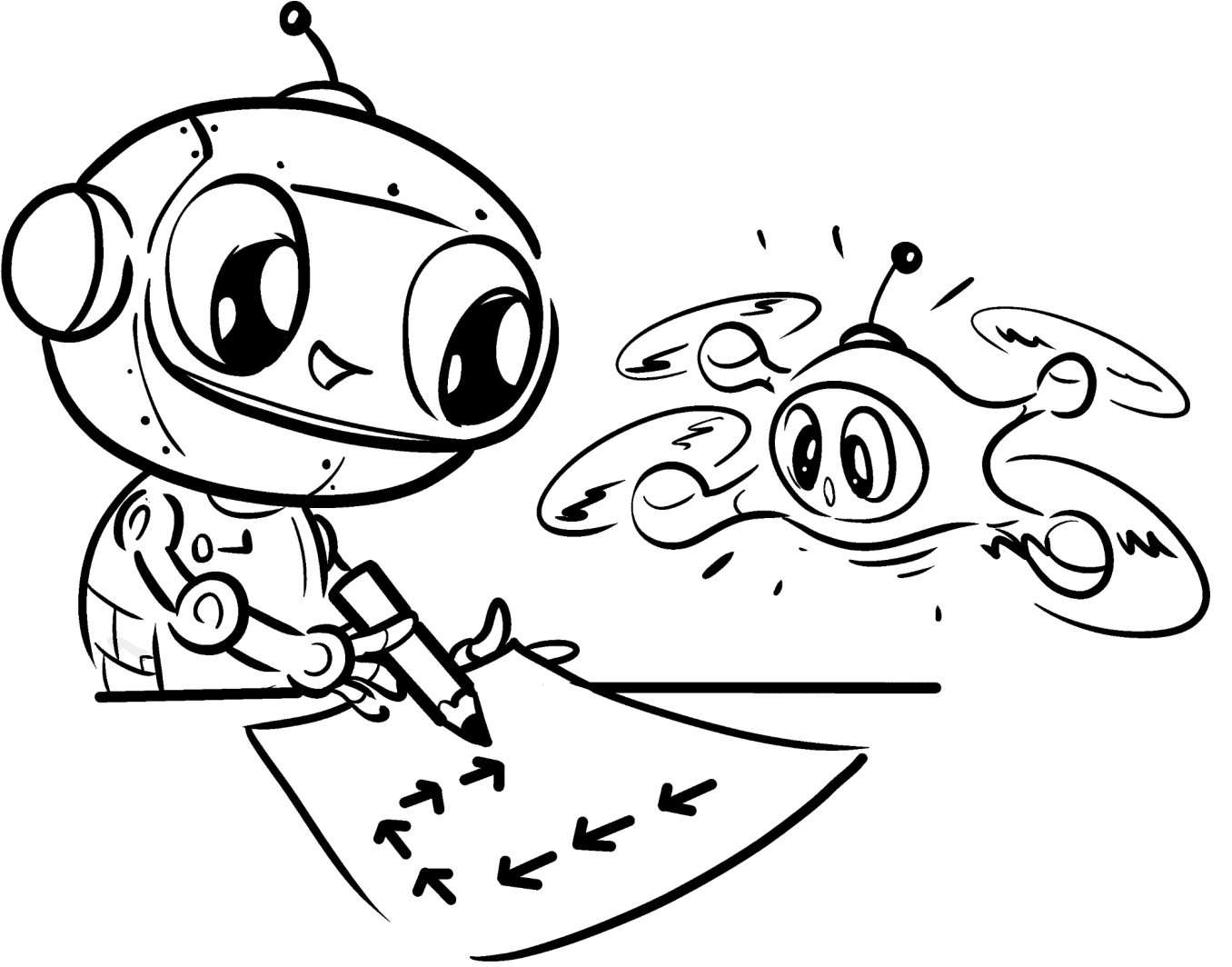
# Spinni!

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

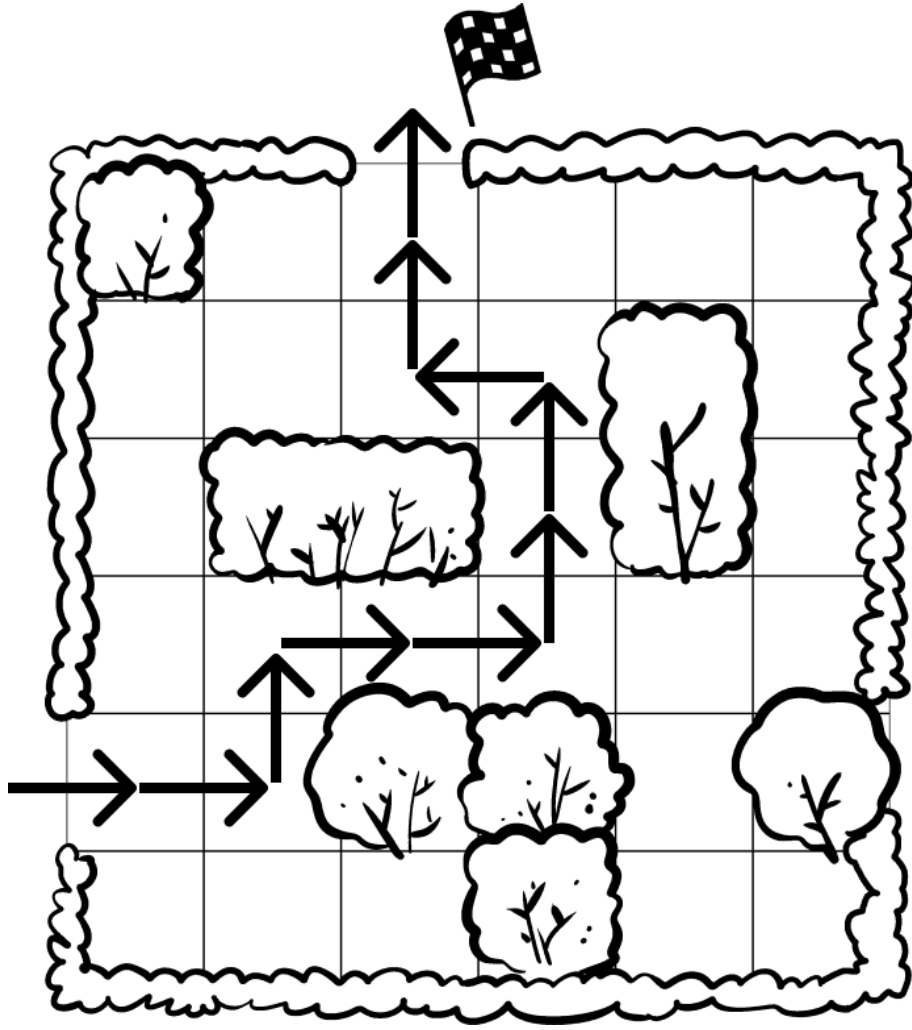


Sana bir uçuş planı yapacağım!  
Sen uç, ben seni çıkışta karşılayacağım!

İşte atölyemize yakın parkın bir planı!

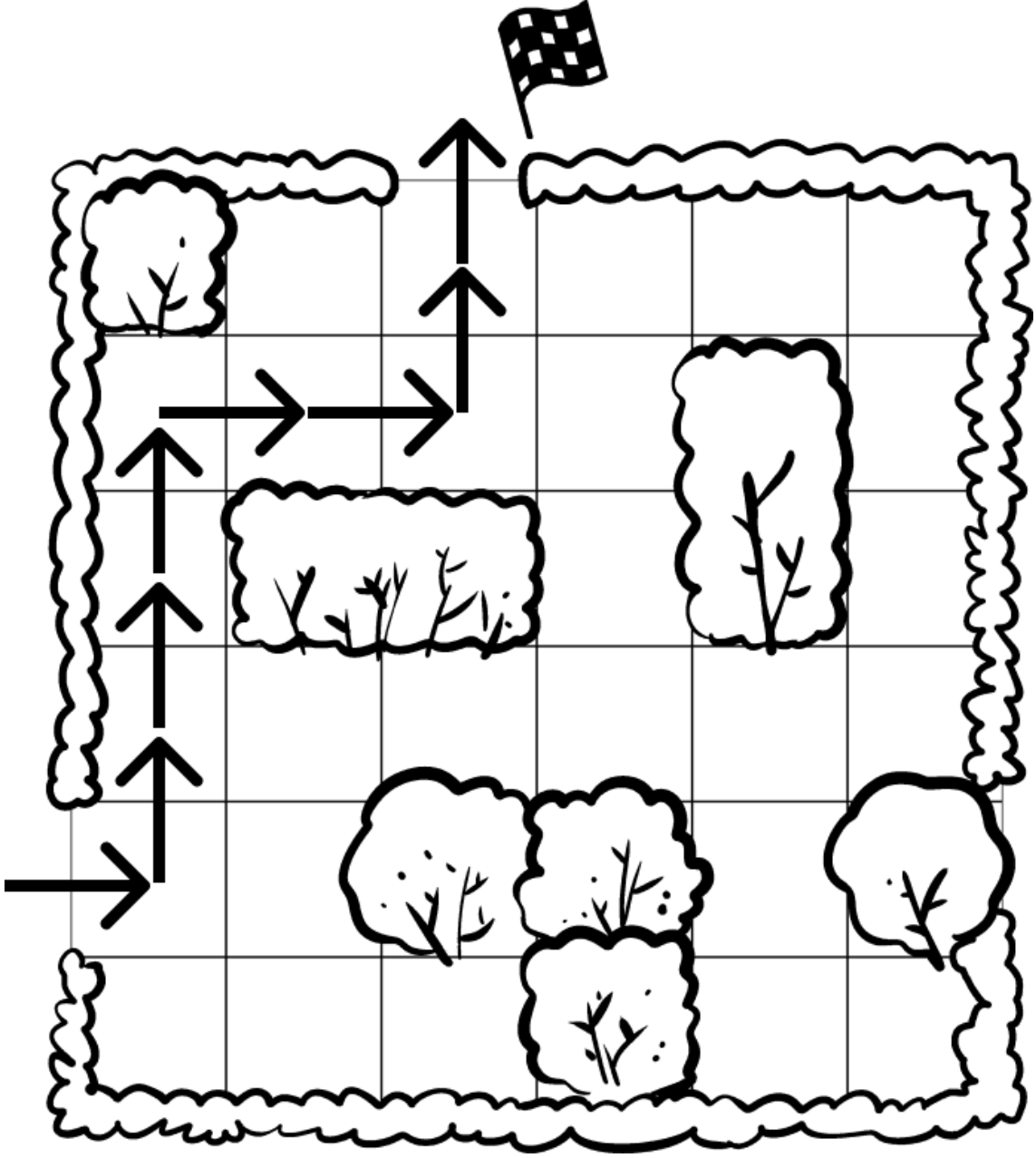


Girişten çıkışa uçmak ve kaybolmamak için  
bir dizi komut göstereyim sana.



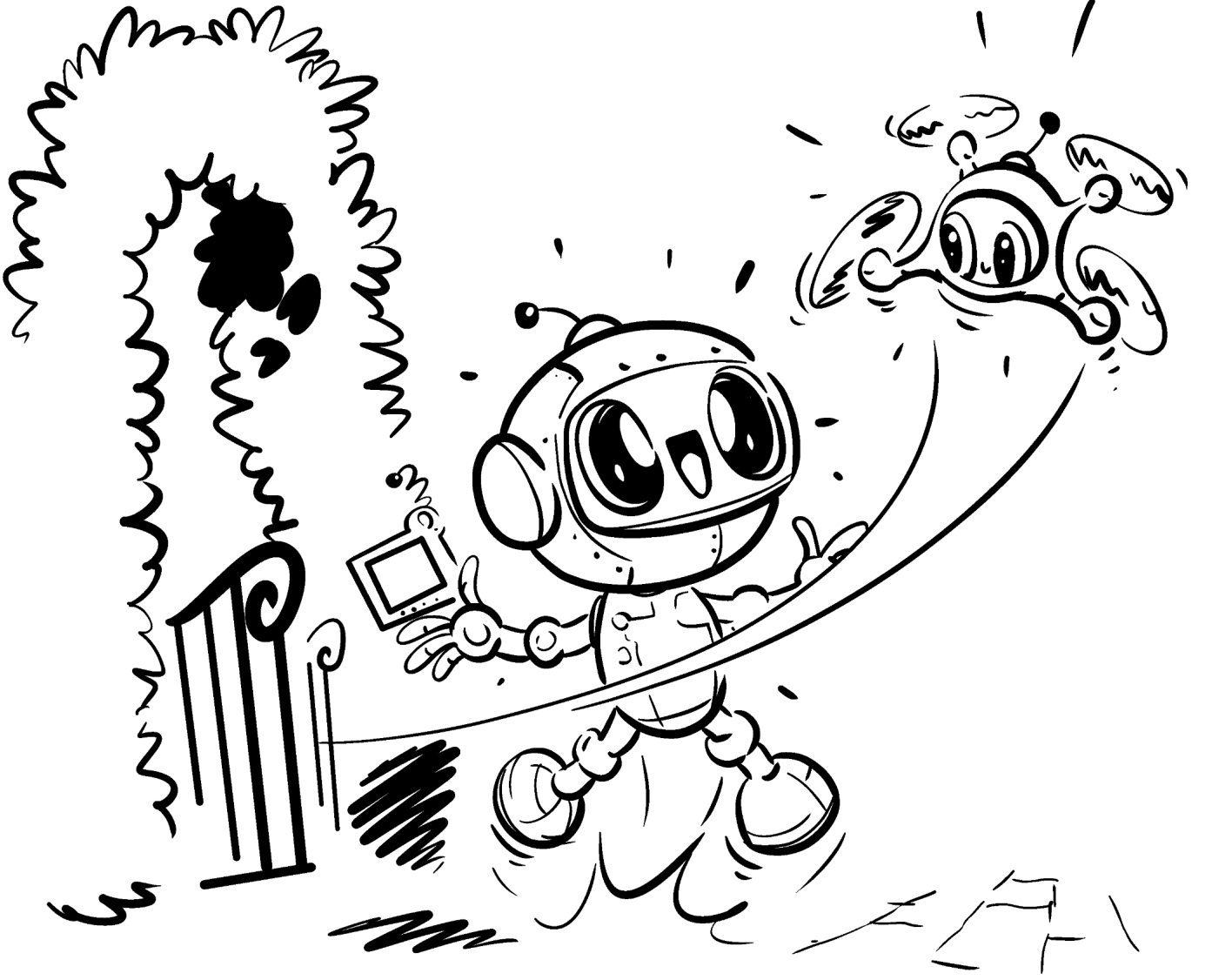
1	RIGHT
2	RIGHT
3	UP
4	RIGHT
5	RIGHT
6	UP
7	UP
8	LEFT
9	UP
10	UP

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.

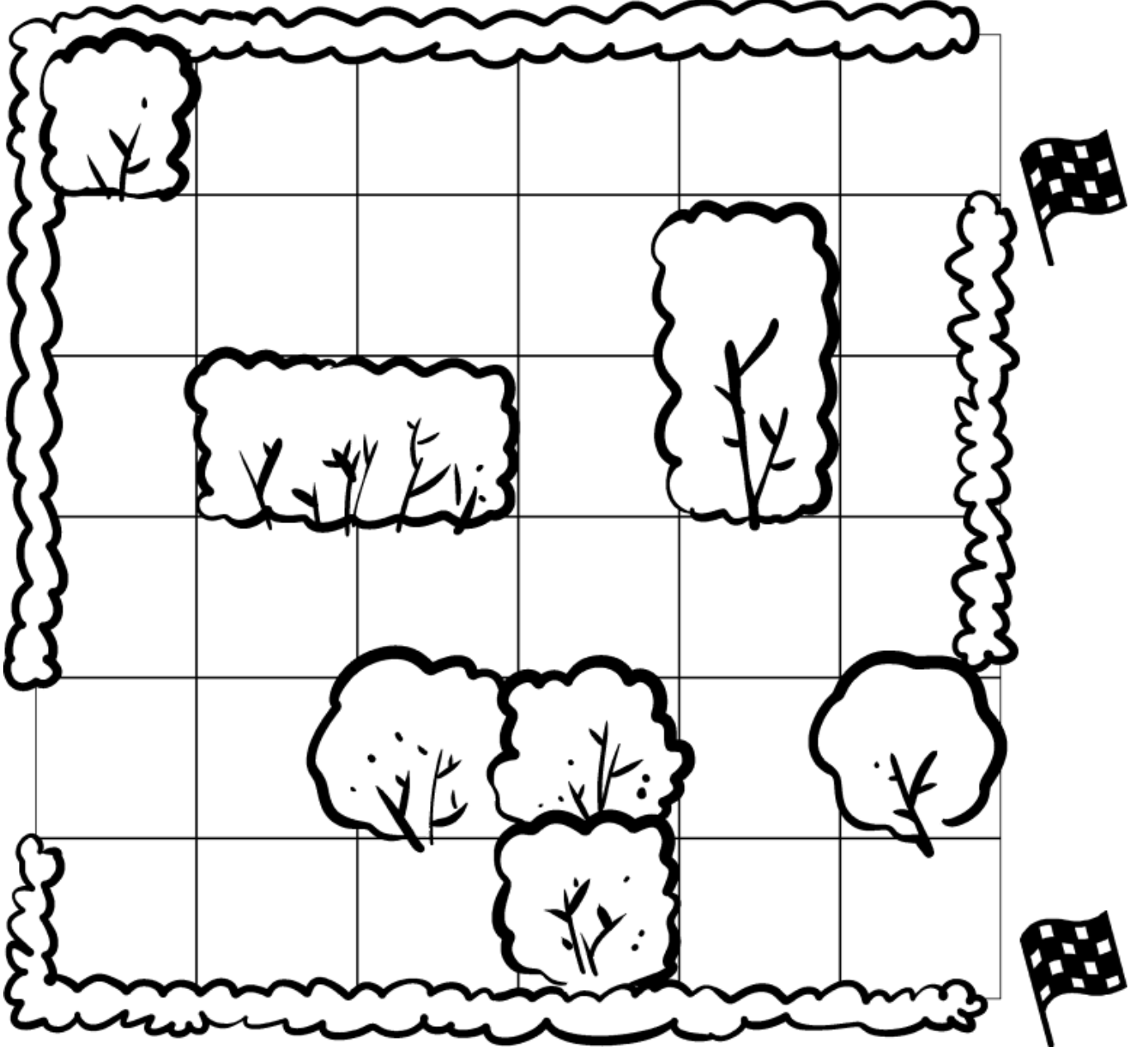


## Algoritma

bizi istediğimiz hedefe götüren  
bir dizi komut ve eylem!

Bir dron için uçuş planı bir algoritmadır!

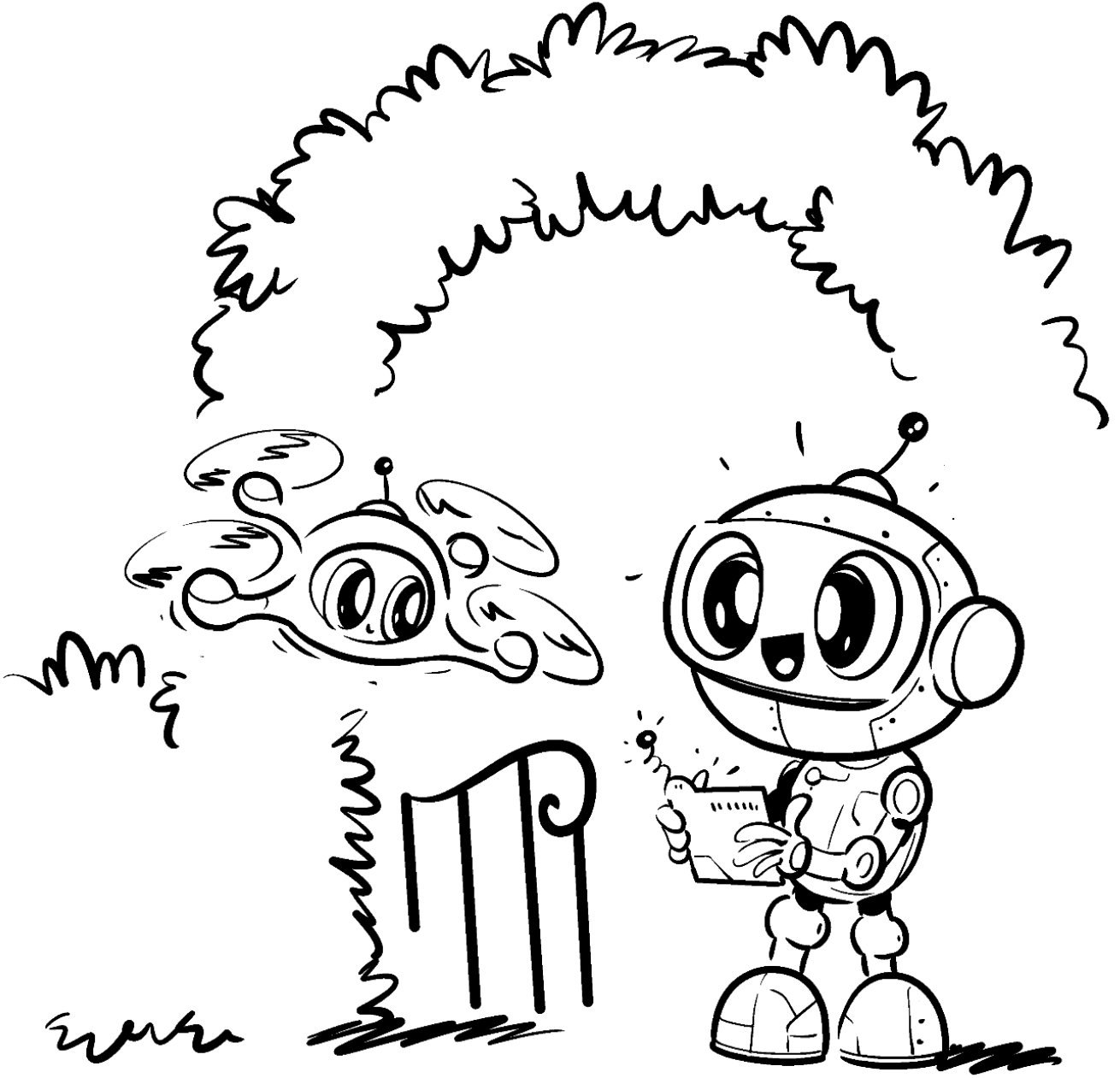
Spinni! Şimdi sen kendin bir uçuş planı hazırlamayı dene ve parkımızın diğer çıkışlarından birine uç!



Hoşlandığın herhangi bir yolla uçabilirsin, sadece uçuşunu önceden planla!

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

Bugün Bipbop ve Spinni, komutlardan  
algoritmalar oluřturmayı öğrendiler!



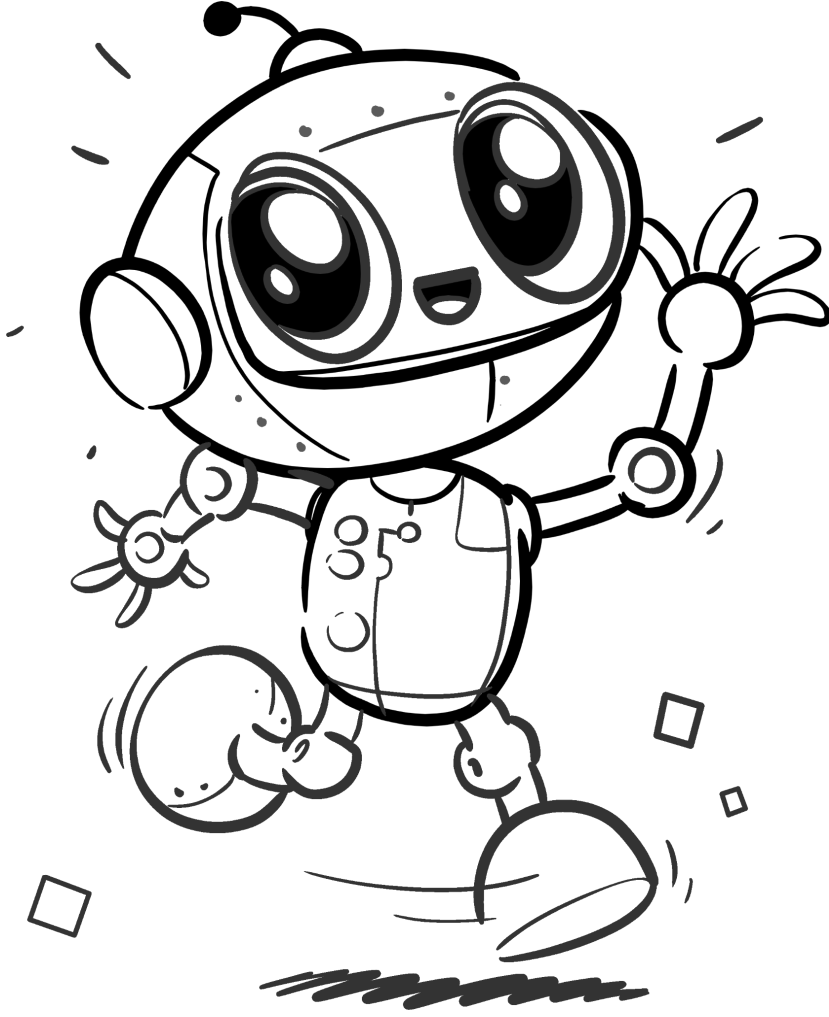
Arkadařlarla algoritmalar geliřtirmek ve  
beklenmedik çözümler bulmak gerçekten  
heyecan verici!

## Bugün Bipbop şunları öğrendi:

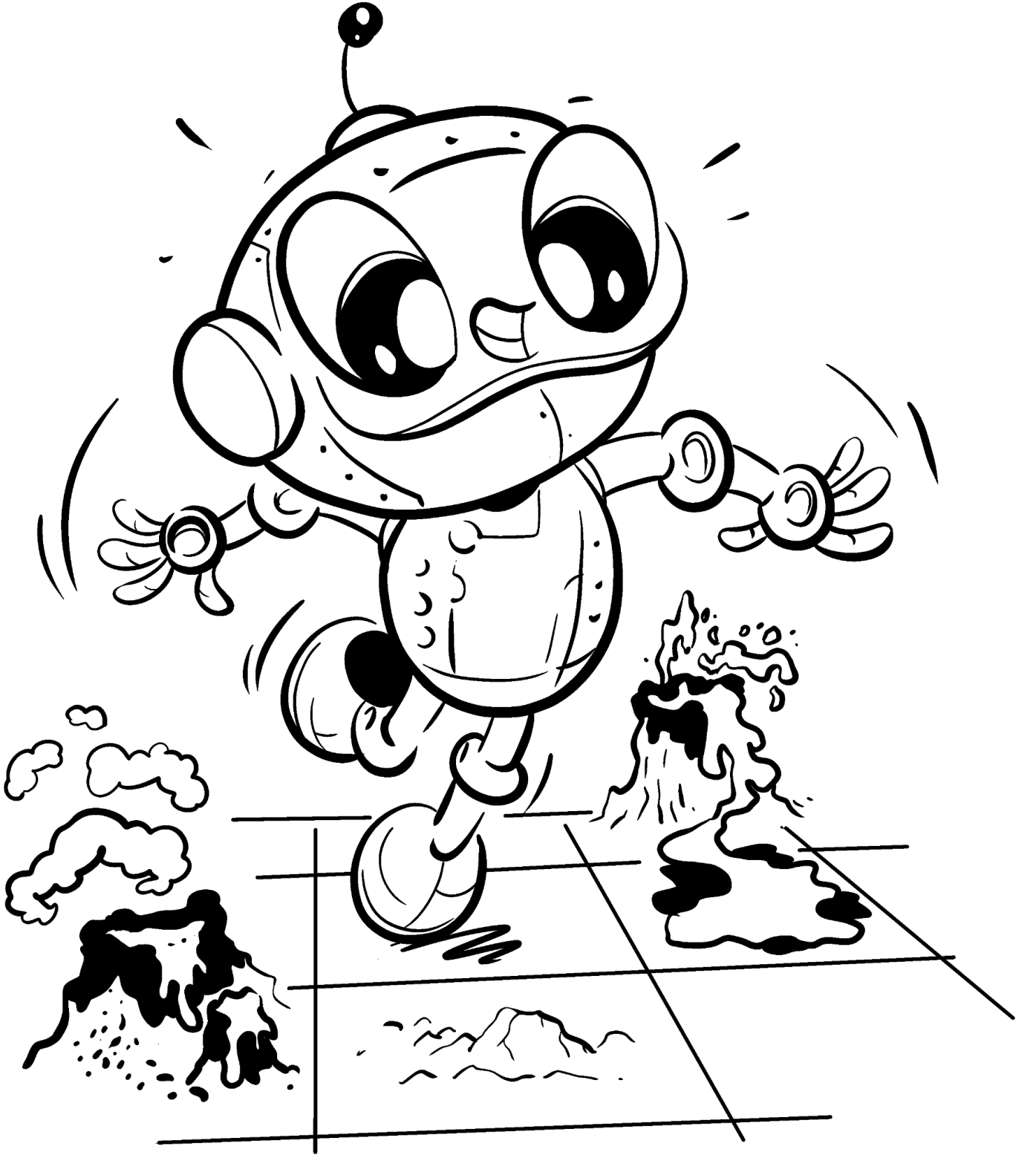
- Sık sık bilgisayarlar, robotlar ve diğer elektronik cihazlar, bunları kontrol etmek için hazır komutlara sahiptir.
- **Komutlar**, karmaşık cihazları basit ve anlaşılır bir şekilde kontrol etmemize yardımcı olur.
- **Algoritmalar**, istediğimiz hedefe ulaşmamıza yardımcı olan komut kümesidir.
- Aynı 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.

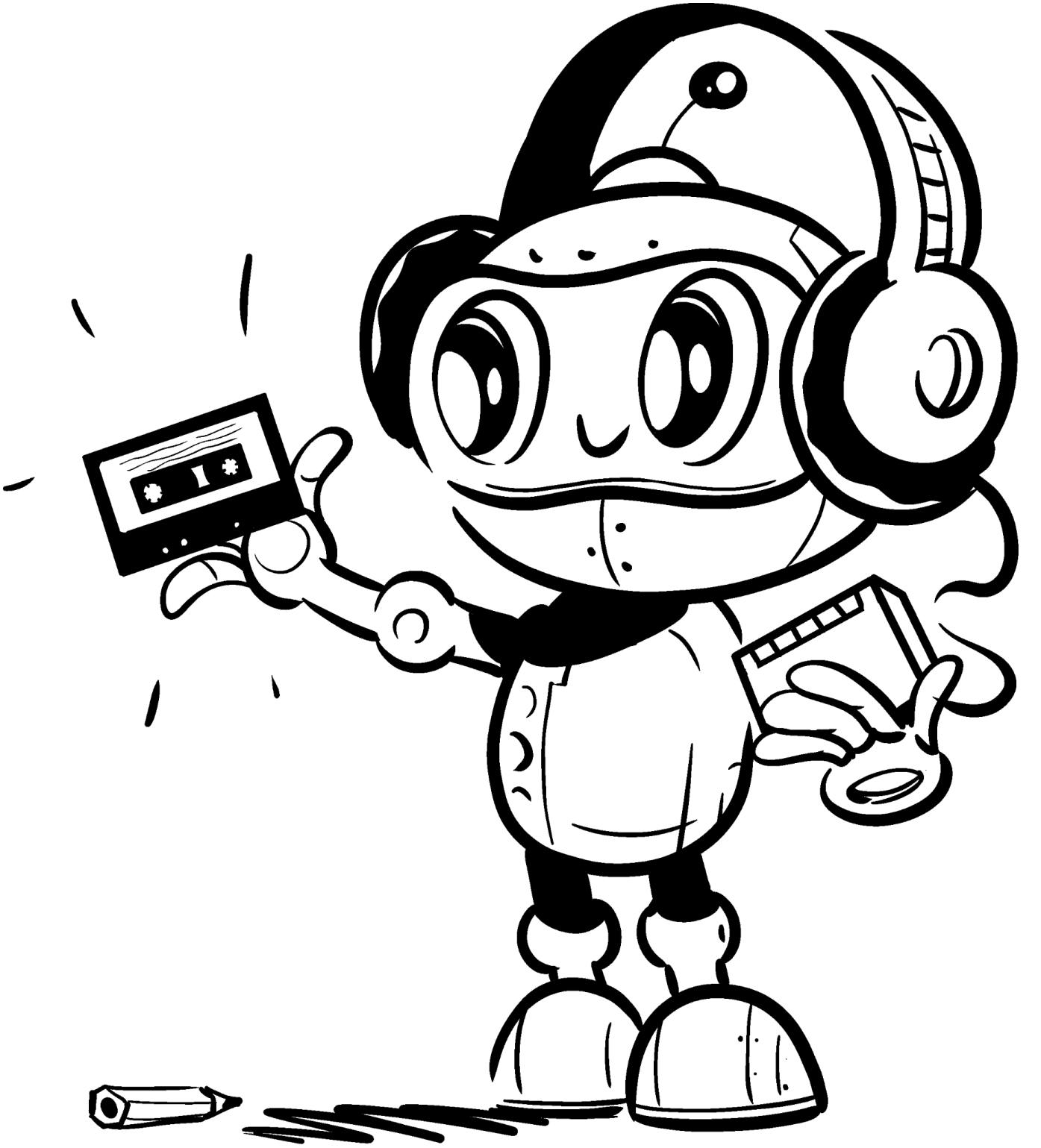
Robot Bipbop ile ilgili daha fazla hikaye ve materyali yazarın resmi web sitesinde bulabilirsiniz:

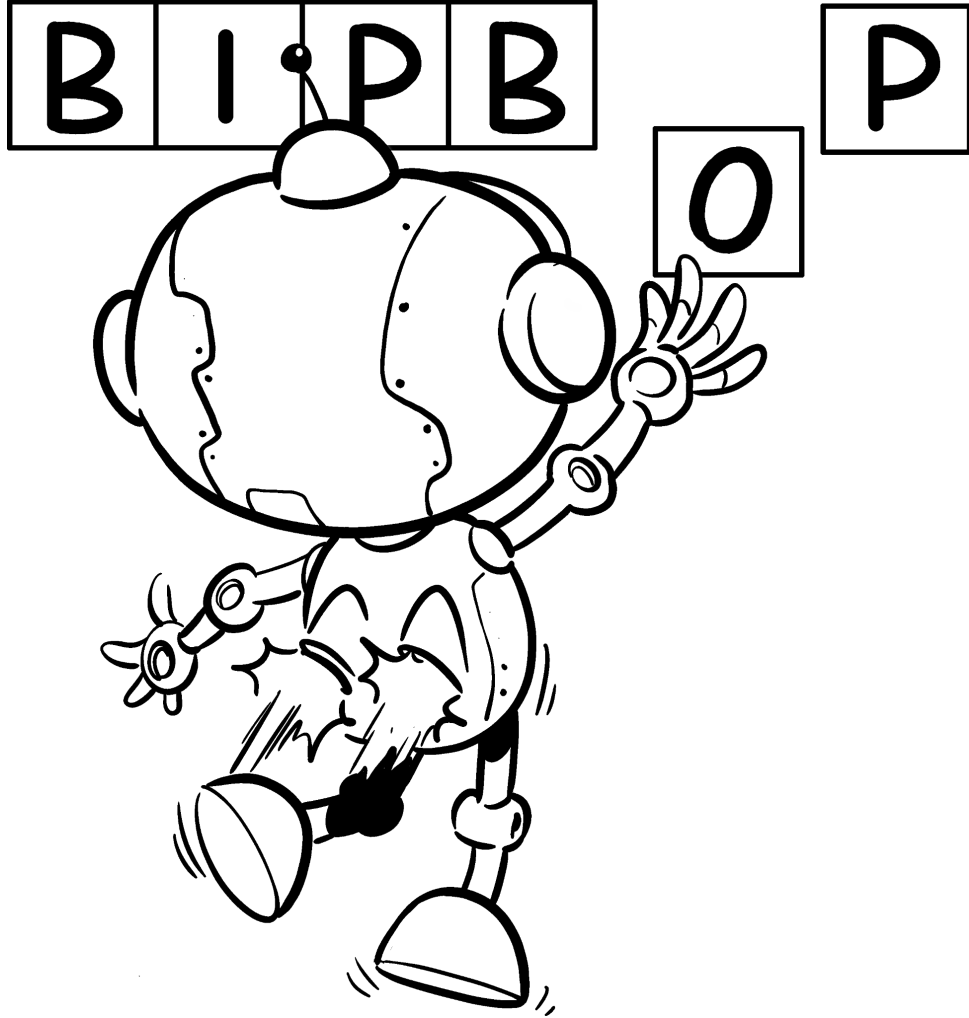
**izykin.com**



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







İlya Zıkin - 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 Zıkin proje sahibine aittir.

