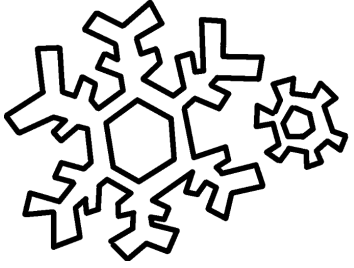


Dünyada, yalnızca **0** ve **1** değerleriyle temsil edilebilecek çok şey var!

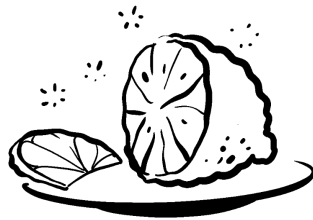
**Soğuk - Sıcak**



**Köpek - Kedi**

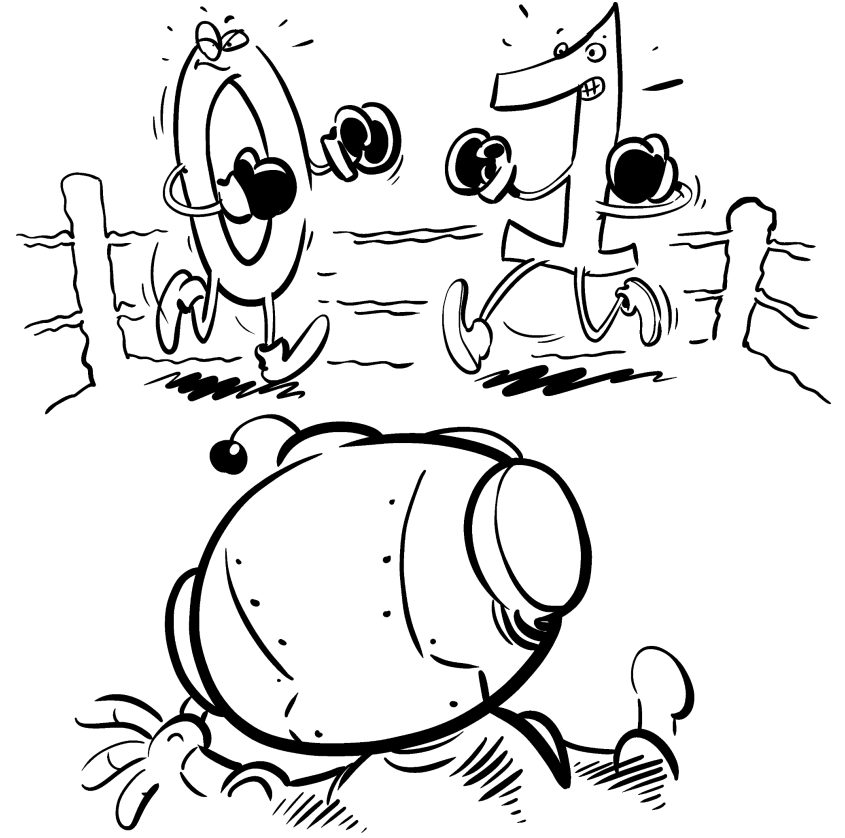


**Tatlı - Ekşi**



# Boolean değeri

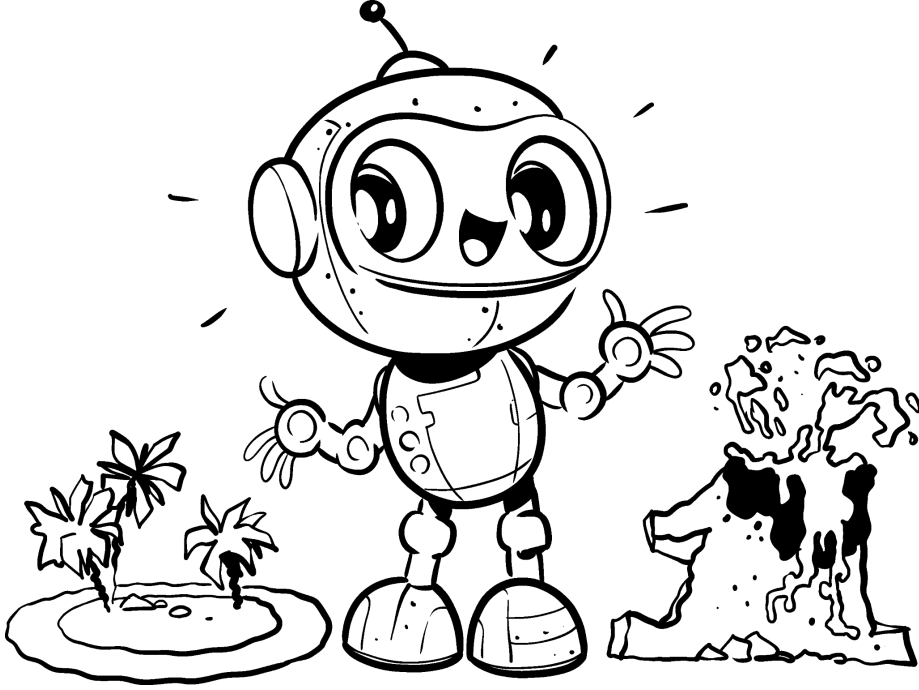
Sadece 2 zıt değer kullanılarak temsil edilebilecek şey budur!



Bilgisayarlarda, bunun ifadesi şu şekildedir:

**Sıfır - 0 ve Bir - 1**

Ama nasıl anlayacaksınız ki bir hücre ateş  
ve oraya basamazsınız?



Şöyle anlaşalım:

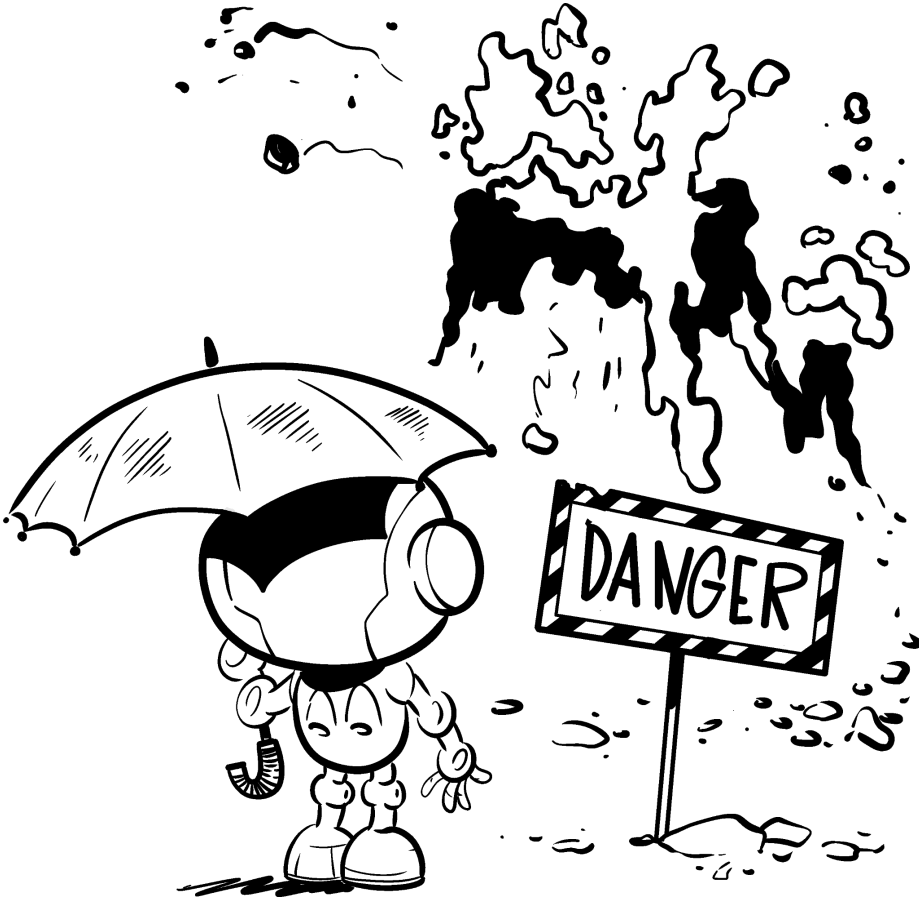
**0** - zemin!

**1** - lavı gösterecek!

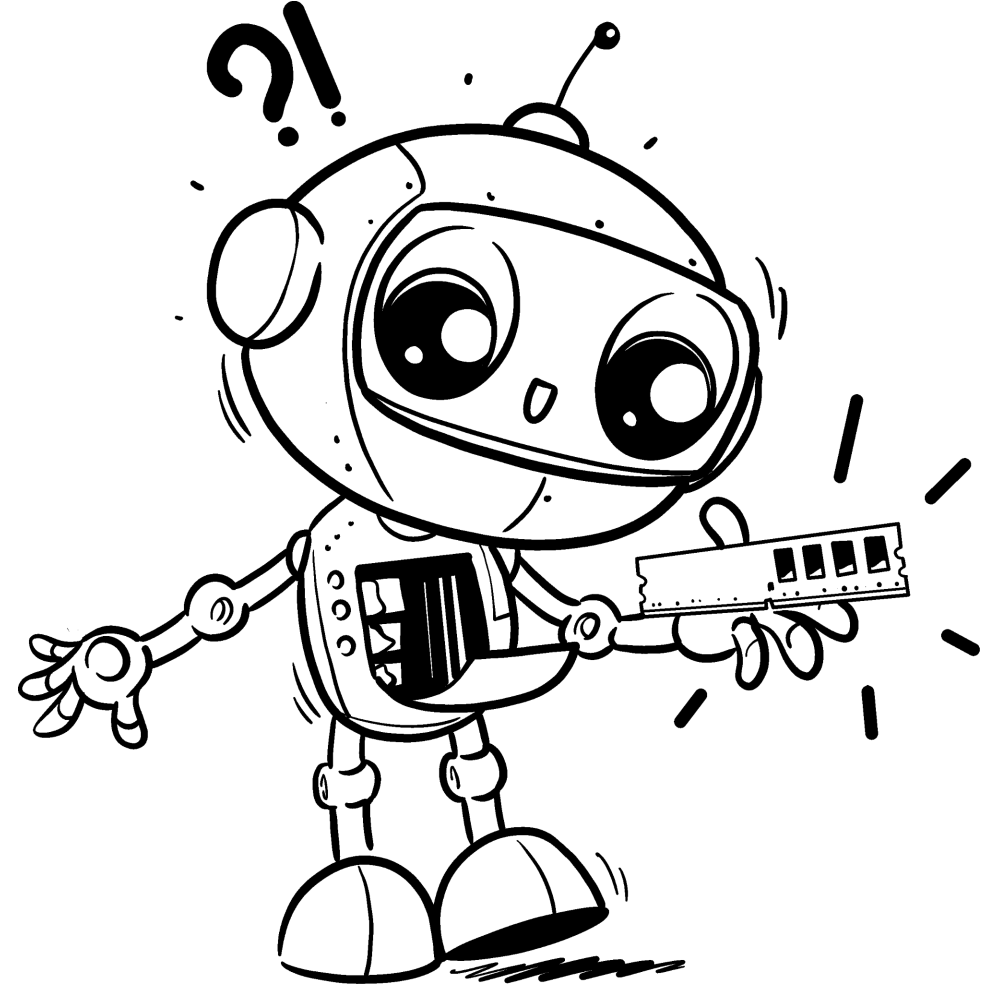
## Bugün Bipbop şunları öğrendi:

- Dünyada, tamamen birbirine zıt birçok şey vardır, örneğin, soğuk ve sıcak, karanlık ve aydınlık, güneş ve ay, evet veya hayır.
- Bilgisayar sistemlerinde, zıt şeyler genellikle iki sayı olan 0 ve 1 ile temsil edilir.
- Bir Boolean Değer, yalnızca 2 zıt durumu alabilen bir değerdir. Örneğin, 0 veya 1.
- Boolean değerler, bilgisayar bilimlerinde önemli olan matematik bölümleri üzerinde çalışan George Boole'un adını taşıyor.
- Boolean değerler, bilgisayarlar, robotlar ve tüm bilgisayar bilimleri için çok basit ancak çok önemli bir şeydir.

Yeni oyunum:



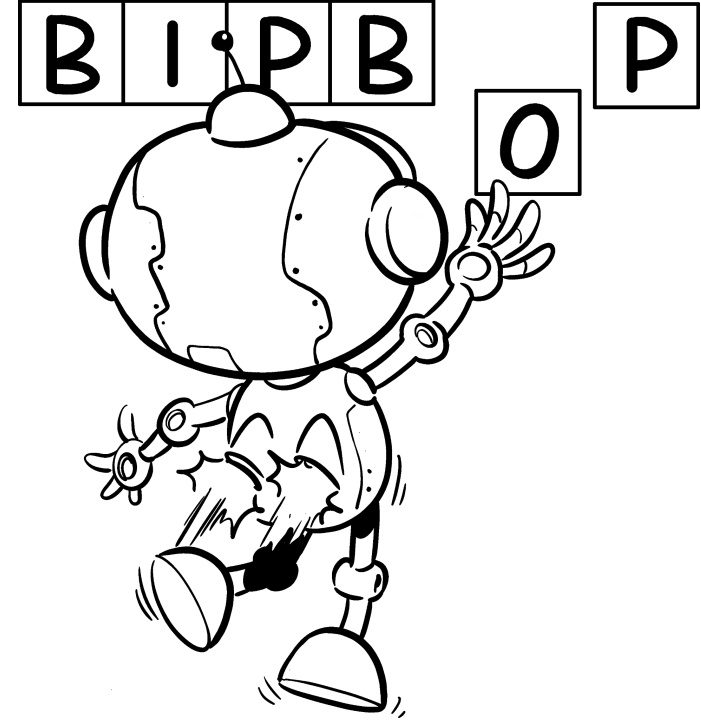
Zemin lav!



Robot Bipbop'un maceralarına dair **dördüncü kitap**, dünyayı keşfeden ve bilgisayarların ve robotların yapısını öğrenen bir robot.

Bu kitapta, Bipbop, var olan bir tür bilgi olan boolean değerleri keşfeder, bu değerler zıt kavramları temsil edebilir.

izykin.com



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.