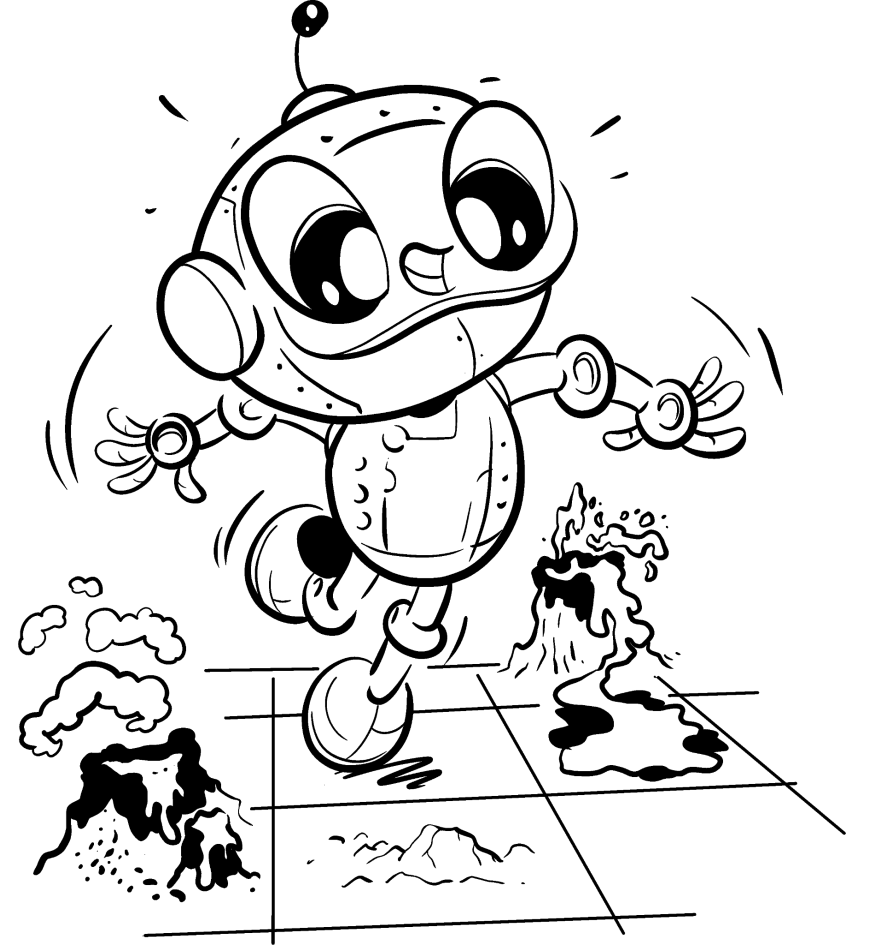


# Robot Bipbop

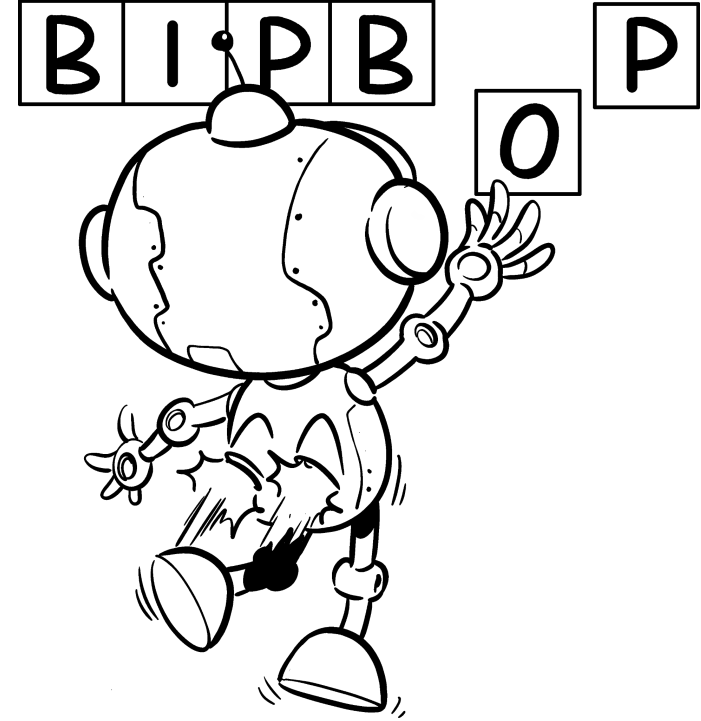


ve Boolean Değerler

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

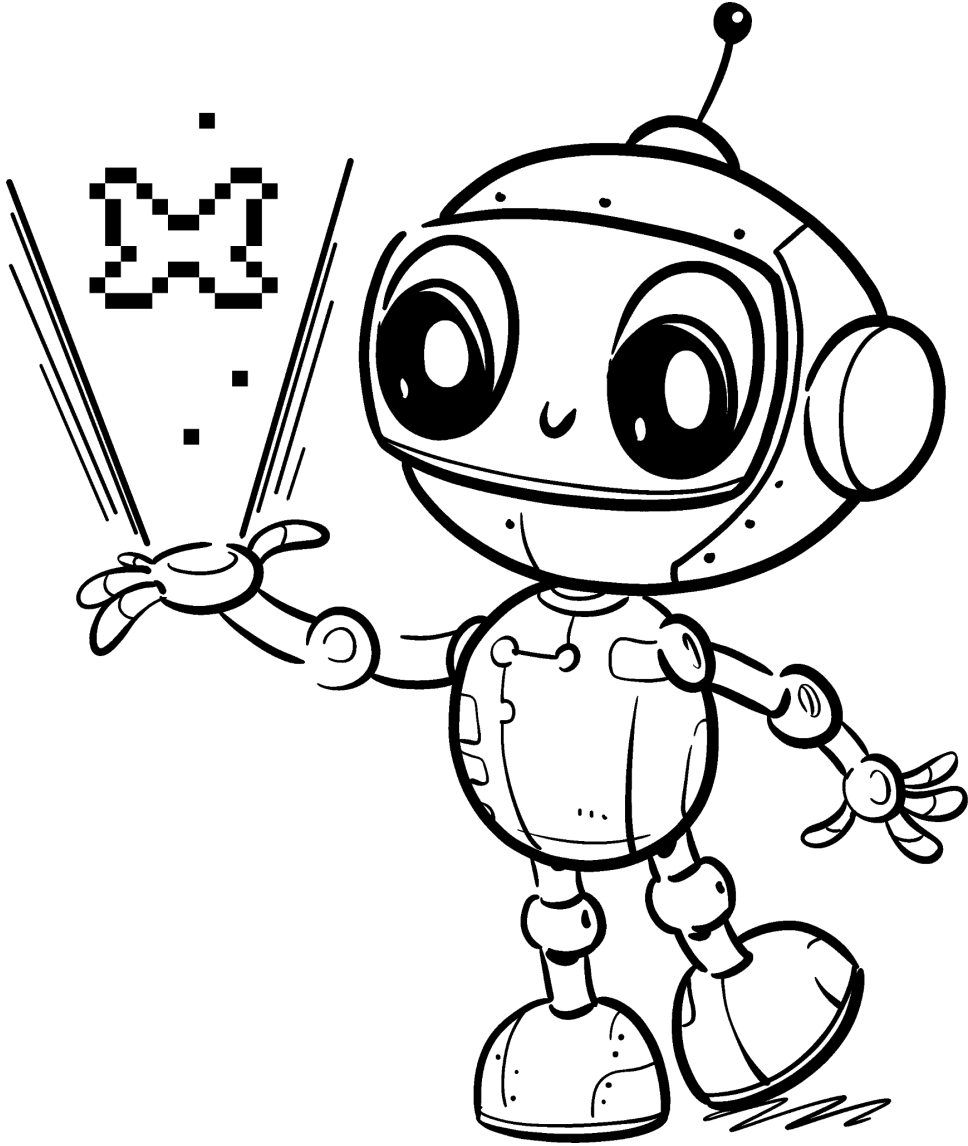


İlya Zıkin - fikir, karakterler ve hikayelerin yazarıdır.

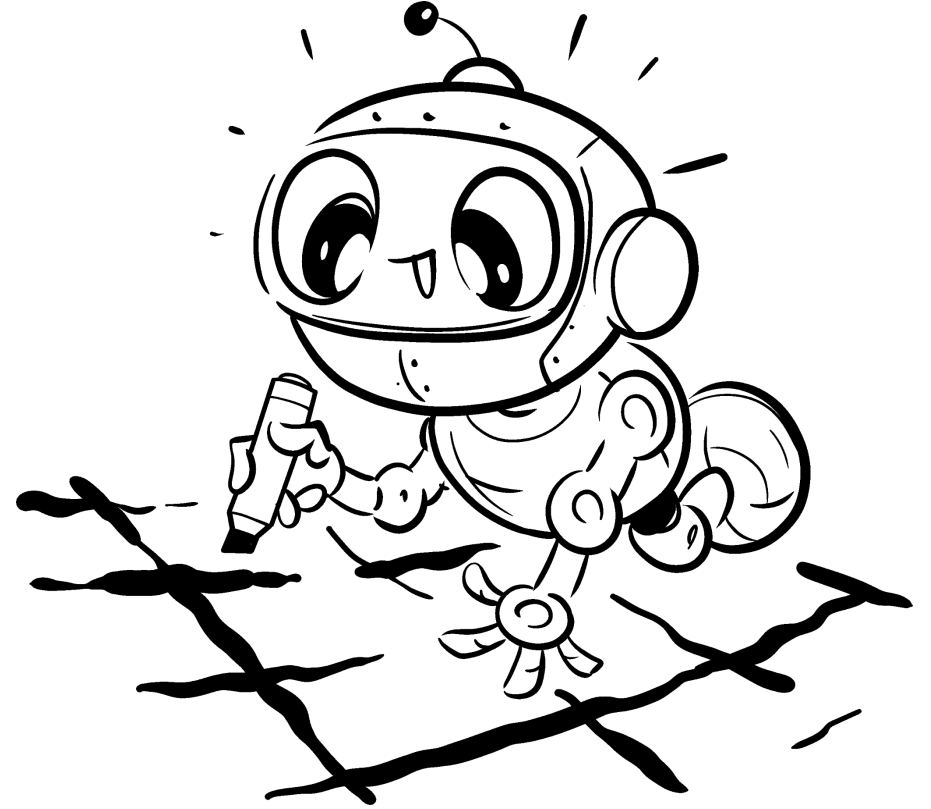
Andrey Ermolaev - karakter ressamıdır.

Sergey Vavilov - kitapların resimleyicisidir.

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



Merhaba, Bipbop!  
Ne yapıyorsun?

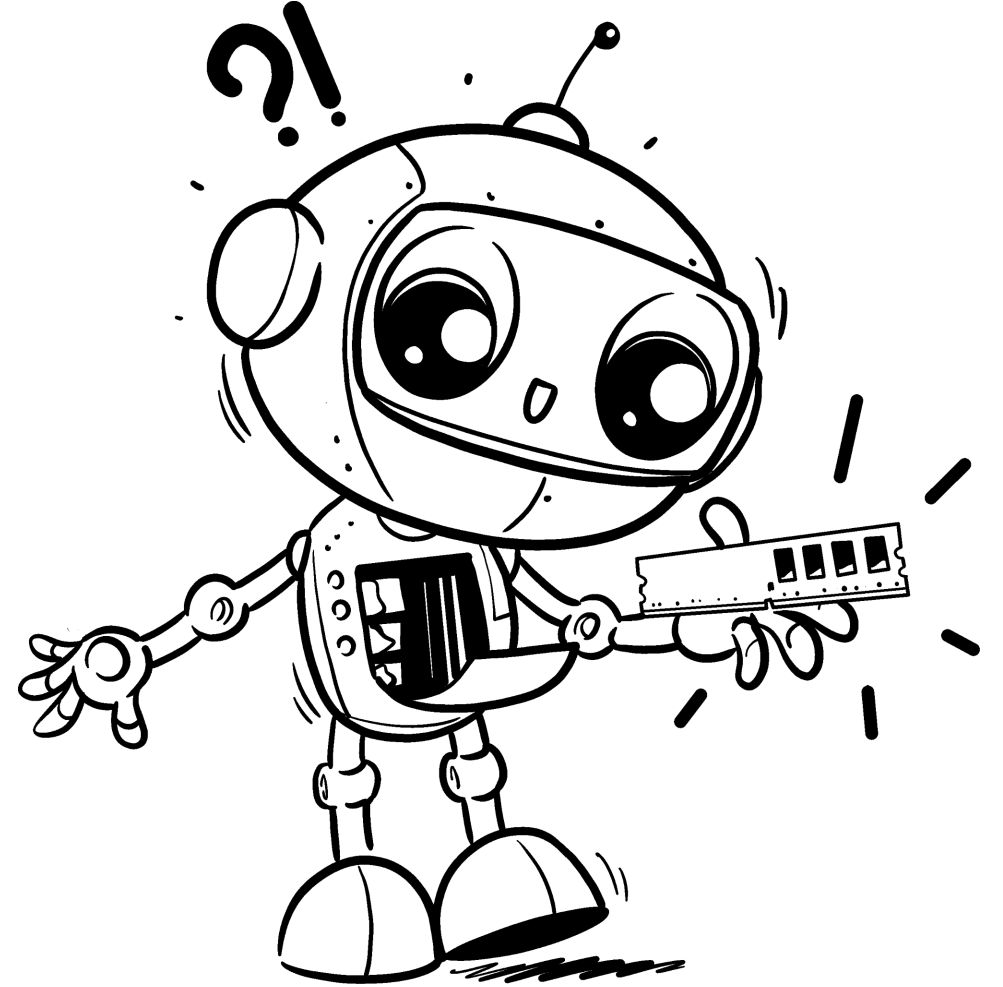


Yeni oyunum için  
hücreler çiziyorum!

Yeni oyunum:

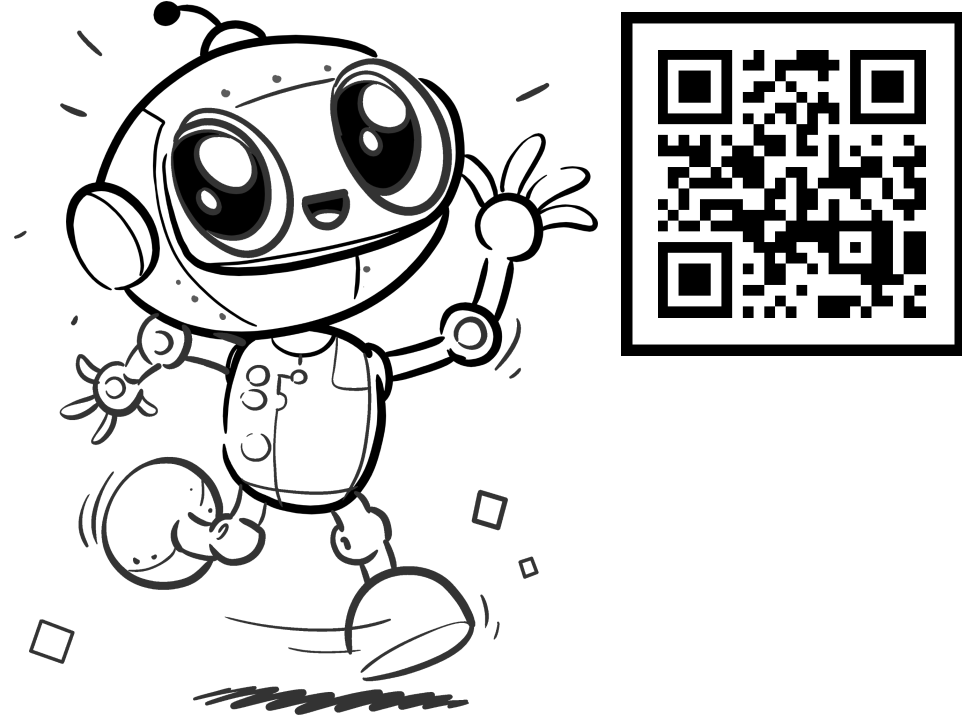


Zemin lav!



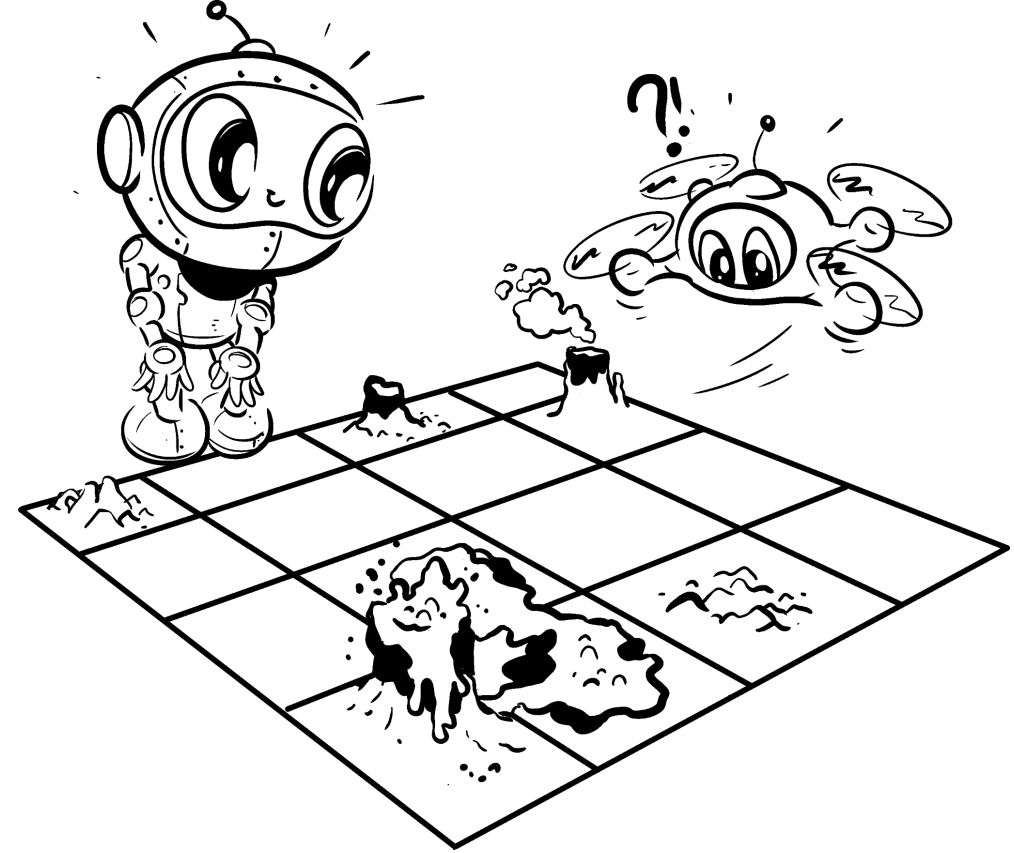
Robot Bipbop ile ilgili daha fazla hikaye ve materyali  
yazarın resmi web sitesinde bulabilirsiniz:

**izykin.com**



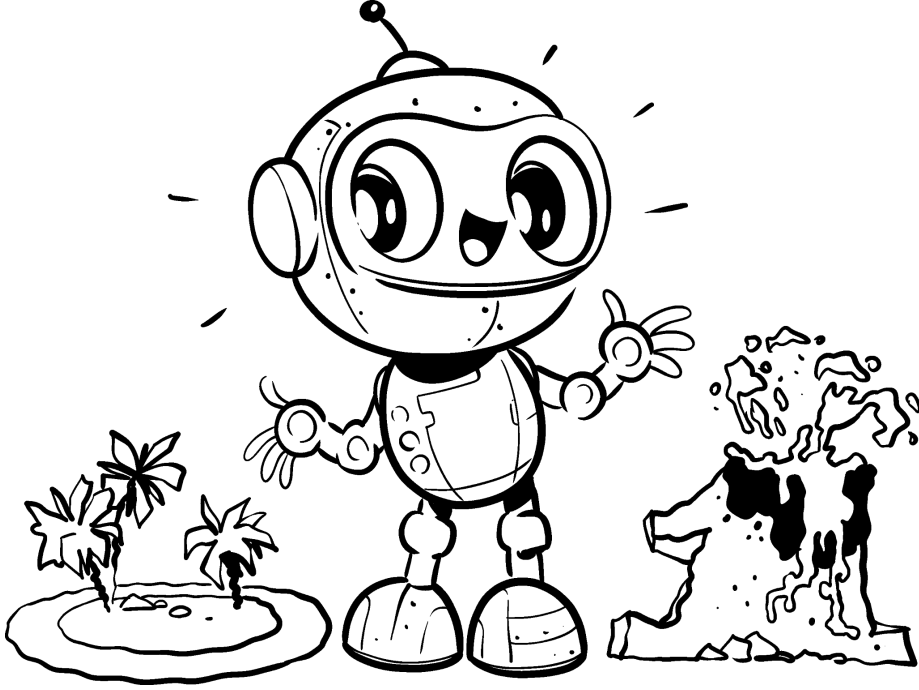
İlya Zikin, çocukların ve ebeveynlerinin birlikte keyifli  
zaman geçirmelerine ve temel bilgisayar teknolojisi  
kavramlarını öğrenmelerine yardımcı olan Bipbop robotu  
hakkındaki hikayelerin yazarıdır.

Kurallar çok basit!  
Oyun alanının diğer tarafına ulaşmalısınız!



Lavaya basamazsınız veya çapraz  
hareket edemezsiniz.

Ama nasıl anlayacaksınız ki bir hücre ateş  
ve oraya basamazsınız?



Şöyle anlaşalım:

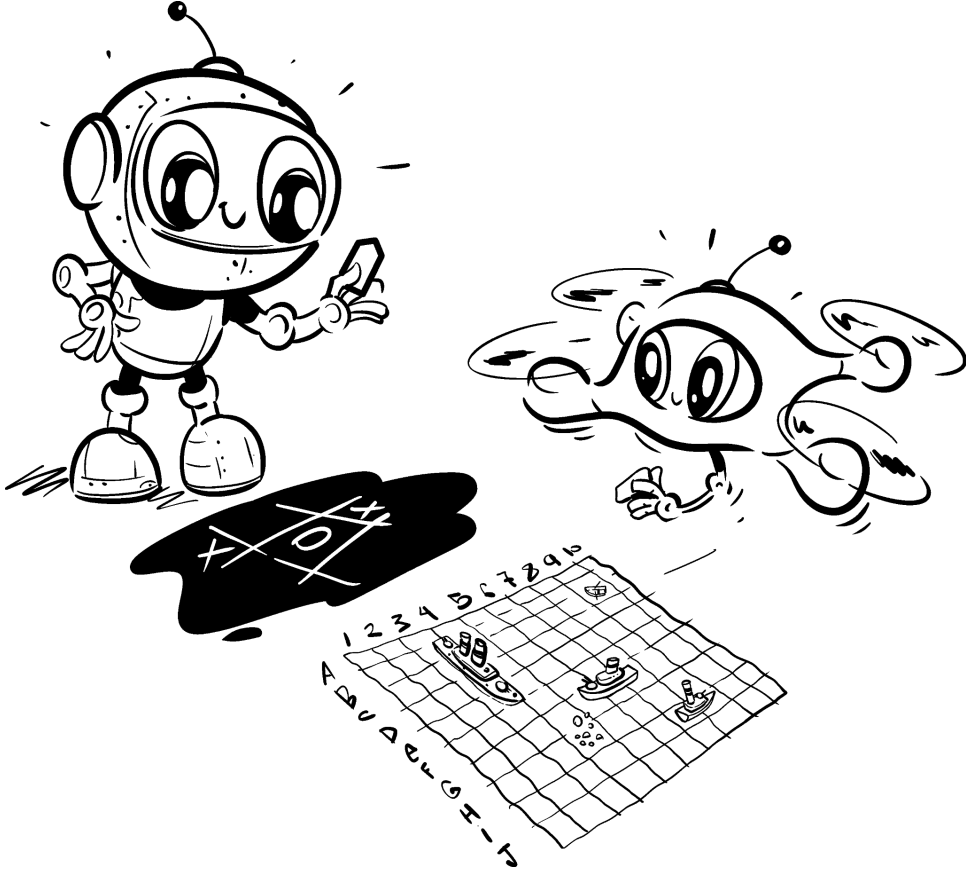
**0** - zemin!

**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.

Ve ayrıca **0** ve **1**, eğlenmek için taş kağıt makas veya deniz savaşı oynamak için harikadır!



Ve işte oyun alanımız hazır:

1	0	1	0	1
0	1	0	0	1
1	0	0	1	0
1	0	1	1	0

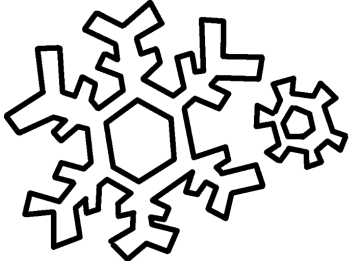
**0** - Zemin. Yürüebilirsiniz!

**1** - Lav. Üstüne basma!

Basit gibi görünüyor.

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

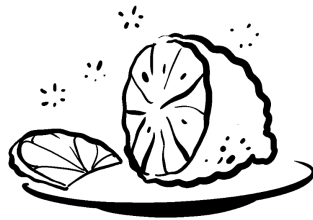
**Soğuk - Sıcak**



**Köpek - Kedi**

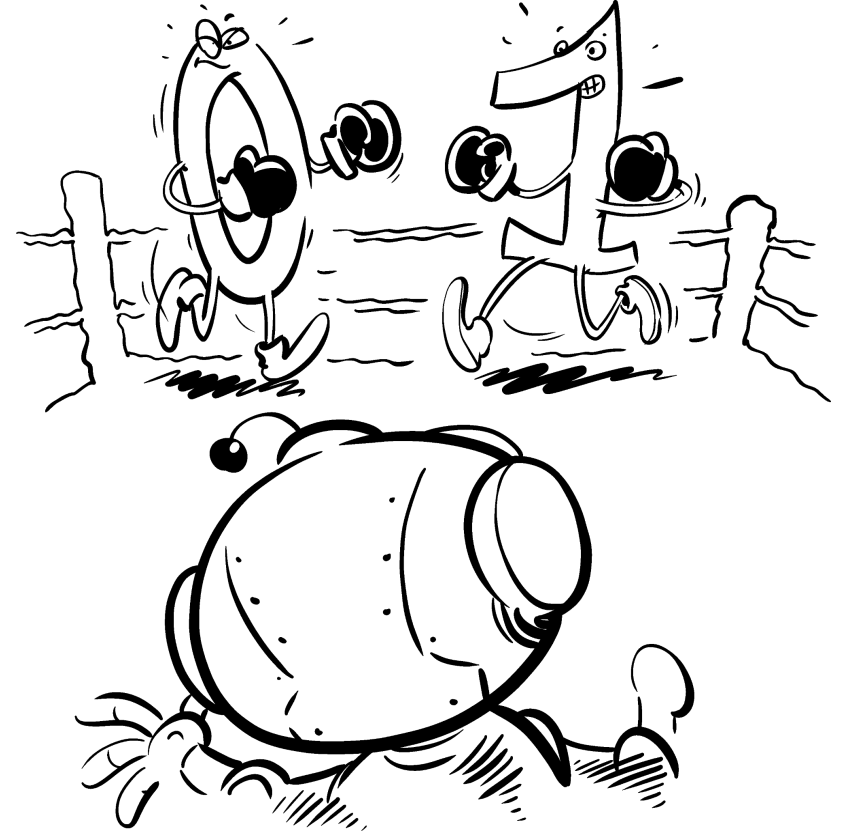


**Tatlı - Ekşi**



# Boolean değeri

Sadece 2 zıt değer kullanılarak temsil edilebilecek şey budur!



Bilgisayarlarda, bunun ifadesi şu şekildedir:

**Sıfır - 0 ve Bir - 1**