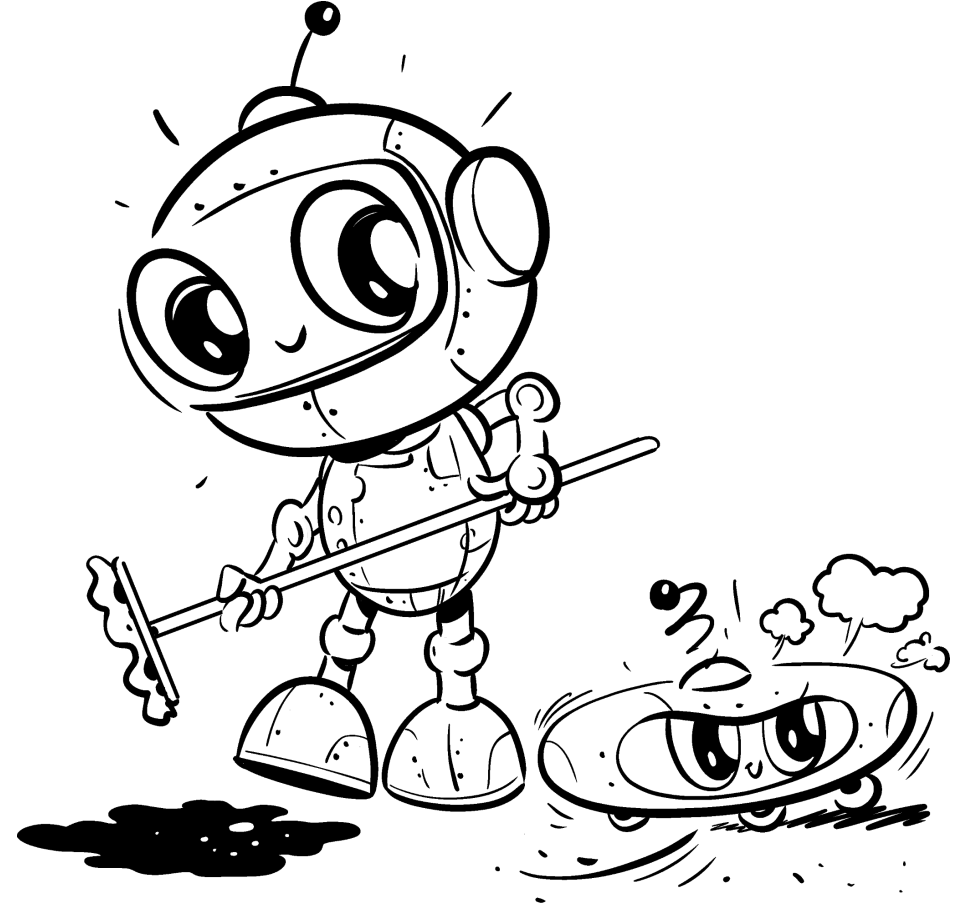


Robot Bipbop

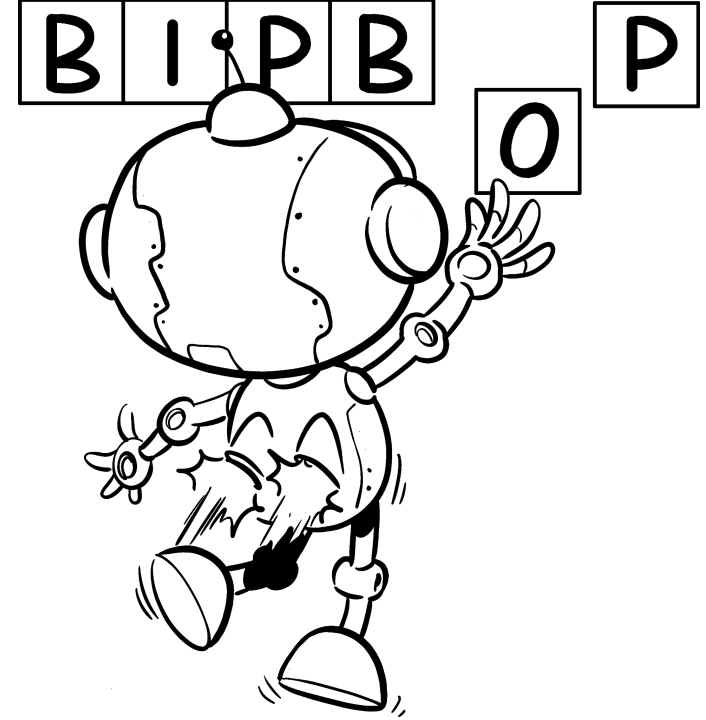


ve Koşullar

Robot Bipbop'un maceraları hakkındaki **beşinci kitap**, dünyayı keşfeden ve bilgisayarların ve robotların yapısını öğrenen bir robot olan Bipbop hakkındadır.

Bu kitapta, Bipbop, programlardaki özel yapılardan olan koşulların varlığını öğrenir. Bu koşullar, ne yapılması gerektiği ve ne yapılması gerektiği konusunda kolay karar verilmesini sağlar.

izykin.com



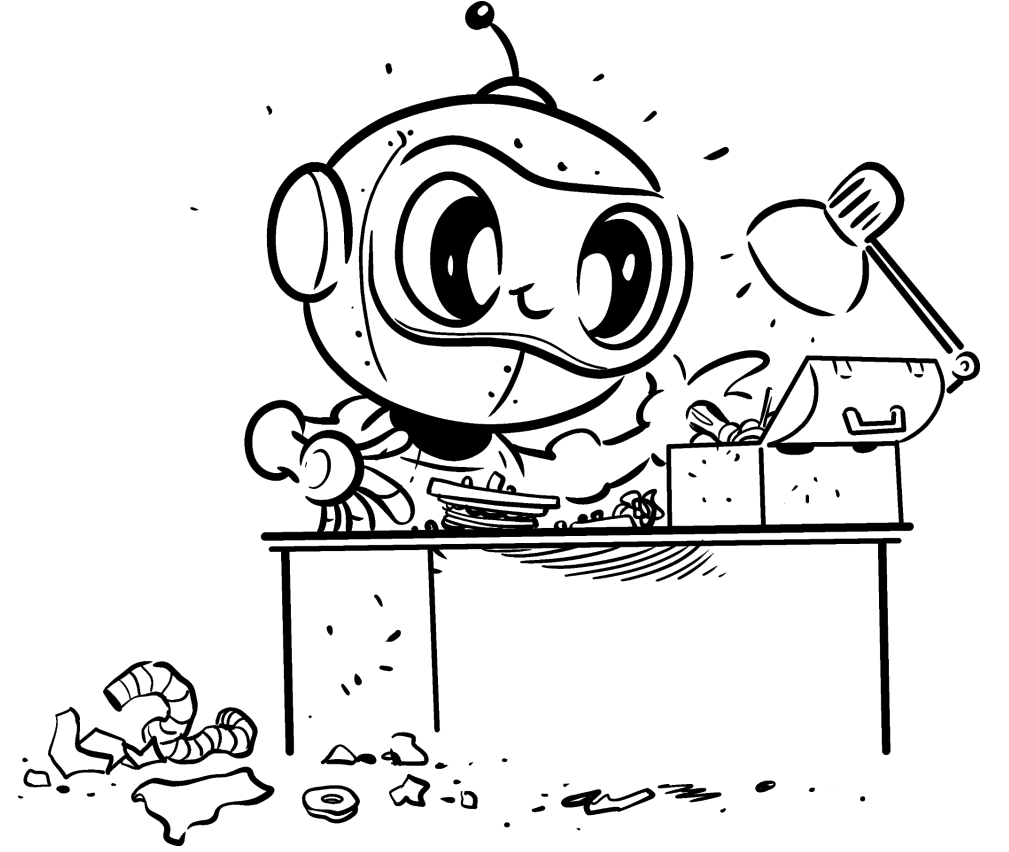
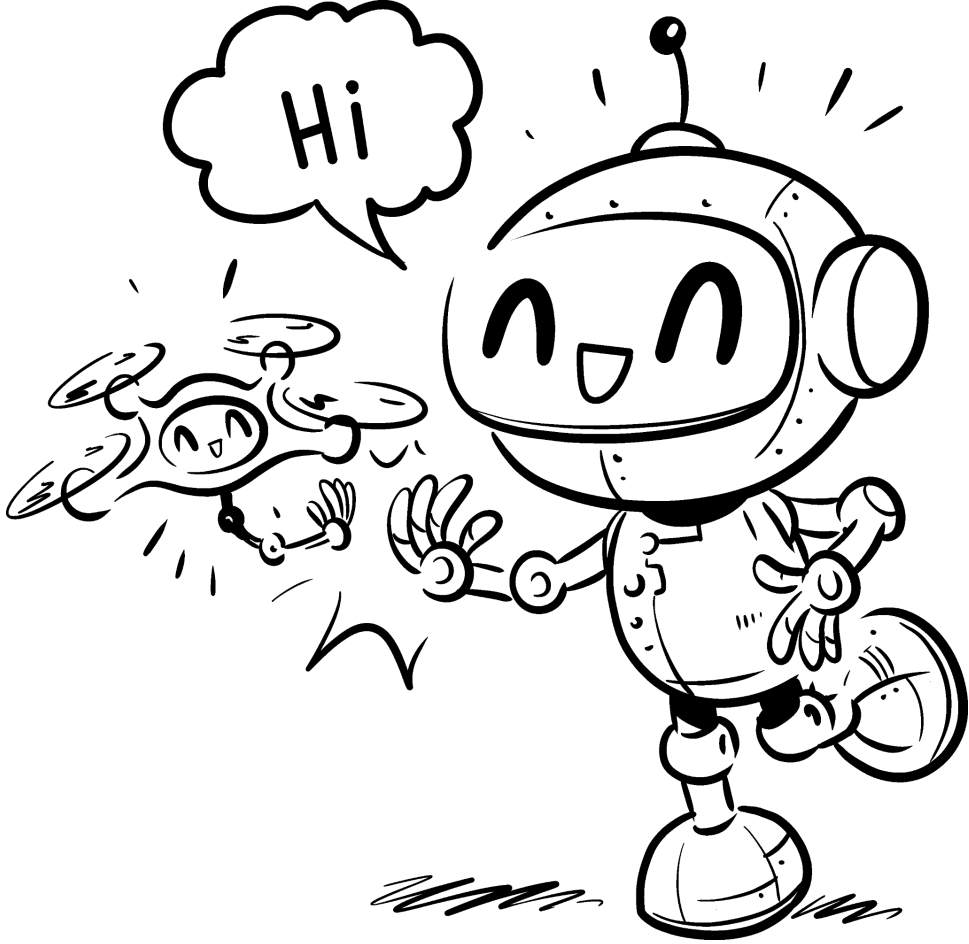
İlya Zıkin - fikir, karakterler ve hikayelerin yazarıdır.

Andrey Ermolaev - karakter ressamıdır.

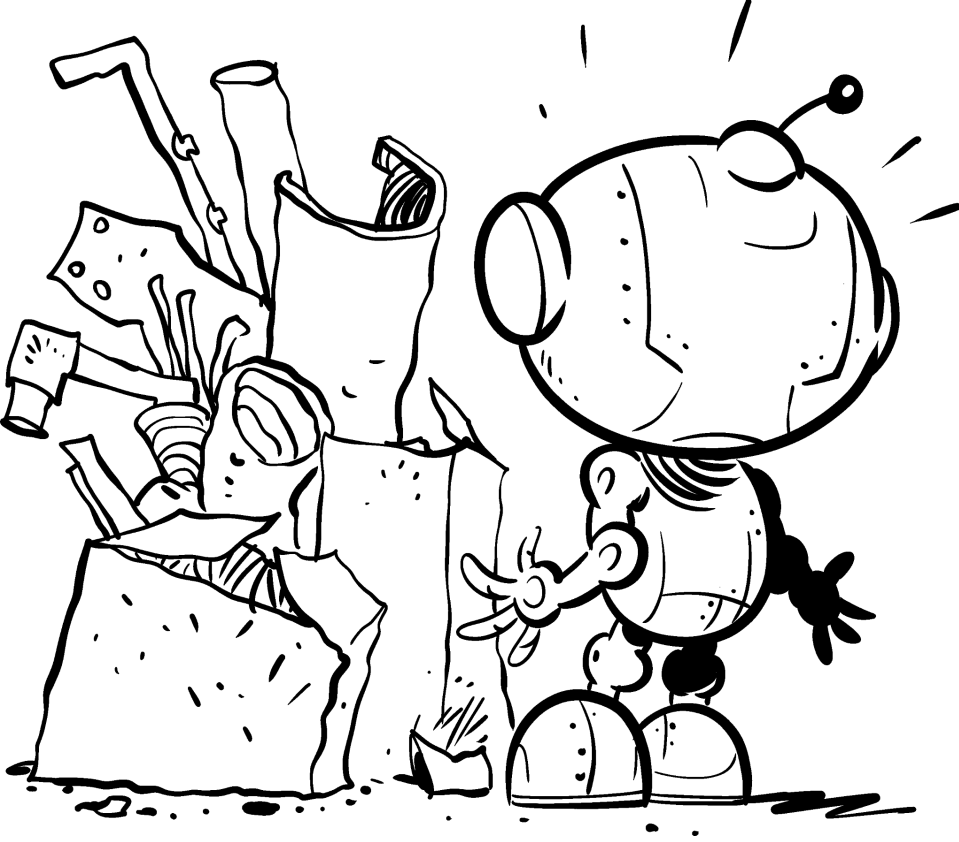
Sergey Vavilov - kitapların resimleyicisidir.

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

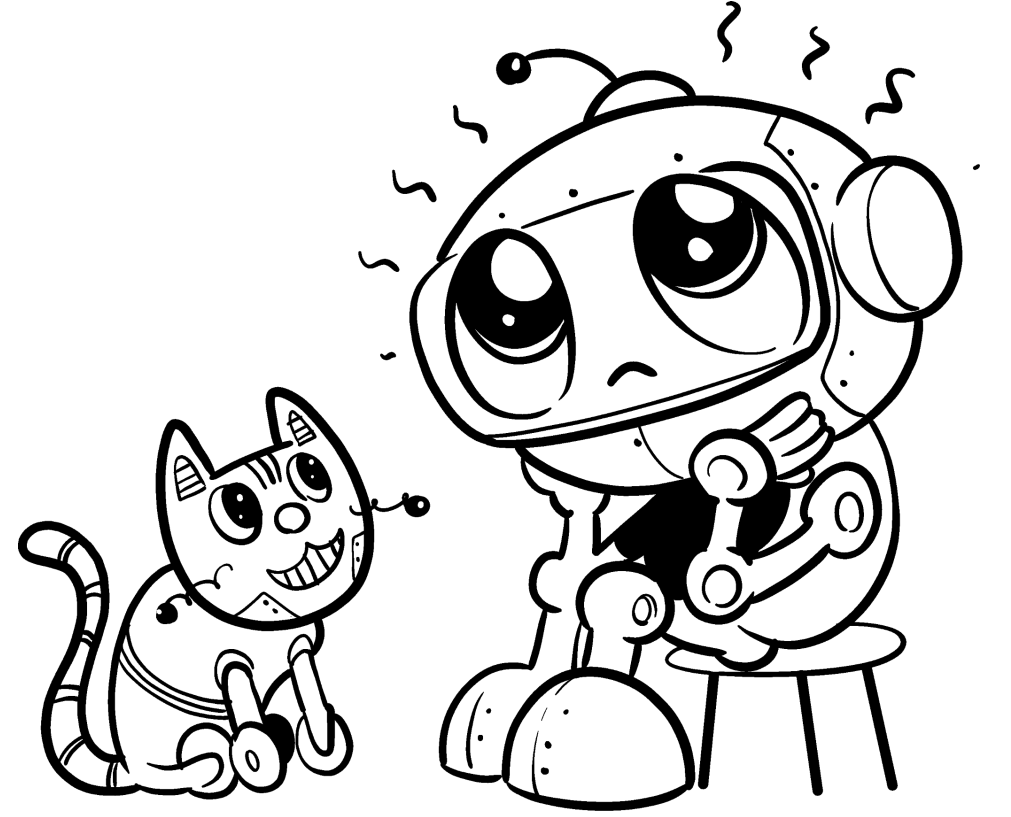
Ve yine Bipbop bir Őeyler yapıyor!

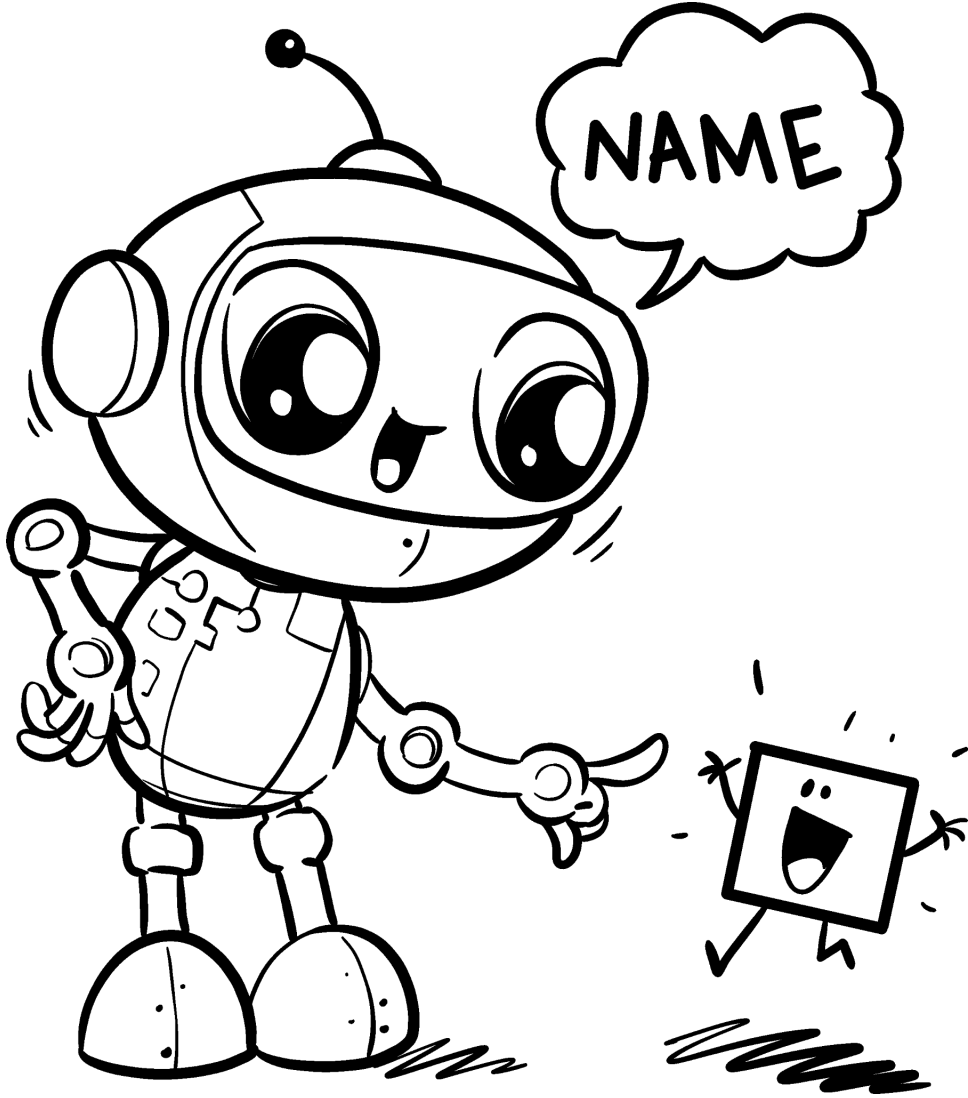


Bipbop! Bak!



O kadar kaptın ki, tüm atölye darmadağın!





Merhaba! Ben Clinny!



Bipbop'un yeni icadı!

Ben bir robot süpürgeyim!

Düzeni sağlamama yardımcı olacağım!

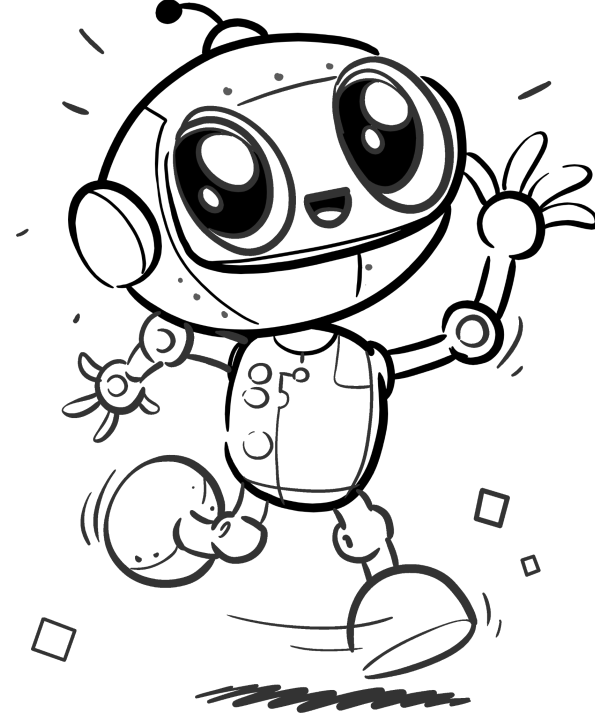
Aman Tanrım! Bu iyi deęil!
Yerde makine yaęı lekeleri var!



Bunu temizlemeyi bilmiyorum.

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

izykin.com



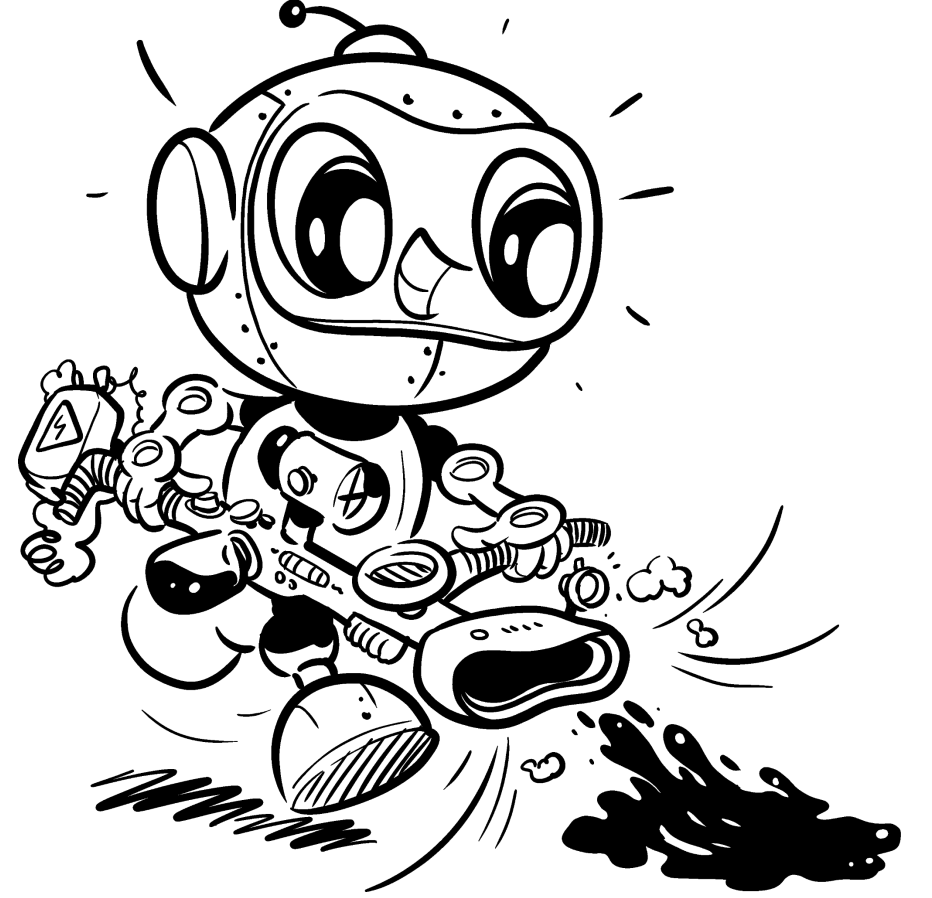
İlya Zikin, çocukların ve ebeveynlerinin birlikte keyifli
zaman geçirmelerine ve temel bilgisayar teknolojisi
kavramlarını öğrenmelerine yardımcı olan Bipbop robotu
hakkındaki hikayelerin yazarıdır.

Bugün Bipbop şunları öğrendi::

- Koşullar, bilgisayar programlarının hangi işlemleri yapılacağına ve yapılmayacağına karar vermesini sağlayan bölümlerdir.
- Pratik olarak tüm bilgisayar sistemlerinde, koşullar **IF**, **THEN** ve **ELSE** kelimeleriyle kolayca belirlenebilir.
- Koşullar, insanlara, robotlara ve bilgisayar programlarına çevresel koşullara kolayca uyum sağlama ve mevcut duruma bağlı olarak hareket etme konusunda yardımcı olur.

Endişelenme, Clinny!

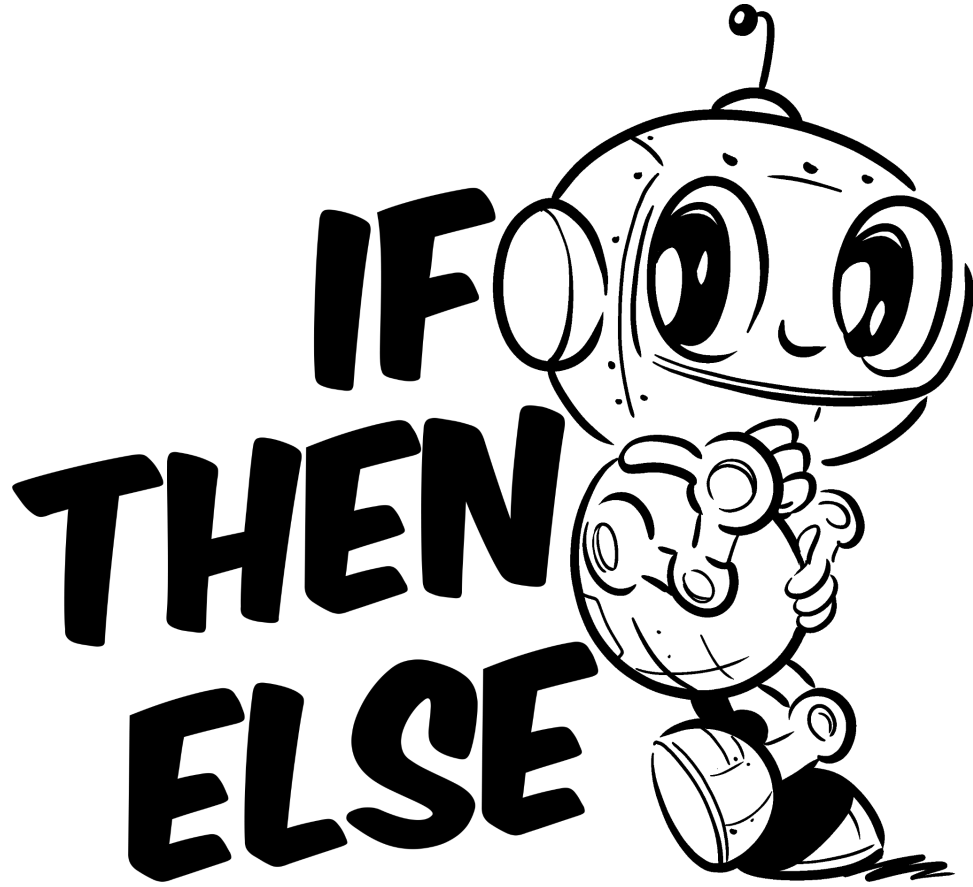
Bipbop'un yağ lekelerini temizlemek için özel bir cihazı var.



Koşula göre hareket ediyoruz:

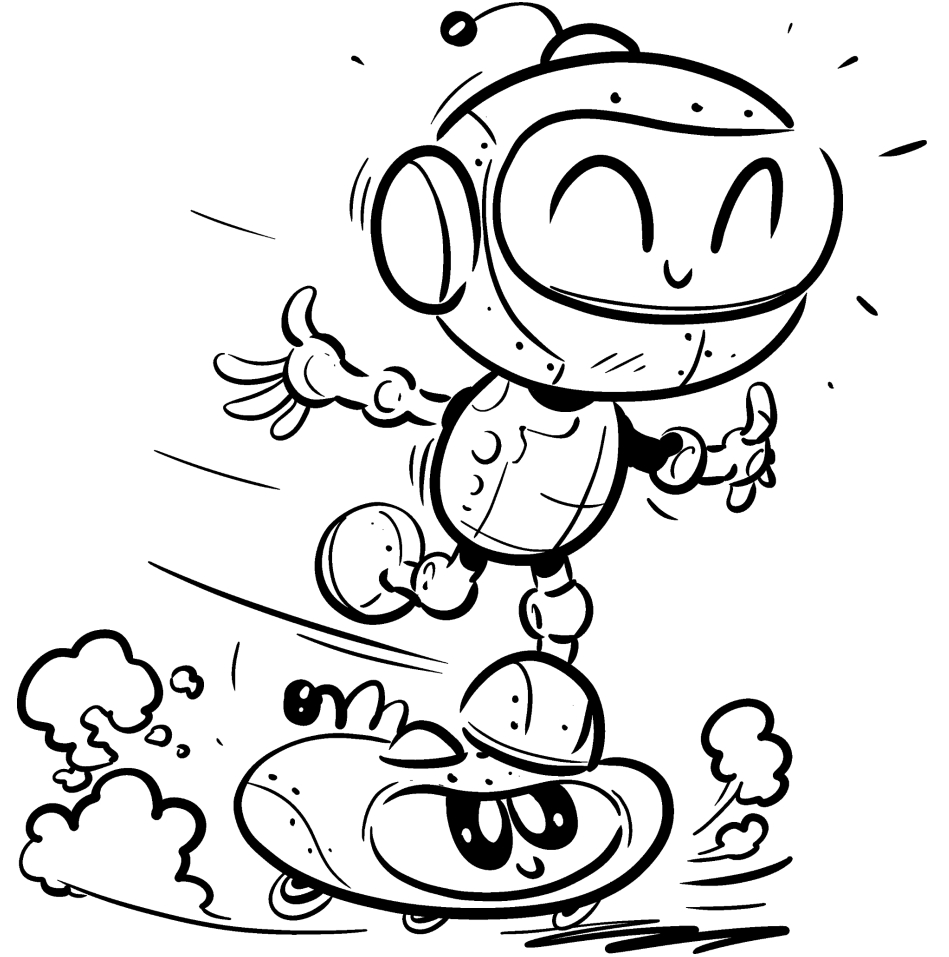
EĞER çöp **VARSA**, temizliği Clinny yapar!
EĞER yağ **VARSA**, temizliği Bipbop yapar!

İnsanlar gibi robotlar da doğru kararları almak için özel komutlara sahiptir.



Bilgisayar programlarında en yararlı komut kelimeleri, **IF** - eğer, **THEN** - o zaman ve **ELSE** - aksi halde kelimeleridir.

Koşullar sayesinde, Bipbop ve Clinny'nin kimin neyi temizlemesi gerektiğini kolayca anlaması sağlandı.



Hızlıca temizlik yaptılar ve harika vakit geçirdiler!