

KODLAMA BULMACASI

Bilgisayarların nasıl çalıştığını hiç merak ettiniz mi?

Bilgisayarlar, tıpkı bir ışığın yanıp sönmesi gibi çalışır. Işık 'açık' olduğunda 1, 'kapalı' olduğunda ise 0 olarak kabul edilir. Bilgisayarlar, bu basit 1 ve 0'lar sayesinde tüm işlemleri yapar. Her şeyin 'var' ya da 'yok' olarak ifade edilmesi, bilgisayarların çalışma mantığının temelini oluşturur. Şimdi, bu mantığı kullanarak aşağıda gizlenen resmi bulun. Bulacağınız resmi ışıkların yanıp sönme durumlarına göre 1'leri ve 0'ları gösterin. Gördüğünüz her 1 kareye karşılık gelen kareyi renklendirin. Resmi ortaya çıkarın!

A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									
J									

A 0011111100
B 0100000010
C 1000000001
D 1001001001
E 1000000001

F 1001001001
G 1001111001
H 0100000010
I 0010000100
J 0001111000



KODLAMA BULMACASI

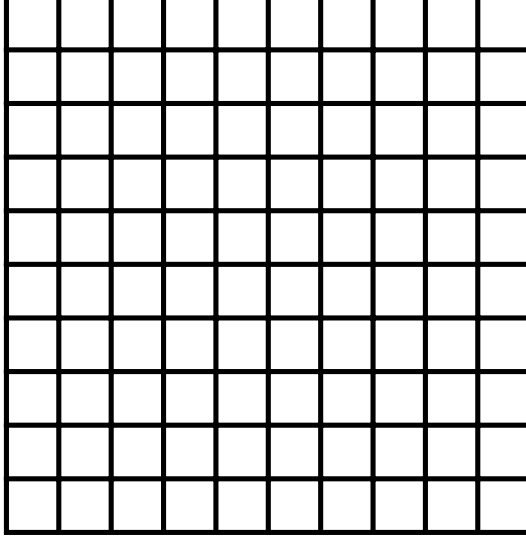
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									
J									

A 0011111100
B 0100000010
C 1000000001
D 1001001001
E 1000000001

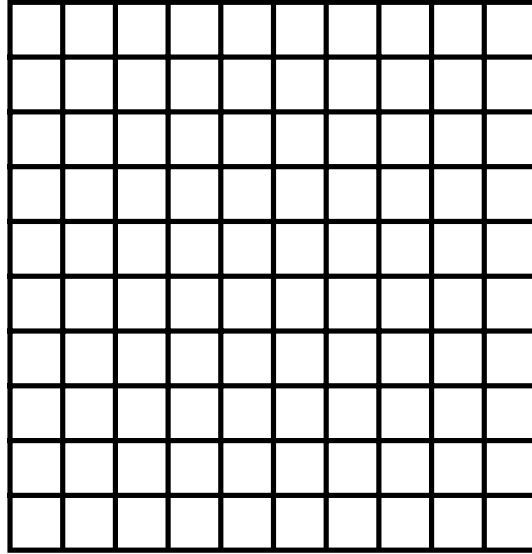
F 1001001001
G 1001111001
H 0100000010
I 0010000100
J 0001111000

KODLAMA BULMACASI

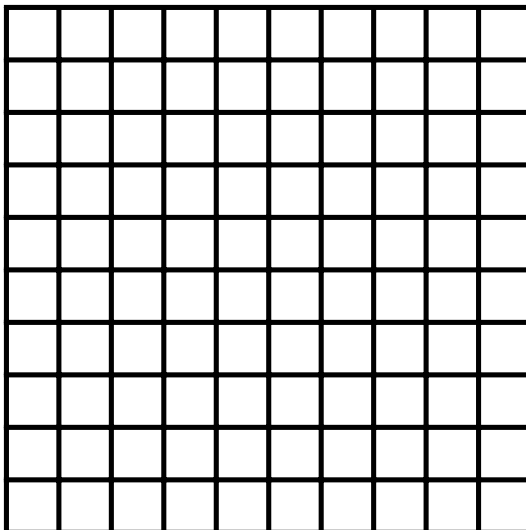
Aslında bu gördüğünüz '0' ve '1'ler bilgisayarın kodlarının en küçük parçası. Bu parçalar bir araya gelerek 'bit' leri oluşturuyor. Bitler bir araya gelerek Megabitleri, ardından birçok megabit bir araya gelerek Gigabit'ları oluşturuyor. Böylece istediğimiz bilgiler bilgisayarımızda saklanmış oluyor. Şimdi bit'leri kullanarak aşağıdaki resimleri bulma zamanı!



0110000110
1111001111
1111111111
1111111111
1111111111
1111111111
0111111110
0011111100
0001111000
0000110000



0001111000
0011110100
0111111110
1010111111
1111111011
1111101111
0111111110
0001111000
0001111000
0001111000



0001110000
0011111000
0111111100
0110101100
0111111100
0111011100
0111111100
0100101010
0101101001
1100101001

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

