

Düşünme Kulesi

Ferhat Çalapkulu [dusunme.kulesi@tubitak.gov.tr]

Ayın Oyunu

Çit

Bu köşede yer verdiğimiz zekâ oyunları herhangi bir bilgi gerektirmeden, düşünerek, akıl yürüterek çözülebilen ve tek bir çözümü olan oyunlardır. Düşünerek ve akıl yürüterek çözüm bulmak için önce oyunun kurallarını ve verilen ipuçlarını iyi anlamak ve buna göre ilerlemek önemlidir. Bu arada bazı temel yaklaşımlar -örneğin boş olduğunu bulduğunuz yerleri işaretlemek veya bulduğunuz bazı olasılıkları not almak- bu tek çözüme ulaşmanızı kolaylaştıracaktır.

Çit oyununda 0 (sıfır) olarak verilen bir ipucu varsa bunun etrafının boş olduğunu işaretlemeniz, bu sıfırın komşusu olan bir 3'ün çevresindeki yol parçalarını bulmanızı sağlayacaktır. Bunun dışında yan yana veya çapraz 3'ler tamamını olmasa da yolun bazı parçalarını keşfetmenizi sağlar. Örneğin yan yana üçlerin ortası veya birbirlerinden uzak kenarları boş olabilir mi? Yandaki sorular üzerinde bunu hemen deneyebilirsiniz. Çözümde kapalı tek bir yol oluşacağını ve bu yolun kendisini kesmemesi gerektiğini unutmayın. Çit oyununu farklı kaynaklarda *slitherlink*, *fences* gibi isimlerle bulabilirsiniz.



Çit sorusunu çözüp ok olan satırların içeriğini çitin dışındaki hücreler için 0, içindeki hücreler için 1 yazarak ad, soyad ve adres bilgileri ile birlikte dusunme.kulesi@tubitak.gov.tr adresine gönderenler arasından çekilişe belirlenecek 10 kişiye TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları Yayınları'ndan *Süpersimetri* adlı kitap hediye edilecektir.

Çekiliş sonuçları dergimizin internet sayfası ve sosyal medya hesaplarından ay sonunda duyurulacaktır.

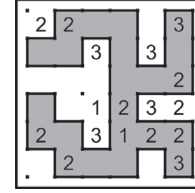
www.bilimteknik.tubitak.gov.tr

Bilim ve Teknik Ağustos 2017

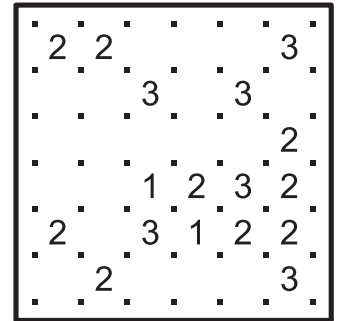
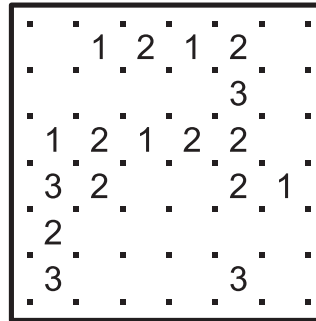
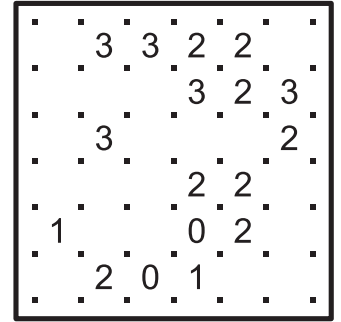
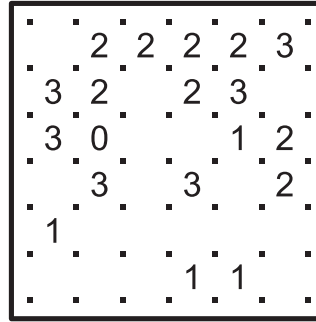
Çit Oyununun Kuralları

Noktaları yatay veya dikey çizgilerle birleştirerek kapalı tek bir çit oluşturun.

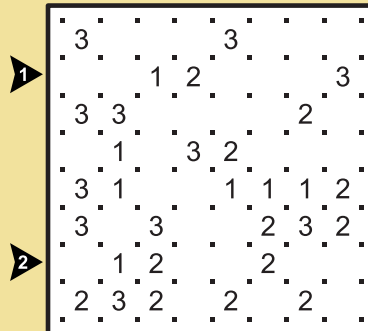
Rakamlar buldukları hücrenin kaç kenarında çit parçası olduğunu göstermektedir.



Örnek Çözüm



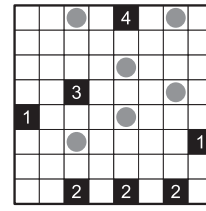
Ödüllü Soru



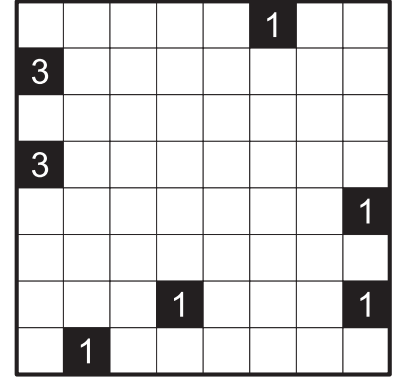
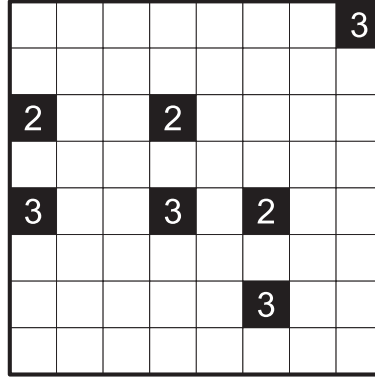
Örnek sorunun çözümünde ilk satır 011101 şeklinde yazılır.

Deniz Feneri

İçlerinde sayı yazan kareler deniz fenerlerini ifade etmektedir. Her fener dikey ve yatayda gördüğü gemilerin sayısını göstermektedir. Gemiler 1x1 boyutunda yer kaplamaktadır ve hiçbir gemi diğerinin aydınlanmasını engellememektedir. Her soruda 6 gemi bulunmaktadır. Gemiler birbirlerine ve fenerlere çaprazdan dahi komşu değildir. Gemilerin yerlerini bulunuz.

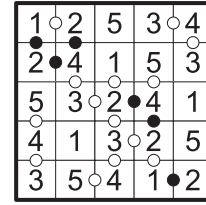


Örnek Çözüm

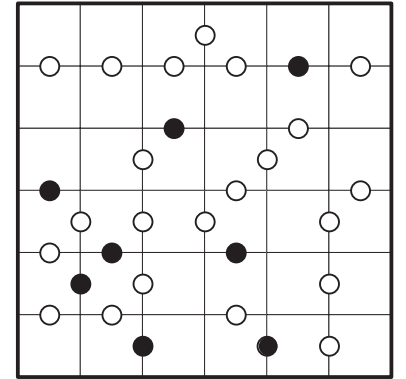
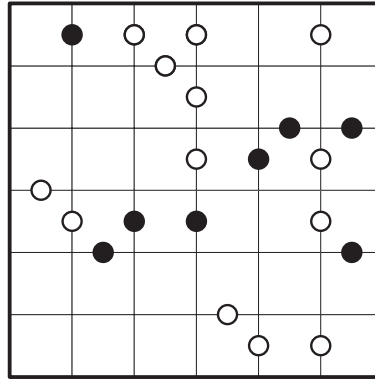


Kropki

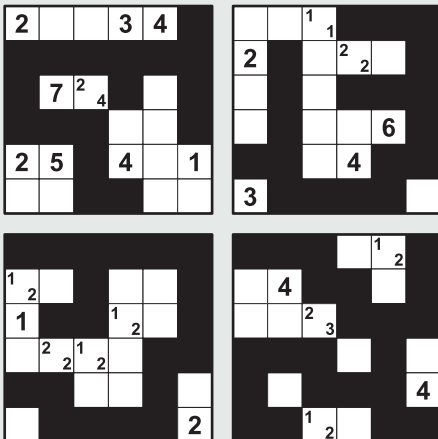
Diyagramları 1'den 6'ya (örnekte 1'den 5'e) kadar, her satır ve sütunda her rakam bir kere bulunacak şekilde doldurunuz. Eğer komşu iki rakam arasındaki farkın mutlak değeri bir ise beyaz noktalarla ayrılırlar. Eğer iki komşu hücreden biri diğerinin yarısına eşitse siyah nokta ile ayrılırlar. 1 ve 2 arasındaki nokta iki renkte de olabilir. Bütün siyah ve beyaz noktalar verilmiştir.



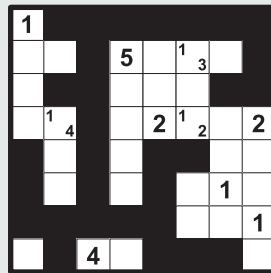
Örnek Çözüm



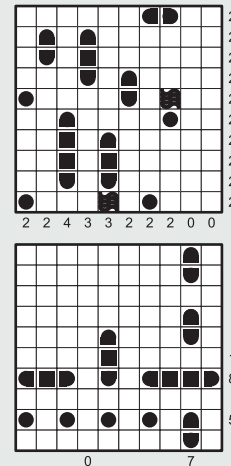
Çözüm: Tapa



Çözüm: Ödüllü Soru-Tapa



Çözüm: Amiral Battı



Çözüm: Çarpmaca

