

Düşünme Kulesi

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

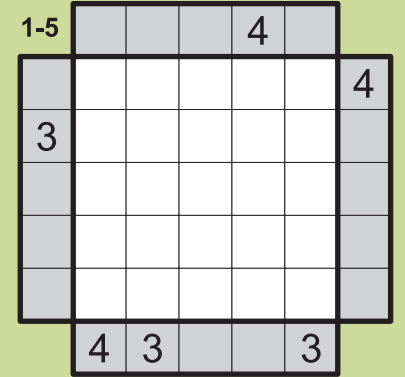
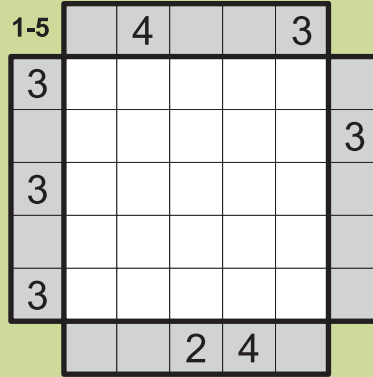
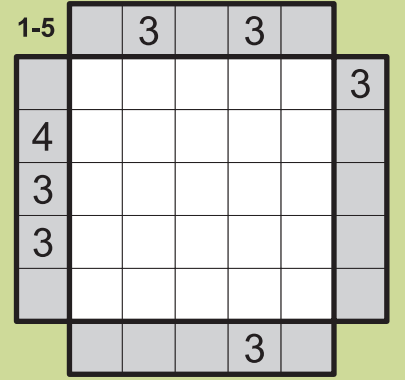
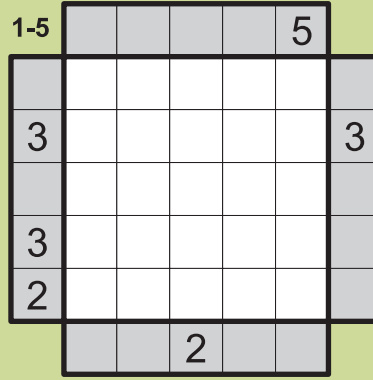
Ayın Oyunu: Apartmanlar

Apartmanlar Oyun Kuralları

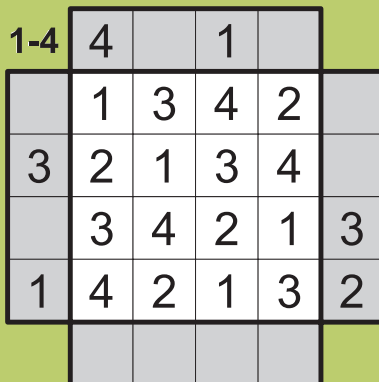
Her satır ve sütunda verilen aralıktaki rakamlar tam olarak birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

Her rakam, yüksekliği o rakam kadar olan bir apartmanı temsil etmektedir.

Diyagramın dışındaki sayılar, o yönden bakıldığında daha yüksek apartmanlarca gizlenmeyip görülebilen apartman sayısını vermektedir.



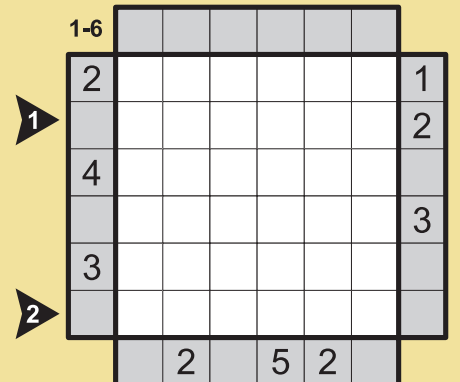
Apartmanlar - Örnek Çözüm



Ödüllü soru

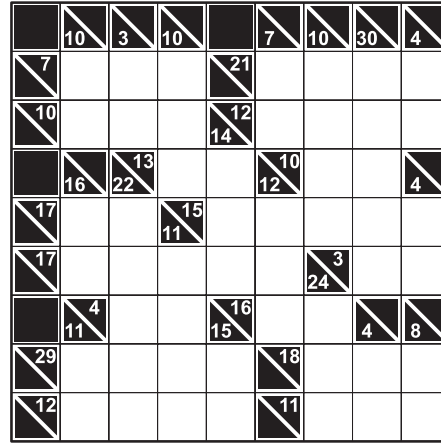
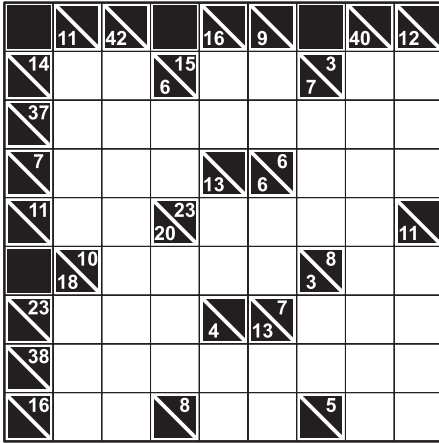
▼ Apartmanlar sorusunu çözüp ok doğrultusundaki içeriği yazarak ad, soyad, adres ve telefon bilgileri ile birlikte dusunme.kulesi@tubitak.gov.tr adresine gönderenler arasında çekilişle belirlenecek 10 kişiye TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları tarafından yayımlanmış *50 Harika Bilim Etkinliği* başlıklı kitap hediye edilecek. Çekiliş sonuçları dergimizin Facebook ve Twitter hesaplarından önümüzdeki ayın ilk haftasında duyurulacak. Geçen ayın ödüllü Kropki sorusunu doğru yanıtlayan ve kitap ödülü kazanan okurlarımızın listesi Facebook ve Twitter hesaplarımız üzerinden duyuruldu.

www.bilimteknik.tubitak.gov.tr



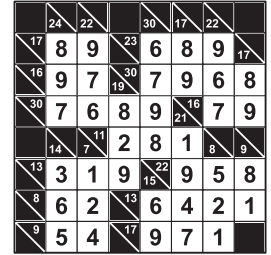
Ok doğrultusundaki içeriği yazın. Örnek çözümün ilk satırı 1342 şeklinde yazılmalıdır.

Kakuro: Boş hücrelere 1'den 9'a kadar olan rakamları yerleştirerek diyagramı doldurun. Çizgiyle bölünmüş karelerde çizginin altındaki sayılar altındaki, üstündeki sayılar sağındaki rakam gruplarının toplamını vermektedir. Bir toplamı oluşturan rakamlar birbirinden farklı olmalıdır.

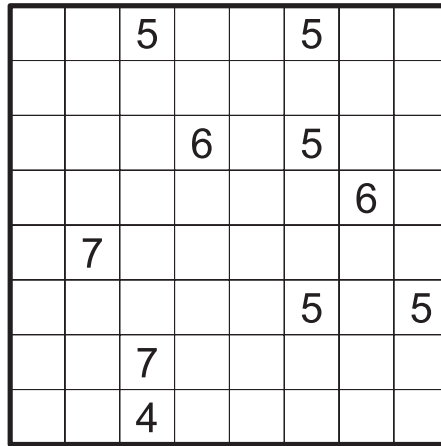
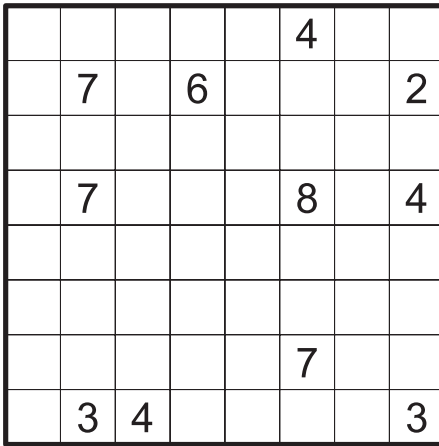


Kakuro

Örnek Çözüm

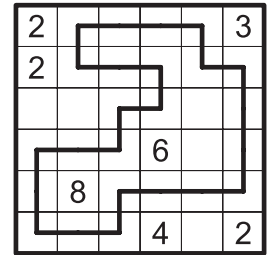


Yol Oluşturma: Oyunun amacı komşu hücreler boyunca yatay veya dikey ilerleyen ve kendisini kesmeyen kapalı tek bir yol oluşturmaktır. Yol, rakam olan hücrelerden geçemez; ayrıca bu rakamlar çevrelerindeki hücrelerden kaç tanesinin yolun parçası olduğunu belirtmektedir.

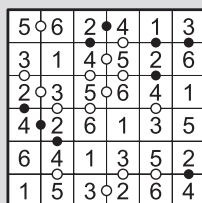
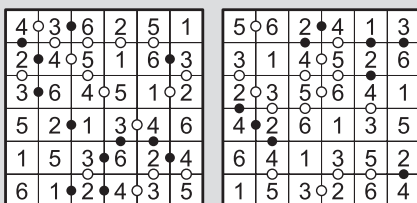
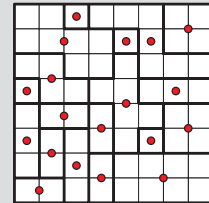
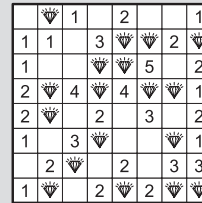
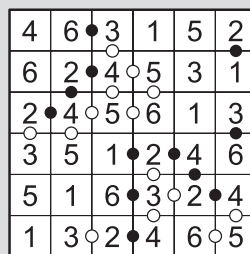
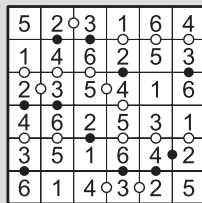
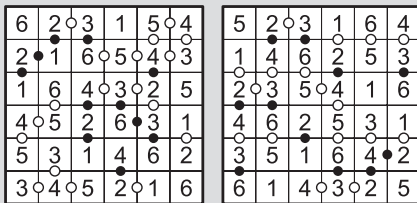


Yol Oluşturma

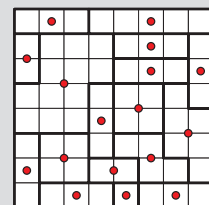
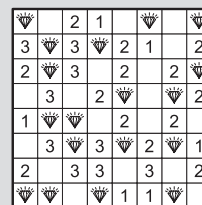
Örnek Çözüm



Geçen Sayının Çözümleri



Ödüllü Soru:
Kropki



Kropki

Hazine Avı

Simetri