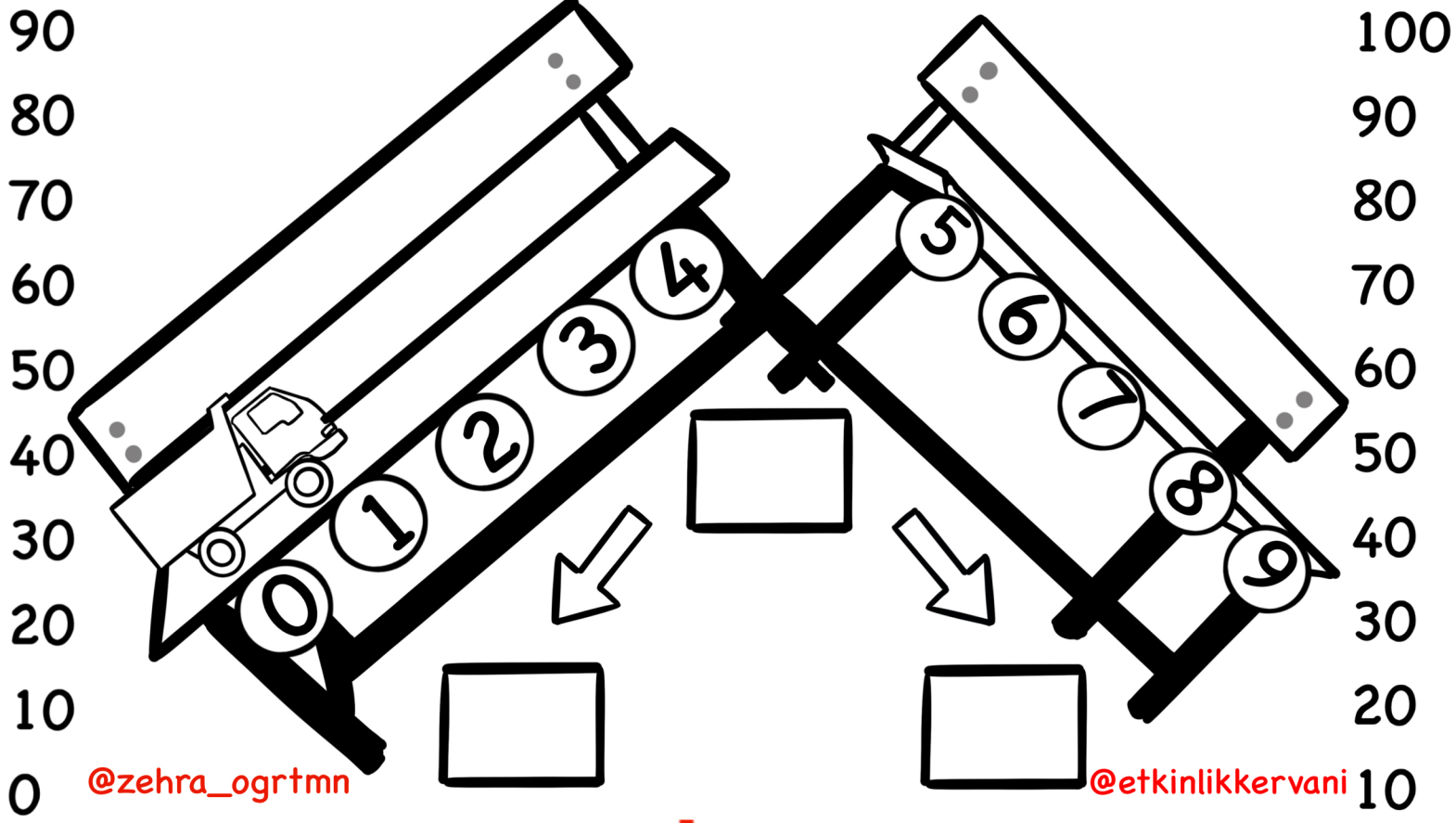




# SIRALARLA ONLUĞA YUVARLAMA

Oyuncak kamyonumuzun karşı tarafa geçebilmesi için belirli bir hıza ulaşması gerekir.

Hızı 0,1,2,3,4 birim ise kayıp geriye düşüyor, hızı 5,6,7,8,9 birim ise karşıya geçiyor.



Kendi onluğuna yuvarlanır

Bir sonraki onluğa yuvarlanır

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



# SIRALARLA ONLUĞA YUVARLAMA

Oyuncak kamyonumuzun karşı tarafa geçebilmesi için belirli bir hıza ulaşması gerekir.

Hızı **0,1,2,3,4** birim ise kayıp geriye düşüyor, hızı **5,6,7,8,9** birim ise karşıya geçiyor.

