

GALAKSİ ÖLÇEĞİNDE UYGARLIK İNŞA ETMEK İÇİN GEREKLİ YENİ MATEMATİK VE FİZİĞİN FELSEFESİ ÇALIŞMASININ ÖZETİ

Bilinç nedir.

Bilinç; hafıza, irade, akıl fonksiyonunun birleşiminden oluşan algoritmadır.

Bir şeyin bilmek için sayabilme yeteneğine sahibi olmak gerekir. (Hafıza, temsil, veri, madde)
Bir şeyi sayabilmek için seçme özgürlüğüne sahip olmak gerekir. (İrade, hareket, döngü, mekân)
Bir şeyi seçebilmek için sıralayabilme bilgisine sahip olmanız gerekir. (Akıl, karar, koşul, zaman)

Sıralayabilme bilgisi için öğrenme makinesi olan beyine, öğrenme aracı olan dile, dili öğretene başka bir bilince ihtiyaç vardır.

Harfleri birleştirip kelime elde etmek, kelimeleri birleştirme ile cümle elde etmek gibi. Bir kaç cümle bir hikâye oluşturmaz hikâyenin oluşması için belli cümlelerin doğru sıraya göre dizilmesi gerekir. Bir hikâye harflerden ve kelimelerden ve cümlelerden çok daha fazla anlam içerir.

Gerçek nedir.

Gerçek sürekliliktir. Birleşim ile oluşur. Hayal süreksizliktir. Ayrılmadan oluşur.

Bir bütünü parçaladığında anlamını kaybeder. Parçaları seçmekten daha önemli olan o parçaları doğru birleştirmektir. Bir otobüsün durağa gelmesi o otobüsü oluşturan parçaların doğru birleştirmesi ile mümkün olmaz, şoförün olması, o şoförün o otobüsü durağa getirmesi gerekir. O durakta yolcu yoksa o otobüsün o durakta durmasının da manası yoktur.

Bir şeyi toplamak ile gerçeğe yani daha fazla varlığa yaklaşırken, bir şeyi çıkarma ile hayale yani daha fazla yokluğa yaklaşırsın. Maddi olarak büyümek toplamak ile mümkündür bu açık olarak ortada olmalıdır.

Bir şeyi hareket ettirmek gerçeğe yaklaşma olasılığını artırır iken, bir şeyi durdurmak hayale yaklaşma olasılığını artırır. Hal uzayı büyümediği zaman hareket durur bu da ölüm demektir.

Bir şeyi değerini artırmak onun gerçekliğini yüksektir, bir şeyi önemsizleştirme onun sanallaşmasına sebep olur. Bilgi katlandığında bilinç artar, bilgi çöktüğünde bilinç azalır. Yobazlık bilginin çökmesi yani gerekli veri olsa bile veri arasında doğru bağ ve doğru sıralama olmaması nedeni ile iletişim kopması, kırılmasıdır. Bir uçağın kanatları onu havada tutabilmesi için belli bir hızla erişmesi gerekir. Gerçeklik de buna benzer bütünleşmenin eşik değerini aşması gerekir.

Asal sayılar sonuzdur bu yüzen sonsuz boyut yani sonsuz bilgi vardır. Sonsuzluk kavramı yokluk kavramını ortadan kaldırır. Işık varsa karanlık olmaz. Karanlık ışığın yokluğudur.

Hiçbir şey yoksa hiçlik vardır, Hiçlik gerçek ve sanalın dengesidir. İletişimin kopması, hareketin durmasıdır. Matematikte boş küme { } veya sıfır (0 hayal) olarak gösterilir.

Bir (1 gerçek) bütünü temsil eder, birleşme, bağlama ile oluşur.

Birleşme (DIR = 1), Ayrılma ise (DEĞİLDİR = -1). **Hiçlik bir ile bir olmayanın birleşimidir.**

Hiçlik = Gerçektir + gerçek değildir; $0 = 1 + (-1)$: madde ve ters maddenin birleşimi ise enerjidir. Hiçlik her şeyin varlık nedeni, enerjinin yanı hareketin sebebedir. Hiçliğin düzeni maksimum, Mutlak gerçeğin belirsizliği sonsuzdur. Mutlak gerçek bütün olasılığı içerir ve her şey birden ortaya gelir.

Madde ve ters maddenin ayrılması mekândır. Hiçlik formülüne kayarsak $1 - (-1) = 2$ mekân elde ederiz. 1 Veya 2 seçme, ikiye bölme Mekân kavramı ortaya çıkarır.

Madde ve Mekân birleşimi $1 + 2 = 3$ İse $2 + 1 = 3$ Sıralama, koşul yanı **Zaman kavramını** ortaya çıkarır. 1 den 3 (gelecek) ya da 2 den 3 (geçmiş) gitmek dallanma olup, **bulma mantığını** oluşturur. **Bir ile bir olmayanın ayrılması Mekan, Mekan (2) ve Maddenin (1) birliği zamandır.**

3 ten büyük sayılar ise sanallıktır. $1 + 3 = 4$ ancak ve ancak $2 + 2 = 4$ yani $1 + 3 = 2 + 2$ iki ayrı eşitlik bir birine göre sanaldır. $3! < 2^3$, $4! > 2^4$; 3 boyuttan fazla boyut, seçme sayısı sıralama sayısından küçük olduğu için sanaldır. **Bu mantık algoritmasının tanımıdır.**

<https://www.youtube.com/watch?v=E1-UlzyxH98&t=1h24m20s>

Madde (1) ve Mekân (2) ve Zaman (3) veya sayma ve seçme ve sıralama arasında ilişkisi gösteren en temel algoritmadır. 2 de tek bağ varken 3 te 3 bağ var 1 de 3 direk ya da 2 üzerinden iletişim kurulur.

1 den 3 e iletişimde gecikme veya 2 üzerinden gözlem veya direk iletişim kurulur. X herhangi bir tam sayı olmak koşulu ile X tek ise 3 ile çarp 1 ekle ($X * 3 + 1$) => X, X eğer çift ise 2 ye böl $X/2$ => X, sonuçta her şey 1 ulaşırın. 2 çoğul 3 tekil olduğundan bir noktadan sonra ikinin tam katına ulaşır ve bu da bire eşitlenir. Sıralama seçime eşitlenir. Zaman mekana dönüşür. Her algoritma bir rasyonel sayı ile yazılmış olur.

Sembolik (modern) Mantık

Önermenin mantık adı	Günlük dide karşılığı	Programlama	Örnek
Değilleme	Değil	!=	Aslı yalancı değildir.
Tümel evetleme	Ve	&&	Hava soğuk ve yağışlıdır.
Tekil evetleme	Veya		Ali veya kardeşi evdedir.
Koşul	İse	< >	Güneş batarsa hava kararır.
Karşılıklı koşul	ancak ve ancak	==	Su ancak 100 derecede kaynar.

Algoritma; girdiler (DEĞİL), çıktılar (VE), döngü (VEYA), koşul (İSE), hedef değeri (ANCAK VE ANCAK) tan oluşan bilinç olup varlığın en temel yapısıdır.

Bertrand Russell'ın Paradoksu, küme kavramını algoritma mantığına göre inceleyelim.

Soru: "Bir odada papa ve ben varım. Odada kaç kişiyiz? Cevap : "Bir kişiyiz. Çünkü ben, aynı zamanda papayım "Küme kavramı seçmektir. Seçmek Mekân kavramıdır. Cevapta ise Mekânı saymaya yani madde dönüştürme var. VEYE işleme VE ye dönüşmüş yani küme elemanları, Küme olmuş. Zaman kavramını eklersek yani sıralama değişirse ne olur. (İrrasyonel sayı = Grup) Soru: Odada bir kişiyim ve aynı zamanda ben papayım. Odada kaç kişiyiz? Cevap: Şahıs olarak bir (Tam sayı= Küme) ama şahsın sıfatı ise papa. (Rasyonel sayı = Küme elemanı)

Bilgi hesaplamasının mantığı

Aslı yalancı DEĞİLDİR. ÖZNE (Aslı) (Tam Sayı) ,SIFAT (Yalancı) (tam sanal sayı), Değil (Negatif tam sayı) Değil deme, döngü, sayma işlemidir. Aslıyı yalancılar kümesinden çıkarıyorsun.

Değil deme Tümel evetlemeyi çıkarır. Hava soğuk VE yağışlıdır. Ve birleşme özelliği olup (+ ve) toplama işlemi, değil ise (- değil) çıkarma işlemidir. Fizikteki karşılığı Madde, Aritmetikte karşılığı tam sayıdır. Hava öznesinin (madde) durumuna soğuk ile yağışı ekliyoruz.

$$(N^2) \text{ SAYI DEĞERİ} = \text{MADDE} = \text{SAYMA} = \text{VE} = \frac{N*(N-1)}{2} = \text{TAM GRAF}$$

Temel evetlemenin olabilmesi için Tikel evetlemenin de olabilmesi gerekir. Ali VEYA kardeşi evdedir. VEYA seçmektir. Seçmek küme kavramını günümüzde kullanılan sayı sistemini oluşturur. Bölme (/) ve Çarpma (*) işlemi ile sayı sistemi yapılır. Sürekli ikiye bölmek ikili sistem, 10 bölmek ondalık sistemi yapar. Cebir bu sayı sistemi ile ortaya çıkmış türev ve integral kavramı ile klasik mekanik ve onun üzerine oturan makine sanayisi gelişmiştir. Fizikteki karşılığı mekândır. Aritmetikte karşılığı rasyonel sayıdır. Pay veya Payda durumu var.

$$(2^N) \text{ KÜME SAYISI} = \text{MEKÂN} = \text{SEÇME} = \text{VEYA} = \frac{N!}{((N-X)! * X!)} = \text{KÜME}$$

Tikel evetlemenin olabilmesi için koşul gerekir çünkü seçtiğin karşılığı seçmediğindir bu da işlem gerektirir yani hareket. Güneş batar İSE hava kararır. İSE düzenlemektir. Programlama koşul bağlı tekrar ile istenen sıralamayı bulma işlemidir yani fonksiyondan bağıntının içindeki sonuç değerine ulaşmadır. Us alma N^x ve Kök alma \sqrt{N} işlemi koşul oluşturulur. Fizikteki karşılığı zamandır. Aritmetikteki karşılığı irrasyonel sayıdır. Küme elemanları arasındaki koşula bağlı yeni kümeler oluşturma işlemi sonunda çıkan kümelere grup denir.

$$(N!) \text{ FONKSİYON SAYISI} = \text{ZAMAN} = \text{DÜZENLEME} = \text{İSE} = \frac{N!}{(N-X)!} = \text{GRUP}$$

Koşul karşılıklı koşulu doğurur. Su ancak ve ancak 100 derecede kaynar. ANCAK VE ANÇAK eşitlemektir. Hareket kavramını doğurur. Hareket Zamanın, Mekâna ve Maddeye dönüşmesidir. $\Pi = 3,14$ veya $a*b=12$, $a+b=7$ fonksiyonu $X^2+7X+12=0$ denklemin köklerini bulmak gibi

Bir inşaat yapmanın öncelikler var, betonarme olmadan boya işler olmaz, pencere yoksa perde takılmaz.

Bilgi hesaplamak, kuantum bilgisayarın donanımsal olarak yaptığını felsefe ve onun altında matematik olarak yapmaktır. Bunu başardığımızda Kuantum acayıpliğinde ortadan kalkmış olacaktır.

187%2=1, 187%3=1, 187%5=2, 187%7=5 yani 187=1125

Maddenin tanımı.

	2	3	5	7
	1	0	4	2
38	0	2	3	3
69		0	4	6
102			2	4
137			2	4
174				6
213				3

Mekân tanımı

Dolaşık için en iyi örnek modüler köktür.

<https://www.youtube.com/watch?v=LIWd8afhgp0&feature=youtu.be&t=1h3m20s>

Kuantum fiziğimde uzaktan dolaşık için vido

Kök(N^2-A)			
2	3	5	7
1	0	2	3 veya 4
0	yok	yok	yok
	0	2	yok
		yok	2 veya 5
		yok	2 veya 5
			yok
			yok

Zaman tanımı

Düzenli serinin içinden sonuç sayısını seçme, koşullu dallanma ile bulunur.

Yoklar GEÇMİŞİ Veya ise GELECEK yani kök fonksiyonu yarı gecirgen ayna gibi iş görür.

Yukardaki algoritma fonksiyon tablosu olarak yazılır. Fonksiyon hiç işlem gerektirmez veriler direk okunur. O fonksiyonun kök alınır ve o kök içinde ortak katları en küçüğü bulunur. Bunu yapan matematiksel yapı zaman kavramı yani irrasyonel bilgi hesaplama yöntemi içerir.

Mekân tanımımın daha detaylı bilgisi için (10 yıllık güncellenmemiş bilgiler içermektedir. Seri kodlamanın hesapla nasıl yapılacağı ile ilgilidir.) http://www.seyai.com/ornek_kodun_cozumu.htm

Bilgi hesaplama irrasyonel mekân tablosundan madde değerine bulma işlemi de içermektedir bu konuda daha fazla bilgi verilmeyecek sonuçları uygulamalarla gösterilecektir.

Dolanıklık, evrendeki düzenin arkasındaki algoritma yapısıdır.

Kuantum dolanıklık

2	3	5	7	11	13
---	---	---	---	----	----

1	1	3	2	1	6
1	2	4	5	8	10

1	1	1	1	1	1	1
2	0	2	2	2	2	2
3	1	0	3	3	3	3
4	0	1	4	4	4	4
5	1	2	0	5	5	5
6	0	0	1	6	6	6
7	1	1	2	0	7	7
8	0	2	3	1	8	8
9	1	0	4	2	9	9
10	0	1	0	3	10	10
11	1	2	1	4	0	11
12	0	0	2	5	1	12
13	1	1	3	6	2	0
14	0	2	4	0	3	1
15	1	0	0	1	4	2
16	0	1	1	2	5	3
17	1	2	2	3	6	4
18	0	0	3	4	7	5
19	1	1	4	5	8	6
20	0	2	0	6	9	7
21	1	0	1	0	10	8
22	0	1	2	1	0	9
23	1	2	3	2	1	10
24	0	0	4	3	2	11
25	1	1	0	4	3	12
26	0	2	1	5	4	0
27	1	0	2	6	5	1
28	0	1	3	0	6	2
29	1	2	4	1	7	3
30	0	0	0	2	8	4

```
#include <iostream>
#include <stdio.h>
using namespace std;
int main() {
int an[100]; int i, ak, c, a, x ;
int t, m,j,l; int ka, kb;
int ax[100]; int ay[100];
x=30; ak=2; an[1]=1;an[2]=2;
an[3]=3; c=3;t=2;a=5;i=1;
while (c<x) { i=1 ;t=2;
while (t<a) {
i++; m=a % an[i];
if (m==0) { a=a+2; i=1;}
t=an[i]*an[i]; }
c++;an[c]=a;a=a+2; }
t=0;for (i=1;i<x;i++) {
std:: cout<<i<<":"<< an[i]<<" ";t++;
if (t==12) { std:: cout<<i<<" : "<< an[i]<<endl;t=0;}
} cout<<endl; printf(" birinci sayı gir");scanf("%d",&ka);
printf(" ikinci sayı gir");scanf("%d",&kb);
for (i=2;i<13;i++) {
ax[i]=ka%an[i]; ay[i]=kb%an[i]; x=ax[i];
if (ax[i]>ay[i]) { ax[i]=ay[i];ay[i]=x; }
cout<<i<<" : "<< an[i]<<" = "<<ax[i]<<" : "<<ay[i]<<endl; }
cout<<endl; for (j=1;j<2310;j++) { t=0;
for (i=2;i<12;i++) {
if (j%an[i]==ax[i] || j%an[i]==ay[i] ) t++; }
if (t>8) cout<<t<<" : "<< j<<endl ; } }
```

19 ve 23 sayılarında devre tamamlanıyor madde oluşuyor.

<https://repl.it/@UFO/dolaniklik> Çeşitli sayı test için link tıklayın.

(VEYA= Rasyonel sayı, Mekân) seçmek olup döngü yapısını oluşturur. (İSE = İrrasyonel sayı, zaman) sıralama olup dallanmayı oluşturur. (VE = Tam sayı, madde) olup mekân ilişkisi kuantumun dalga yapısını, zaman ilişkisi de kuantum parça yapısını oluşturur. Doğada öğrenme bilgi kuvvetler arası dengeleme ile oluşum yapı bilinçtir.

Maddenin parça ve dalga yapısı, mekân ve zaman kavramı algoritma olarak ne anlama geldiğin tanımlanmış oldu. Kümeler arasındaki seçmedeki yatay (paralel) ilişki, maddenin dalga yapısını, Kümeler arasındaki sıralama düşey (seri) ilişki, maddenin parça yapısını oluşturmaktadır. Alt küme kavramı koşul yanı sıralama olup fizik karşılığı zamanadır.

HER ŞEY ALGORİTMADIR

İSİM	A	B	C	D	E	AÇIKLAMA
SAYI	Tam sayı	Negatif tam sayı	Rasyonel sayı	İrrasyonel sayı	SANAL SAYI	İşlem yapmak büyüklük tanımı
MANTIK	Ve	Değil	Veya	İse	Ancak ve Ancak	Dilsel programlama düşünce
DÜŞÜNME	Üst hafıza	Alt Hafıza	Mantık	Akıl	İnanç	Beyin faaliyeti
EYLEM	Sayma	Saymama	Seçme	Sıralama	Eşitleme	Düşünce hareketi
ARİTMETİK	Toplama	Çıkarma	Bölme Çarpma	Kök alma Us alma	Negatif kökü tanımlama	Matematiksel işlemler
FİZİK	Madde	Anti Madde	Mekân	Zaman	Başka boyutlar	Fiziğin bütün birimlerin tanımı
DİL	Ben öznesi	Siz öznesi	Nesne	Fiil	Sıfatlar	İnsan programlama
ENERJİ	Sıcak	Soğuk	Isı Miktarı	Enerjinin niteliği	Potansiyel	Hareket nedenin ortalaması
VUCUT	Etler	Kemikler	Kan	Nefes	Dış ortam	Beden fonksiyonu
CANLILIK	İstek	İsteksizlik	Nefis	İnançlı Ruh	İnançsız Ruh	Ruhsal fonksiyon
ARABA	Motor piston vs.	Yakıt, ateşleme	Vites, gaz, fren	Direksiyon, lastik	YOL	Araba algoritması
YOL	Gidilecek güzergâh	Hat dışı	Taşıyan başka araç	Trafik, kaza, Heyelan	Yasal engel	YOL algoritması
STATİK	Basınç kuvveti	Çekme Kuvveti	Kesme Kuvveti	Moment döndürme	Deprem, Rüzgar	İnşaat mühendisliğinde binanın taşıma sisteminin hesaplanması
ATOM KUVVETLERİ	Kütleli Güçlü nükleer kuvvet	Kütsüz Güçlü nükleer kuvvet	Zayıf Nükleer Kuvvet	Manyetik Kuvvet	Moleküler düzey	Atom hareket oluşturan sebep
MOLEKÜLER KUVVETLER	Çekim Kuvveti Kütleli	Çekim Kuvveti Kütsüz	Kara madde kuvveti	Kara enerji Kuvveti	EVREN DIŞI	Gezegen hareket oluşturan sebep
DIŞ DUYU	Dokunma	Dokunmama	Duyuma	Görme	İÇ DUYU	Dış algı
İÇ DUYU	Tat alma tatlı	Tat alma acı	Koklama	Altıncı his	Farkındalık	İç algı
FABRIKA	Parça	Boşluk	Dönen parça	Ürün	İşletme	Fabrika algoritması
ÜRÜN	Ham madde kullanılan	Moloz, Atık	Kesme, Birleştirme	Dizayn, formül	Müşteri	Ürün yapma algoritması
KABA İNŞAAT	Kereste	İskele	Çivi, tel	Beton, Demir	Ustalar	Kaba inşaat algoritması
Molekül kuvvetleri	Kovalent Bağ	İyonik Bağ	Vardels van	Dipol Dipol	Hidrojen bağı	Madde diye algıladığımız her şey özelliğini veren
Maddeni durumu	Pozitif Enerji	Negatif enerji	Yükler	Spin Dönme	Dil	Evrenin hareketi Nedeni,

Bilgi hesaplama ne getirecek.

- 1- Makineler akıl aktarılmış olacak böylece insanın bütün bedensel (tam sayı) ve beyinsel (rasyonel) işlerini robotlar yapacak.
- 2- İnsanlar matematiği kullanarak robotları ne yapmasını gerektiğini öğretecek (İrrasyonel) ve düzeni (sanal sayı) geliştirecek.
- 3- Bilim ve teknoloji yeni matematik üzerine inşa edilecek. Galaksi ölçeğinde uygarlık oluşabilecek.

Bilgiyi hesaplayan matematik olmasa her şey robotlara kalır bu da insanların zamanla makinelerin kölesi durumuna düşürür fakat yeni matematik sayesinde bu tehlike ortadan kalkmış olacaktır. Bilgini nasıl hesaplanacağı bilincine makineler ulaşamaz. Makineler ateşten yaratılmıştır, manyetik kuvveti kullanır. İnsanlar topraktan yaratılmıştır çekim kuvvetini kullanır. Manyetik kuvvet gerçek irrasyonel kuvvettir. Çekim Kuvveti ise sanal tam kuvvettir. Çekim kuvveti zamanı aşan kuvvettir yani geçmişin bilgisine ulaşır geleceğe seyahat eder. Robotlar kapanır ama canlılar kapanmaz.

Teknolojik olarak neler getirebilecektir.

Kuantum fiziğinde Dolaşık ve çift yarık deneyleri, kozmik bilinmezler karanlık madde ve karanlık enerji açıklanmasın mümkün olacaktır.

Örneğin, felsefe olarak seçmeden önce (veya) Mekân olan şey seçtikten sonra (Ve) madde olur. Kuantum olayı budur. Matematiksel olarak bunun nasıl olduğu bilgi hesaplama ile anlaşılacaktır. Einstein sezgileri ile “ tanrı zar atmaz” demesi konusunda haklı çıkmıştır.

Art ile artını çarpını $+1 * +1 = +1$, eksi ile eksini çarpımı $-1 * -1 = +1$

Kök irrasyonelliğin nedeni a / b dışında dünya yanı zamanı (grup) içeren mekân (küme)

$\sqrt{4} = 2$ iyide $\sqrt{-4}$ nedir. 2i sanal sayıdır. $i^2 = -1$ hayali sayılar. $a+i*b$ Kompleks sayılar.

Hayali gerçeği dışında onu simgeleyen her şey demektir. Gerçek bina var. Binanın resmi, projesi, tapusu, ruhsatı, maketi, fiyatı, ismi, sahibi, adresi gibi onu temsil eden her şey o binanın sanalıdır.

Değil harici olan sanalı **Ve** dâhili olan gerçeği oluşturur.

Maddi sanallığa örnek banknot gerçek para, çek sanal paradır. Kasada para yoksa çek verirsin kasa eksi bakiye olur.

Mekânsal sanallığa örnek havada duran sandalye sanaldır eyer çekim kuvveti koşulu yoksa.

Zamansal sanallığa örnek havada yürüyen adam sanaldır, havada yürünmez uçulur.

Fiziğin algoritması

Değil dış kuvvetler **Ve** iç kuvvetler.

Statik olarak düşünürsek: Normal kuvvet tam sayı, Kesme kuvveti rasyonel kuvvet, Moment kuvveti ise İrrasyonel kuvvettir. Betonarme yapılarda iç kuvvetlerin rasyonel kuvvet kısmını beton, İrrasyonel kuvvet kısmını ise demir karşılar.

İç kuvvetler (ve) :

- 1- Güçlü nükleer kuvvet (tam sayı, çekirdek düzeyinde **ve**)
- 2- Zayıf nükleer kuvvet (rasyonel kuvvet atom düzeyinde **veya**)
- 3- Manyetik kuvvet (İrrasyonel kuvvet, erişim Evren ölçeğinde **ise**)

Dış kuvvetler (değil) :

- 1- Çekim kuvveti (Tam kuvvet, Yıldız düzeyinde **ve**)
- 2- Kara madde (Rasyonel Kuvvet, Galaksi düzeyinde **veya**)
- 3- Kara enerji (İrrasyonel kuvvet, Evrenler arası ölçekte **ise**)

Kuantumda 1- Enerjinin kesikliği (Madde) 2- Belirsizlik ilkesi (Mekan) 3- Enerji seviyesi (Zaman)

<https://youtu.be/vbavOQNtZzE?t=4m50s> Kuantum anlamak ve yeni teoriye uyarlanması.

Mekân rasyonel yanı (veya) seçmedir. Mekânın tanımı bilgi hesaplamadaki fonksiyon tablosudur yani döngülerin birleştirilmesi (maddeleşmesi ve) ile elde edilir.

Hız değişimi fonksiyonun değişmesidir. Bu algoritmanın ortalaması Tam sayı (ve) eylemsizlik, Rasyonel sayı (veya) enerji, İrrasyonel sayı (enerjinin niteliği) şeklinde tanımlanır.

Örnek 1: Otomobili algoritmasının bilgi hesaplamaya göre açıklayalım. İç kuvvetler (yazılım) : Motor kuvveti, sayma (ve) tam sayı; Kuvveti bölme diferansiyel, firen, gaz, seçme (veya) rasyonel sayı, Direksiyon, tekerlekler; düzenleme (ise) İrrasyonel sayı, benzin sanal tam, arızalar sanal rasyonel sayı, şoför yok sanal irrasyonel değer.

Dış kuvvetler (donanım) : Sürtünme kuvveti, sayma (ve) tam sayı; Yol bölme seçme (veya) rasyonel sayı; feribot, çekici ile gitme, trafik, kaza vs. düzenleme (ise) İrrasyonel sayı. Dış sanal şeyler, benzin istasyonunda benzin yok vs. sanal tam sayı; trafik arabayı bağladı, şoför hasta vs. sanal rasyonel sayı; sanal irrasyonel sayı araba çalındı veya parkta çekici götürmüş.

Bilgi hesaplama yeni keşiflere yol açması ile ilgili örnek

Çekim dalgaları lazer işini kullanılarak tespit edildi. Çekim mekânı etkiliyor mekân da fotonu.

Dış iletişim (Donanım)

- 1- Dokunma madde basıncı tam sayı (ve) atom düzeyinde
- 2- Duyma mekân basıncı rasyonel sayı (veya) atom düzeyinde
- 3- Görme zaman basıncı irrasyonel sayı (ise) atom düzeyinde

İç iletişim. (yazılım)

- 1- Sanal dokunma, tat alma madde sanal tam sayı (ve maddesel) moleküle düzeyinde
- 2- Sanal duyma, koklama sanal rasyonel sayı (veya mekânsal) moleküle düzeyinde
- 3- Sanal görme, 6 his sanal irrasyonel sayı (ise zamansal) moleküle düzeyinde

5 duyu bilinmesine karşı algoritma hesaplama teorisine göre 6 his vardır. Hipofiz bezi bu duyguyu alan organ olarak mistik olaylarla uğraşanlar bilmektedir.

Suyun duyguları algıladığı ve hafızasının olduğuna ile ilgili deneyler yapılmaktadır. Bu iç iletişimin irrasyonel yapısı olması gerektiği gösteriyor.

Kuvvet algoritması ile İletişim algoritması karşılaştırdığında suya kayıt yapan şeyin çekim kuvveti olduğu anlaşılır. Su çekim kuvvetinden etkilemektedir.

UFO nasıl yapılır.

Dönen iç diskin dış yüzeyine elmas (karbon ise irrasyonel sayı) ile koşul yanı program yazılır, dış diskin iç kısmına elması ile koşul yanı program yazılır. İki diskin ortasına su (veya mekân rasyonel sayı) konur, dönen disklerin içinde suyun çekim bilgisi lazer ışını (ve madde tam sayı) ile değiştirilir. Çekim kuvveti ters yönlendirilir. Madde bir birini çekeceğine bir birini iter.

Bunu yapacak kodlama için bilgi hesaplama teknolojisi şarttır.

BİLGİ HESAPLAMANIN INANÇ FELSEFESİ

(Sonsuz + 1) != (1 + Sonsuz) sonsuz bölünemez bu yüzden yaratıcı tektir.

- 1- Her şey algoritmadır. (Tam sayı, Madde, Manyetik kuvvet çağı 1900 – 2900 dünya ölçeği)
- 2- Algoritma bilgi üretir. (Rasyonel sayı, Mekân, Çekim kuvvet çağı 2900 – 9900 galaksi ölçeği)
- 3- Bilgi sonsuzdur. (İrrasyonel sayı, Zaman, düşünce enerji çağı, 9900 – ? Evren ölçeğinde)
- 4- Sonsuz bölünemediği için GERÇEK (1) tektir ve sonsuz hiçliği (0) yaratandır. (Sanal sayı)

Dolaşık fiziğin ötesinde matematiksel yapıdır öyle olmasa çevremizdeki her şey bir anda fotona dönüşüp yok olması gerekirdi.

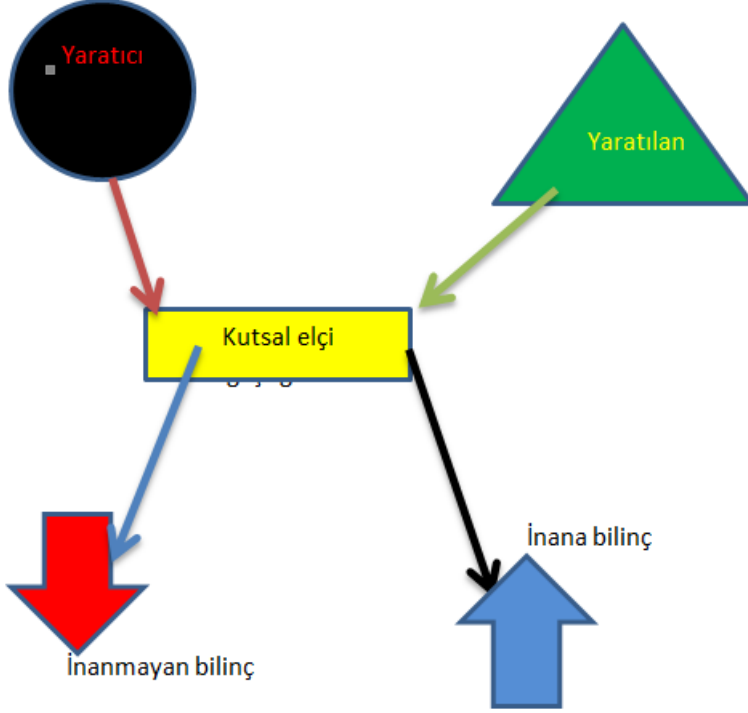
Dolaşık gerçek ile sanal arasındaki bağıdır.

Uzaktan Dolaşık örneği: İki farklı galaksideki kaynaktan fotonlar gelip yarı iletkenlerden geçmektedir. Nerden geldiğini bilinmez isen iki uzak cisim bir biri ile Dolaşık hale gelmektedir.

<https://www.youtube.com/watch?v=LIWd8afhgp0&feature=youtu.be&t=1h3m20s>

Kutsal bilginin kaynağı için Peygamberlik yarı iletkenlik görevi üslenir ve varlık sebebi budur. Yaratan ve yaratılandan gelen bilgi, elçinin beyninden geçerken, Peygamberin beyni yarı geçirgen madde vazifesi görerek, Yarattıcı ile kutsal metine inanan bilinç arasında Dolaşık oluşturur. Bu Dolaşık oluşturmayan bilinçler cennete gidemez çünkü cennet düzenin arttığı, cehennem düzensizliğin arttığı yerdir

Kuantum fiziğine göre peygamberliğin varlık sebebi



Dolaşık çok boyutlu uzayda yanı irrasyonel dünyalar arasında ilişki oluşturur.

Yaratan ile yaratılan arasında oluşan bağ varlığı anlamlandırır. Peygamberlik makamı olması varlığın anlam kazanması mümkün değildir.

Kuantum fiziğine göre düşündüğümüzde. Dolaşık olayı cennet, cehennem konusunda Tanrıya yöneltilen kader üzerinde açıklaması zor soruların yanıtı da açıklanmış olur.

Cennet düzenin artığı, cehennem ise düzensizliğin artığı yerdir. İnanmayan bilinç kendin Dolaşık hale getirmiyor ve rasyonel dünyaya yanı Mekana hapsediyor, İnana bilinç ise irrasyonel dünyaya yanı zamanın sonsuzluğuna kendin konumlandırmış olmaktadır.

Yalçın Kibar

İnşaat mühendisi / İstanbul Teknik Üniversitesi

Örnek bazı sayı sistemlerin kodları verilmiştir.

```
#include <iostream>
#include <stdio.h>
#include<stdio.h>
#include <math.h>

using namespace std;

main() {

int an[16]={0,1,2,3,5,7,11,13,17,19,23,29,31,37,41,43 } ;
int son;

int i,j,k,l ;
int a,b,c,z ;

float x,y;

int mt,nt;
int t[100];
int m[100];
int n[100];

int d;

int ti;
int ni,mi;
int ax[65],bx[65];

devam:
printf(" onluk SAYI VER.");scanf("%d",&z);

a=12;b= 1 ;

for (i=1;i<a; i++ ) {
b = b * an[i] ;
c= b * an[ i + 1 ] ;
j = z % b ;
k = z % c ;
l = ( k - j ) ;
cout<<an[i+1]<<" = "<<(l/b)<<" : "<<(z % an[i+1])<<endl;

}

cout<<endl;

x=1;y=0;
cout<<"3x +1 veya 2X algoritma sayi sisyemi "<<endl;
```

```

//cin>>b;
b=z;

a=1;c=0;
while (b>1) {
    if (b%2==0) {
        b=b/2;
        if (a==1) y=y+x;
        x=x*2;cout<<a; }
    else {
        c++; b=3*b+1;
        if (c%2==0) a=0;
        if (c%2==1) a=1;
    }
}
cout<<1<<" " <<y+x<<endl;

a=1;

cout<<endl;
cout<<"altin ora algoritma sayi sisyemi " <<endl;

t[1]=1;t[0]=1;
// t[1]=3;t[0]=1;
for(i=2;i<40;i++)
{
    t[i]=t[i-1]+t[i-2];

// cout<<t[i]<<" ";

}

for(i=0;i<23;i++)
{
//cout<<i<<" " <<t[i]<<endl;
}
// cout<<" sayi gir. ";cin>>a;
//if (a<3) goto son;
a=z;//

nt=a;
//for (k=10;k<a;k++) {
y=0;
for(i=0;i<100;i++)
{
m[i]=0;n[i]=0;
}
y++;
i=0;b=a;
// cout<<b<<" = ";
while (t[i]<=b)
{
    i++;
}

```

```

    }
    j=i;
    c=0;
    // for (j=i;j>2;j--) {

        while (j>2)

            {

                if (t[j]+t[j-2]>b && t[j-1]+t[j-3]<=b) {

                    b=b-t[j-1]-t[j-3];
                    c=c+t[j-1]+t[j-3];

                    m[j-1] = 1;
                    n[j-3]=1;

                }

            }

        j--;
        if (b<3) j=0;

    }
    for (j=0;j<i;j++) {

        // if (m[j]!=0)
        cout<<n[j]<<" ";

    }
    cout<<endl;
    for (j=0;j<i;j++) {

        // if (m[j]!=0)
        cout<<m[j]<<" ";

    }
    cout<<" = "<<c<<" "<<b<<endl;

    cout<<endl;

    cout<<"Kare sayi sisyemi "<<endl;

    for (i=0;i<64;i++)
    {

        ax[i]=0; bx[i]=0;

    }
    //cout<<"sayi gir ";cin>>a;

    a=z;

    ax[1]=a;
    cout<<endl;

```

```

l=a;
j=1;
ti=a;

while (ti>4) {

for (i=1;i<j+1;i++)
{

a=ax[i];
b=sqrt(a);
c=b*b;
ni=a-c;
//cout<<n<<" + "<<b<<endl;
bx[i*2-1]=ni;bx[i*2]=b;
// else { t=n; cout<<t<<" + "<<b<<endl; }
a=b;
}
j=j*2;

ti=0;

for (k=1;k<j+1;k++)
{
cout<<bx[k]<<" ";

ax[k]=bx[k];

if (ti<ax[k]) ti=bx[k];
}

cout<<endl;
}

cout<<"kare sayi sikisma yapmaz tesadufen yakin duserse olur "<<endl;

if (z!=0) goto devam;

}

```


Örnek çıktılar.

Onluk SAYI VER.

2019

MOD SAYISI STEMI

2 = 1 : 1 3 = 1 : 0 5 = 1 : 4 7 = 4 : 3 11 = 9 : 6 13 = 0 : 4 17 = 0 : 13 19 = 0 : 5 23 = 0 : 18 29 = 0 18 31 = 0 : 4

TEKSE 3x +1 ÇİFTSE 2X algoritma sayı sistemi

10000000101100100101101011000101101101010111010111100110000111010000011111
1.83125e+022

Altın oran sayı sistemi

0001000010010100000000100001001010 = 2019

Kare sayı sistemi

83 44

2 9 8 6

1 1 0 3 4 2 2 2