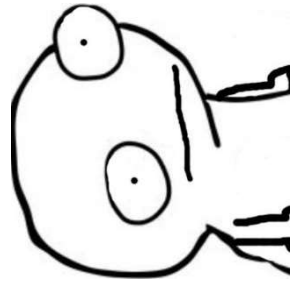


به نام خدا



با پسورها بریم شروع کنیم:

(۱) اولین و ساده ترین نوع پسورد، تناظر یک به یک می باشد که سه ویژگی اصلی دارد:

- تعداد
- ترتیب
- منحصر به فرد بودن

(۲) روش حل تناظر یک به یک، بررسی رفتار یک یا دو کد می باشد که ویژگی خاصی در تکرار و یا جایگاه دارد. مثلا به

کدی چهاربار اومده و به بار اوله به بار دوم و ...

(۳) برادر من؛خواهر من حواست باشه تو تله ی تستی نیفتی یعنی این که کدی که پیدا میکنی ویژگیش منحصر به فرد باشه نه این که صد نفر دیگه هم همون رفتار و داشته باشن.

(۴) معمولا توی تناظر های یک به یک دسته کدها زیر هم به صورت ستونی نوشته میشن و تو به آکولاد قرار میگیری ... بین قشنگم دیگه الان هوشو خوندی.. هوش یعنی خلاقیت؛ به ذره ظاهر سوالو عوض کردن هنگ نکن باید بتونی تشخیص بدی. هرچا به سری حروف؛ رقم و یا شکل دیدی که با معنی یا حتی به صورت تابلو بدون معنی کنار هم بودن یعنی پسورد و باید شروع کنی مرحله به مرحله جلو بری. همیشه هم ساده فک کن اولش.

(۵) لازم باشه میتونی کدها رو دسته بندی کنی تا تبدیل بشه به تناظر یک به یک. یعنی دوتا دوتا بگیری یا ... همونطور که تکرار میتونه کمکت کنه، نقیضش یعنی تک بودن و یا کم بودن جایی که اکثر کدها تکرار دارن میتونه خیلی کمکت کنه که اشتباه نکنی. مثلا ایکس فقط به بار اومده و فقط هم در جایگاه حرف سوم.

(۷) اکثر سوالات تناظر یک به یک؛ یک طرفه هستن. مگه این که خلافتش در مسیر حل ثابت بشه به زبون ساده تر دینا کم داشته باشی

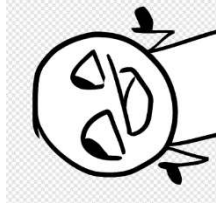
(۸) پسورد دیدی اول به قیافه اش نگاه کن تناظر یک به یک بود که هیچی؛ بعضی وقتا شبیه تناظر یک به یک ولی کافیه فقط یکی از سه شرطش رعایت نشه .. شروط رو یکی یکی چک کن ... به ترتیبی که گفته شده یعنی اول تعداد اوکی بود برو سراغ جایگاه (منظورم الگوریتم جابه جاییه) دیگه نشد برو سراغ اخری یعنی دنبال این بگرد که حالا که یک به یک نیست ببینم چه خبره یعنی همون تناظرهای اوپراتوری.

(۹) یادت نره تو هر نوع تناظری جایگاه و تکرار باید تو یک گراند ذهنت فعال باشه همچنان.

(۱۰) ترتیب حروف ترکی استانبولی و انگلیسی و جایگاه هاشون رو دیگه الان باید حفظ باشی.

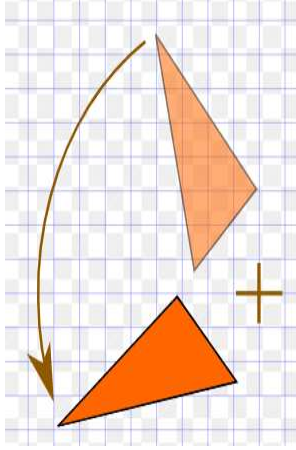
(۱۱) اعداد ۱ تا ۱۰ هم ترکی و هم انگلیسی رو بلد باش.

- (۱۲) به ظاهر کد ها دقت کن ... حفره های موجود؛ المان های سازنده ی کد مثل خطوط صاف و خمیده که خطوط صاف میتونن خاص تر بشن و به عمودی و افقی و مورب تبدیل شن. ببین به زبون ساده یادت باشه پسورد یعنی تشابه یعنی یه وجه مشترک ... تو نمیتونی بین یه امیر و یه ۲۰۶ سفید تو نگاه اول اشتراک و شباهت پیدا کنی باید درست حسایی ببینی با توجه به نکات بگی تو فلان وجه مشترک کن پس میتونن طبق یه الگوریتم کدگذاری شن.
- (۱۳) الان دیگه اوپراتور عددی خوندی امکان داره با خطوط سازنده اوپراتور بسازه.
- (۱۴) وجه شبه در خطوط صاف و منحنی که در هم تنیده شدن، نقاط تقاطع و یا حفره های ایجاد شده است.
- (۱۵) اگر در سمت جواب(راست) تناظر کدها جدید نباشن یا الگوریتم جابجایی (تعداد برابر) داریم و یا الگوریتم انتخابی و حذفی (تعداد سمت راست کمتر)
- (۱۶) واسه الگوریتم جابجایی نیاز به یه کد اولیه یا مرجع داری که با اون مقایسه کنی معمولا کدها نسبت به اولین کد یا کد قبلی خودشون مقایسه و جابجا می شن.
- (۱۷) توی الگوریتم های جابه جایی که با شکل نشون میدن از داخل میای بیرون و اگر داخلی مجهول بود باید برعکس عمل کنی.
- (۱۸) حروف صدادار و صامت میتونن ویژگی خاص باشن (تعداد و جایگاهشون)
- (۱۹) حواست باشه گزینه ها خیلی جاها باید باشن تا سوالای پسورد با رد گزینه حل شن بعضی اوقات هم بهت یه هینت میدن که سرعتت بره بالاتر.
- (۲۰) کدهای صفر و یک و مثل لامپ روشن و خاموش در نظر بگیر.
- (۲۱) بعضی وقتا چون تعداد کد محدوده فقط با صفر و یک کد میشن کلمات، تو این حالت همون تناظر یک به یک که شرط منحصر به فرد بودن رو نداره.
- (۲۲) توی کدهای شکلی مرکز تصویرو به عنوان خروجی در نظر بگیر این بهینه ترین روشه.
- (۲۳) رنگ های سفید و سیاه رو حواست باشه درست چک کنی الگوریتمشونو.
- (۲۴) امکان داره که ازت فقط متناظر یه کد رو بخوان اینجا حواست باشه گزینه ای رو انتخاب کن که هم ویژگی های خاص کد رو داره هم اضافه نداشته باشه.(تله ی تستی)
- (۲۵) ازینا که ترتیب رو رعایت نمیکنه جدیدا زیاد شده. خصوصا اینورس!
- (۲۶) ترتیب اعمال اوپراتورهای کد هارو حواست باشه؛ اولویت با اونی که اولی که شرط محدوده کننده داره .. در غیر این صورت اونی که شکله اول حذف میشه . اوپراتورهای هم نوع و صرفا جابجایی اولویت توشون مهم نیست.
- (۲۷) اون سوال لامصب دانشگاه اینونو رو لطفا حفظ کن دیگه و ازش ایده بگیر.



این از پسورد، خب بریم تو بخش اشکال:

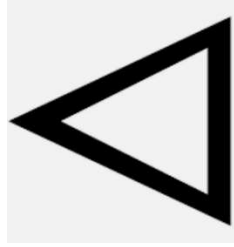
(۲۸) دوران مرکزی : جهت و زاویه نیاز داریم براش؛ دیگه جان من دوران های خاص رو حفظ باش. خصوصا مثلث هارو.



(۲۹) خب بیا بریم مهم ها رو مرور کنیم؛ قبلش یادت باشه که همه چیز تو اینا رد گزینه اس؛ لازم نیس کل شکلو تجسم کنی فقط به تیکه و خیلی وقتا به خط ازش انتخاب کن و برو جلو ...

(۳۰) زاویه مهم های ما: ۴۵ و ۶۰ و ۹۰ و ۱۸۰ هستن.. بقیه رو تبدیل کن به اینا.

(۳۱) ۹۰ درجه : عمودی میشه افقی و افقی میشه عمودی. برای مثلث راس رو بگیر؛ نشد خودت به جوری به خط عمودی یا افقی تعریف کن.



تمرین: دوران ۹۰ رو برا چنتا مثلث همینجا بکش:

(۳۲) ۴۵ درجه: هرجا خط صاف تبدیل شد به مورب مطمئن باش پای ۴۵ درجه در میونه. یال خودش یا با دوستاش.

۹۰+۴۵ و .. واسه تشخیصش، هم مرکز بکششون . یاد گر فتمیش.



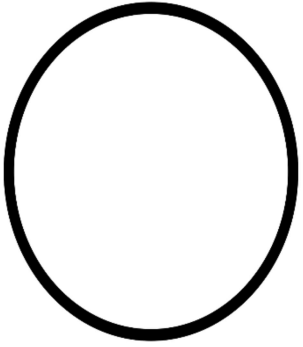
(۳۳) زاویه اصلی تو چهار قسمتی ها ۹۰ درجه است.

(۳۴) زاویه اصلی تو شش قسمتی ها ۶۰ درجه است.

(۳۵) زاویه اصلی تو هشت قسمتی ها ۴۵ درجه است.

(۳۶) وجود نصف زاویه اصلی باعث نوک تیز یا صاف شدن میشه.

(۳۷) دوران ۳۶۰ و ایگنور کن . بهش میگن دور باطل ... لازم شد ۳۶۰ ها رو کم کن از زاویه ات.



۳۸) زاویه بزرگ و از مکملش استفاده کن تا تبدیل به اونا که خونديم بشه.

۳۹) دوران ۱۸۰، جهت ها رو چپه ميكنه كلا، بالا و پايين باهم و چپ و راست باهم جابجا ميشن. خيلي هم مهمه تنها دورانيه كه جهت نيست توش. واسه همين هرجا صحبت از جهت نشد اول اينو چك كن.

۴۰) بر آيند دوران ها ميگه به جاي چنتا دوران به دونه بزن ... با حفظ علامت زاويه ها رو نُشت سر هم بنويس.

۴۱) اگه حالت ابتدايي مجهول بود بايد خلاف جهت حركت كني.

۴۲) دوران محوري؛ آينه يا تقارن ؛ دو نوع بيشتريست . محور يا عموديه يا افقي.

۴۳) تقارن عمودي: فقط جاي چپ و راست عوض ميشه . مثل آينه هاي تو خونه هامون

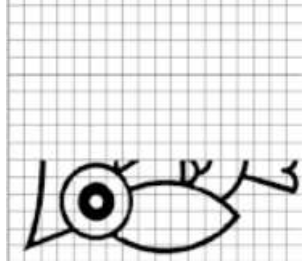
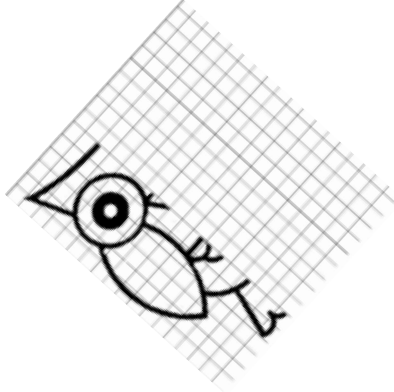
۴۴) تقارن افقي : فقط جاي بالا و پايين عوض ميشه.

۴۵) متقارن نقاط روي محور با خودش برابر است.

۴۶) هر قسمت از شكل به محور نزديك تر باشه توي متقارن هم همون قسمت نزديك ميشه.

۴۷) لطفا ۱۸۰ رو با آينه و تقارن محوري اشتباه نگیر.

۴۸) محور تقارن كج بود فدا سرت؛ صفحه رو بچرخون تا صاف شه (عمودي يا افقي)



۴۹) حالا اگه محور تقارن از توي شكل بگذره ميشه همون تا. پس فولدينگ يا تا كردن همون تقارنه. يعني بايد در جهت مشخص متقارن شكلت رو بكشي رو به قسمت ديگه از شكل.

۵۰) وقتی شكلت كوچيك ميشه (الگوريتم حذفی يا انتخابی) سه حالت ميتونه پيش بياد:

- حذف عادی

- تا کردن (تغییر جهت)
 - سر خوردن (بدون تغییر جهت)
- ۵۱) تو مورد قبلی همیشه شکل مرکز و به عنوان خروجی بگیر بقیه یا روی اون تا میشن یا سر میخورن.
- ۵۲) توی کاتینگ یا همون فیچی مهم ترین اصل تقارنه، تو کاغذ و تا میکنی که بتونی منظم و متقارن برش بزنی. مراحل رو برعکس میری و متقارن خطوط برش رو میکشی.
- ۵۳) اگه خط برش رو بخوان ازت اول با همون برعکس رفتن بفهم کدوم قسمت کاغذ داره برش میخوره بعدش دیگه آب خوردنه.
- ۵۴) ترکیب اشکال میتونه به صورت پازل ساده باشه؛ یعنی باید قطعات رو کنار هم مماس کنی تا به شکل به وجود بیاد. بعضی جاها هم شکل متقارنه که کمکت میکنه.
- ۵۵) سوالات ترکیب اشکال صرفا با رد گزینه از طریق برجستگی ها؛ تیزی ها؛ شکستگی ها؛ تو رفتگی ها و ... حل میشن. ممکنه جواب آینه شه که مهم نیس اصلا.
- ۵۶) پازل های پله ای جدیدا زیاد سوال میاد ازش.
- ۵۷) توی نکات پسورها هم گفتیم هر جا رنگ دیدی به الگوریتم رنگ فکر کن ... تو ترکیب اشکال هم میتونه باشه. (حواسمون هس دیگه اگه مثال حل شده نداشت یعنی ترکیب ساده اس)
- ۵۸) داخل و خارج قاب یک شکل میتونه مرز جابجایی و تغییر باشه.
- ۵۹) تا حد امکان شکل رو ساده کن تو ذهن خودت. (یه سوال داشتیم قاب شکل چرخیده بود دایره های توش نه)
- ۶۰) چند ضلعی ها میتونن کد باشن، مثلا به جای ۳ پیاد از مثلث استفاده کنه یا حتی هر عدد و شکل دیگه ای.
- ۶۱) پازل ها رو اول با تعداد اجزا، رد گزینه کن بعدش لازم شد برو دوران بده قطعه ها رو.
- ۶۲) توی اشکال دیدی هیچ جوره نمیتونی حل کنی بدون به دوران، تقارن و یا پسورد ربط داره. خلافت اینجا باعث میشه سوالو حل کنی.
- ۶۳) الگوریتم های انتخابی میتونه در قالب جدول اشکال پیاد چن حالت هم بیشتر نیست:
- انتخاب مشترک
 - انتخاب غیر مشترک
 - انتخاب صرفا بر اساس جایگاه
 - انتخاب مینوموم و یا ماکزیمم
 - انتخاب ترکیبی
 - اولی منهای دومی یا برعکس
 - ... و

(۶۴) اگه سطر يا ستون نتيجه نداشت خودت بايد هر دو حالت رو چک کنی .

اونا که در یک راستا شبيه به هم هستن يا مشترک دارن رو باهم بگیر، بهتر هم هس اول اونی رو چک کنی که تعداد خونه های کمتری داشته باشه. قشنگم ايناً اولوبته ... پس ذهنت رو باز بذار سطری نشد برو سریع ستونی چک کن.

(۶۵) اگه تعداد خونه های جدولت زياد بود دقت کن شايد بنويش به خونه های کمتر تقسيم کنی يا خودش مرزبندي داشته باشه.

(۶۶) ماتريس های اشکال :

- بازی سودوکو مانند
- اوپراتور و خانه ی خروجی
- ترکیب اشکال (میتونه ترتیب رو رعایت نکنه)
- دنباله (حرکت اجزای درونی: هر خونه از روی قبلیش ساخته شه)

(۶۷) باز هم رنگ دیدی خیلی به الگوریتم رنگ يا سودوکوی رنگ دقت کن.

(۶۸) هر جا به تعداد ریز از به المان دیدی سریع بشمار و عددهاشون رو بنویس چون کار با عدد واسه ذهن ما راحت تره.

(۶۹) حرکت اجزای درونی همون دنباله ها تو اشکال هستش معمولاً شکل ها با فلش به هم وصل میشن که همون کمان ها رو نشون میده. يا به سری شکل پشت سر هم نشون داده میشن.

(۷۰) ببین اشکال میتونن دنباله وار از روی هم و بصورت متوالی يا حتی یکی در میون ساخته شن ... يا میتونن به دليل ویژگی مشترک پشت سر هم قرار بگیرن.

(۷۱) تو حرکت اجزای درونی با پیدا کردن الگوریتم حداقل دو يا سه المان رد گزینه کن . اين طراحای نامرد بعضی وقتها واسه یکی يا چنتا از اجزا اصلاً الگوی منظمی در نظر نمیگیرن و الکی میرن رو مخ تو.

(۷۲) مثل همه ی بخش های قبل اجزای تشکیل دهنده ی هر شکل رو جدا و ساده کن.

(۷۳) تو سوالاتی که جایجا میشن و حرکت دارن اول تکلیف بکیو مشخص کن رد گزینه کن بعد برو سراغ بقیه.

(۷۴) حرکت انتقالی حول محیط یک شکل میتونه به صورت باشه! فقط ضلع ها و يا هم ضلع هم گوشه.

(۷۵) حرکت اجزا دقیقاً مثل دنباله ها میتونه ثابت باشه.. یکی در میون باشه .. يا اصلاً ثابت نباشه بلکه خودش به الگوی منظم داشته باشه.

(۷۶) یک المان میتونه از جای خودش تکون نخوره و يا حرکت رفت و برگشتی داشته باشه صرفاً.

(۷۷) توی جدول ها الگوریتم حرکت خیلی مهم میشه :

- سطری
- ستونی

- قطری
- مارپیچی
- صرافا دور شکل (خونه های وسط خالی میمون)

(۷۸) اینو در نظر داشته باش شاید به شکل به خونه آخر برسه بعدش حذف شه، مطمئن باش یا گزینه ها یا مراحل که تو صورت سوال داده شده بهت میگه اینو.

(۷۹) شکل ها امکان داره همپوشانی داشته باشن پس اشتباه رد گزینه نکن.

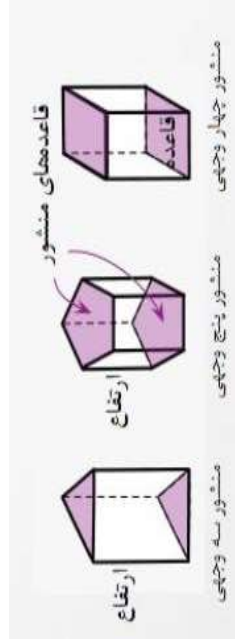
(۸۰) سودوکو رو جدی بگیر ... به شکلی که ۶ قسمت داره و ۶ نوع شکل یا حتی کمتر میتونه سودوکو باشه یا حداقل با سودوکو خیلی راحت تر حل شه.

(۸۱) توی سوالات لینک و مفصل اول بنویس هر مفصل به چندتا لینک اتصال داره بعدش با چک کردن کامل گزینه ها شروع به حل کن. دیدی اطلاعات کمه از اتصالات ثانویه کمک بگیر. به هیچ عنوان شانس نرو جلو.

(۸۲) مثل همه ی سوالات پسورد میشه از نقیض استفاده کرد؛ مثلا مفصل ایکس به ۵ نفر وصله و فقط به ۶ دوتای و به سه تایی وصل نیس. اون دوتا سریع شناسایی میشن.

(۸۳) توی حجم های سه بعدی باید به تعریفی از کلش بلد باشی ولی تخصصی تر مکعب ها مربع و مستطیل رو باید همه ی ویژگی هاش رو مسلط باشی.

(۸۴) منشور؛ دو قاعده ی موازی که توسط وجوه ۴ ضلعی به اسم یال بهم وصل شده اند. تعداد کل وجوه = دو قاعده + یال ها (برابر رئوس قاعده).

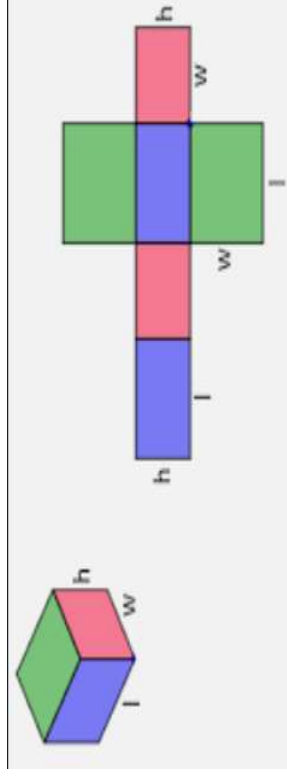
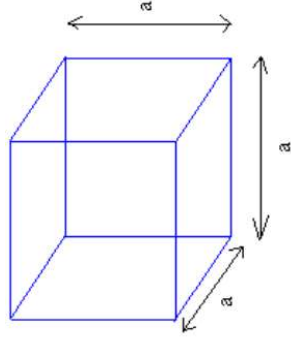


(۸۵) وجوه خارجی: تمامی وجوهی که با فضای بیرون در تماس هستند. نحوه ی به دست آوردن برای هر حجم: کل وجوه منهای تعدادی که با به نفر دیگه وجه مشترک داره یعنی بهش چسبیده.

(۸۶) در نمای گسترده حجم های سه بعدی فقط وجوه خارجی نشان داده می شوند.

(۸۷) وقتی میگیم مکعب یعنی مکعب مربع.

(۸۸) محیط و مساحت و حجم مکعب مربع و مستطیل رو مرور کنیم:



۸۹) میدونم حفظی البته ایشالا ولی بیا تعداد گوشه ها، وجوه هم اندازه؛ تعداد لبه ها و لبه های هم اندازه در مکعب مربع

و مستطیل رو هم مرور کنیم:

۹۰) اولین تیپ سوال در مورد تعداد مکعب ها یا همون حجم یک سازه هستش. اگه همه مکعب ها حتی به تیکه

کوچولوشون دیده شه که هیچی کارت اسونه در غیر این صورت با رعایت شروط زیر از روش آپارتمان استفاده کن:

- بزرگترین سطح مقطع روی زمین باشه؛ شبیه آپارتمان ؛ زیر طبقه ها نمیتونه خالی باشه.
- اولین کار شمارش طبقه ها از چپ و راست.
- بعدش میریم بالاترین ردیف و تعداد واحدهایی که برای خودشون پشت بوم مستقل دارن رو می‌شماریم. (در

واقع اونایی که وجه بالایشون خالیه؛ بین گفتم اونایی که براشون پشت بوم مستقل وجود داره؛ یعنی همه رو

باید بشماري اگه دیدی شکلت متقارنه و تو به تعداد رو نمیبینی ولی از بودنشون مطمئنی باید حسابشون کنی)

و به همین حالت بیای تا طبقه اول و تعداد رو در شماره هر ردیف ضرب کنی و باهم جمع کنی در نهایت.

۹۱) اگه شکل حفره داشت صفحه رو بچرخون تا حفره فقط توی نما از بالا دیده شه.

۹۲) جان هر کی دوس داری دقت کن ازت چی میخواد! پارسال اصلا به چیز دیگه خواسته بودا سوالشو برات آوردم.

۹۳) خواست باشه اگه در مورد حجم سوال کنه به حجم بلوک نمونه دقت کن!

۹۴) واسه مرور تعداد مکعب ها یعنی حجم، تعداد مربع ها یعنی مساحت و تعداد پاره خط ها یعنی محیط.

۹۵) شمارش پاره خط ها یا محیط هم مطمئن باش شکلت متقارنه ؛ اول محیط قاعده رو حساب کن (قاعده شکلت

هر چیزی هست؛ یال ها چهارضلعی ان) بعد اونو دوبار کن و با محیط لبه ها جمع کن.

۹۶) محیط قاعده یعنی همه ی پاره خط هایی که با فضای بیرون در تماس ان. تعداد لبه ها هم با تعداد گوشه های قاعده

که بازهم با فضای بیرون در تماسن برابره.

۹۷) برای ترکیب شکل های سه بعدی باز هم فرورفتگی و برجستگی اینا چک میشن ، اگه دیدی نمیشه به چنتاشو رد

گزینه کن بعدش از شمردن تعداد کمک بگیر.

۹۸) مکعب های رنگی چی میگن: میگه اگه به سازه سه بعدی رو بندازیم داخل به سطل رنگ مشخصا همه ی سطح خارجیش رنگی میشه. از تو در مورد مکعب های کوچولوش سوال میشه که از هر مکعب کوچولو چند تا وجه رنگی شدن.

۹۹) بیشترین وجه رنگی در گوشه ها و خارجی ترین نقاط شکل اتفاق میفته.

- سه وجه رنگی : گوشه ها
- دو وجه رنگی : لبه ها
- یک وجه رنگی و paintless به لایه بکن ازش هرچی موند توی وجوه داره یک وجه رنگی رو میگه؛ سه بعدی اونها هم مغزی رو تشکیل میده که رنگ نمیشه.

۱۰۰) دقت کن یهو دیدی توی متن سوال موردی بود که باید در نظر بگیریش.

۱۰۱) حواست جمع باشه که حجم مکعب مربع یک عدد توان سوم کامل هستش. یعنی تعداد اون کوچولوها باید توان ۳ باشه.

۱۰۲) نماهای پرسپکتیو: نما از بالا، راست(روبرو) و چپ (کنار). یا هر زاویه ی دید دیگه که سوال بگه.

۱۰۳) نکته ی مهم اینه که توی نمای پرسپکتیو ما فقط پوسته ی خارجی شکل رو میبینم داخلش رو خبر نداریم. واسه همین برا مثال اگه توی نما از جلو به دایره بزرگ باشه و دقیقا پشتش به مربع کوچیک، دیگه اون مربع دیده نمیشه.

۱۰۴) حواست باشه یهو ممکنه نما از پشت رو بخواد! قرینه!

۱۰۵) در مورد ویژگی های کلی هم یادت باشه همیشه شمردن چیزی که میبینی راحت تر از اونی که نمیبینی. یعنی

چی این؟ استفاده از متمم.

۱۰۶) تاس : مکعب مربعی که روی وجوهش به سری کد نوشته شده.مهم ترین نکته در تاس شناسایی وجوه مخالف (مقابل، موازی) هستش. اینا هیچ اشتراکی باهم ندارن و توی نمای سه وجهی هم نمیتونن باهم دیده نشن. پس مهم

ترین رد گزینه با همینه.

۱۰۷) در تاس استاندارد جمع وجوه روبرویی ۷ میشه.

۱۰۸) میدونیم که در تاس استاندارد جمع کل وجوه برابر با ۲۱ میشه.

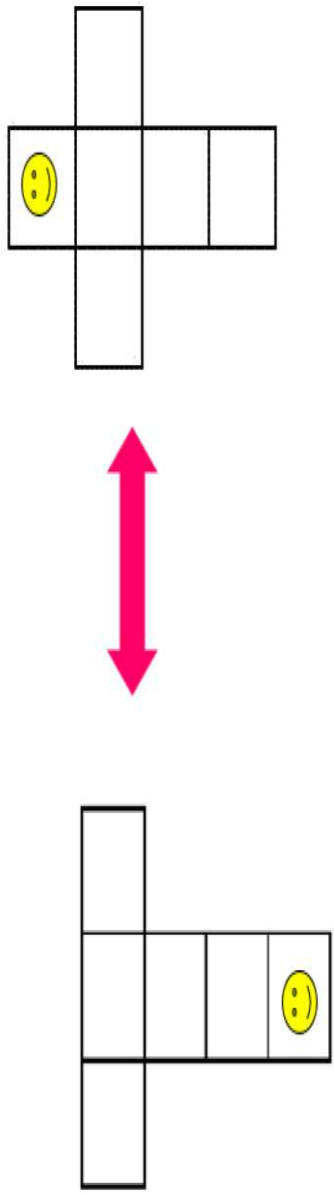
۱۰۹) ۱۱ نوع حالت گسترده واسه تاس هست که مهم ترین هاش، صلیبی و تی شکل هست.

۱۱۰) اگه چهار یا در بعضی مواقع سه تا وجه در یک راستا قرار بگیرن، باعث میشه وجوه به صورت یکی در میون

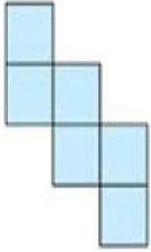
مخالف هم باشن.

۱۱۱) برای دو حالت مهم جایگاه وجوه مخالف رو حفظ باش.

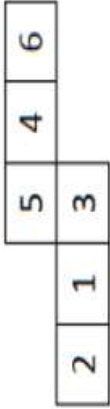
۱۱۲) نحوه ی تبدیل صلیبی به تی شکل و برعکس رو بلد باش.



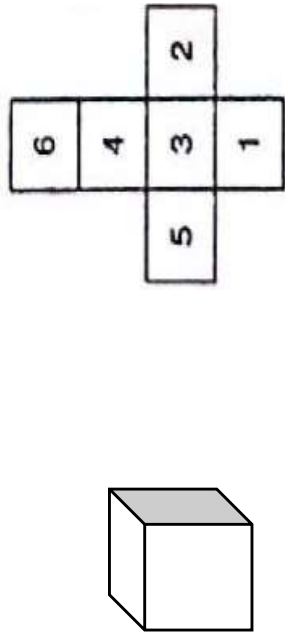
۱۱۳ دیدی با یکی درمیون همیشه برو پراغ مرکزی ترین وجه و با بررسی اشتراک مخالف ها رو پیدا کن.



۱۱۴ هر ۱۱ حالت قابل تبدیل به حالت اصلی هستن. کافیه دوران های ۹۰ درجه در جهت مورد نیاز انجام بگیره.



۱۱۵ برای نوشتن نمای سه وجهی از روی حالت گسترده قانون دست راست رو استفاده کن. که میگه : چهار انگشت دست راست به سمت وجه بالا هستن به نحوی که بخوان اون رو از دوتا وجه دیگه جدا کن.



۱۱۶ اون دوتایی که توی ستون اصلی ان باید بهم چسبیده باشه، وجه سوم فقط جایگاه ننیش مهمه. که کدوم جهت و کدوم سمت اون دوتا ست.

۱۱۷ اگه حالت گسترده نباشه، سه وجه کنار هم باشن همونجا قانون دست راست رو برو. اگه دیدی نه، اول به یکی از دو حالت اصلی تبدیل کن با دوران ۹۰ درجه بعد برو تو کار قانون دست راست. اینجوری همیشه خیالت راحت که اشتباه نمیکنی.