

Tamiri Mmkn

Saatlerden elektrikli aletlere, mobilyalardan bisikletlere kadar kullandığımız pek ok eřya zaman zaman bozulur ya da kırılır. Bozulan ya da kırılan eřyaları bir kenara atmak yerine tamir ettirip kullanmaya devam edebiliriz. nk pek ok eřyanın tamiri mmkn. İřte bu yazımız tamir, tamircilik, tamir aletleri ve tamircilerle ilgili.



Getty TRKİYE

Eřyaları, tesisatları, makineleri tamir etmek iin kullanılan ok eřitli el aletleri var. Pense, eki, kerpeten, tornavida, kontrol kalem, matkap, testere, mengene... Ancak farklı eřyaların tamirinde genellikle farklı aletlere ihtiya duyulur. Bozuk bir bilgisayar ve kırılmıř bir sandalyeyi dřnn. Bozuk bilgisayar tamir etmek iin ince ulu tornavidalara, kk cımbızlara, havaya ya da kk bir fıraya ihtiya duyulabilirken, sandalye tamirindeyse eki, ivi, testere ya da bir mengene gerekebilir.



Getty TÜRKİYE

Bir tamircinin en önemli eşyalarından biri takım çantası ya da alet çantası adı verilen genellikle metal ya da plastikten yapılmış kutudur.



Getty TÜRKİYE

Bozulan ya da kırılan bir eşyanın tamir edilmesindeki amaç o eşyanın tekrar kullanılabilir duruma getirilmesidir. Tamir ettirmek eşyaların uzun yıllar kullanılabilmesini sağlar. Bu durum çöpe atılan eşya sayısını da azaltarak çevrenin korunmasına katkıda bulunur.



iStock

Bu fotoğrafta bozulmuş, kırılmış ya da yalnızca eskidiği için atılmış elektronik eşyaların toplandığı bir elektronik çöplüğü görülüyor.

Tamircilik uzmanlık gerektiren bir iştir. Bir eşyayı tamir edebilmek için o eşyayla ilgili tüm ayrıntıların bilinmesi gerekir. Eşyayı oluşturan parçaların, her bir parçanın görevinin, eşyanın içindeki mekanizmaların... Bu nedenle tamirciler belirli alanlarda uzmanlaşır. Her alandaki uzman çoğunlukla belirli bir grup eşyanın tamiriyle uğraşır. Bilgisayar tamircileri bilgisayarları, sıhhi tesisatçılar boruları ve muslukları, elektrik tesisatçıları elektrik kablolarını ve bağlantılarını, mobilya tamir ustaları mobilyaları tamir eder.



Kübra Kara
Görsel: Getty TÜRKİYE