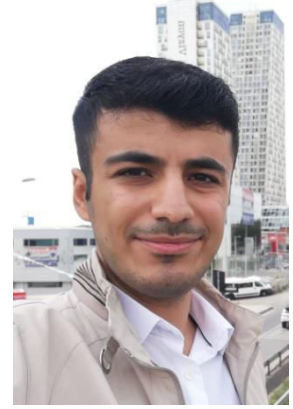


## KİŞİSEL BİLGİLER

Adı : Abdullah  
Soyadı : Gür  
E-posta : [abdullah44gur@gmail.com](mailto:abdullah44gur@gmail.com)  
Tel : (551) 981 0892  
Doğ. Tar. : 17.05.1995  
Pozisyon : **Yeni Mezun**  
Askerlik Dur : Tecilli (08.07.2021)  
Ehliyet : Yok  
Bölüm : Bilgisayar Mühendisliği (**%100 İngilizce**)  
Konum : **Kağıthane/İSTANBUL**



## EĞİTİM BİLGİLERİ

|           |   |               |                            |
|-----------|---|---------------|----------------------------|
| 2009-2013 | : Malatya Yeşiltepe Lisesi  | <b>Derece</b> | : 86.07                    |
| 2014-2015 | : Ankara Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu, İngilizce Hazırlık Programı | <b>Derece</b> | : 68.00                    |
| 2015-2019 | : Ankara Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği (%100 İngilizce) Programı       | <b>Derece</b> | : <b>73.20 (2.91/4.00)</b> |

## STAJ (DENEYİM)

07.2018-08.2018 : Devr-i Robotik Arge Yazılım, Gazi Teknopark, [bilgi@devrobotik.com](mailto:bilgi@devrobotik.com)  
11.2018-11.2018 : Siber Güvenlik Kursu (4 haftalık), Mimce Mühendisler Derneği, [bilgi@mimce.org](mailto:bilgi@mimce.org)

## PROGRAMLAMA BİLGİSİ

İyi Seviye : C, Cpp (11,14), Html5, Css3

Orta Seviye : SQL, Python, Assembly Language (8086), Git

Başlangıç Seviye : Php, Java, Javascript, WebGL, Arduino

## KULLANDIĞI PLATFORMLAR VE İŞLETİM SİSTEMLERİ

İyi Seviye : Windows tüm versiyonları, Visual Studio, DevC++

Orta Seviye : Ubuntu Linux, VMware Workstation, Wamp Server, MySQL Workbench, MIT App Inventor, GitHub

Başlangıç Seviye : Eclipse, PhpMyAdmin, Kali Linux

## BİLGİ SAHİBİ OLDUĞU KONULAR

Veri Yapıları, Veritabanı Yönetimi, Algoritmalar, Nesne Tabanlı Programlama, Network Katmanları, Gömülü Sistemler

## YABANCI DİL

İngilizce : **Orta**

İyi Seviye : Yazma

Orta Seviye : Okuma

Başlangıç Seviye : Dinleme, Konuşma

## PROJELER

Proje Adı  
MultiFunctional Robot

Proje Tarihi  
01.2019

Proje URL'i  
[https://drive.google.com/drive/folders/11kaE06N8Hz3tHFpp9r7Ar1uu7\\_2YHhQ](https://drive.google.com/drive/folders/11kaE06N8Hz3tHFpp9r7Ar1uu7_2YHhQ)

### Proje Açıklaması

Projenin amacı nedir? Robotumuz yüksek sıcaklık ve nem değerlerini tespit etmesi, önünde herhangi bir engel var ise yönünü değiştirmeye çalışması ve bulunduğu konum bilgilerini göndermesi sayesinde birçok önemli işlevi yerine getirir. Bu amaçla, Arduino UNO mikrodenetleyici kartı kullanarak çok sensörlü ve düşük maliyetli servis robotu geliştirmeye çalıştık. Bu robot sayesinde sektörün çeşitli bölgelerinde kullanılan insan gücü sayısını azaltarak ekonomiye katkıda bulunuruz. Ek olarak, diğer işlevleri gerçekleştirmesi için ekstra sensörlerde eklenebilir. Robotun Çalışma Mekanizması Sıcaklık ve nem sensöründen ölçülen değerler telefonda bulunan APK uygulamamıza Bluetotoh ile gönderilir. Zamana bağlı sıcaklık ve nem grafiği oluşturulur. GPS sensörü ayrıca robotun yaklaşık yerini bulur ve bilgisayara bağlandığında, konum değerleri Arduino üzerinden LCD ekrana ve Arduino Seri Monitörüne yansıtılır. Ek olarak, mesafe sensöründen gelen bilgiler mikrodenetleyici üzerinden değerlendirilir ve karşılık gelen komut, motor sürücüsü tarafından motorlara iletilir. Sonuç Bu proje bize Arduino yazılımı ve elektronik sensörler hakkında geniş bilgi verdi. Bu proje hem elektronik hem de yazılımla ilgili olduğundan, her iki alana da aşına olmamızı ve Arduino'da elektronik araç programlamayı öğrenmemizi sağladı. Ayrıca APK uygulaması geliştirmeyi ve robotumuzun yerini enlem, boylam verilerine göre belirlemeyi öğrendik. Bunların hepsi sayesinde, takım ruhu içerisinde nasıl zor problemlerin üstesinden gelebileceğimizi farketтік.

Proje Adı  
TRAFFIC FINES BASED BLOCKCHAIN

Proje Tarihi  
11.2018

Proje URL'i  
<https://drive.google.com/drive/folders/1zNVt7fOmNgkuwVKe8BfkzTs5tAzbkhoc>

### Proje Açıklaması

Esas Problemimiz nedir? \*Bugün tüm trafik cezaları sadece trafik polisleri tarafından yazılmaktadır. \*Otobanlar, terminaller, havaalanları gibi belirli bölgelerde yapılan aramalarda; -Yetkisiz (Ruhsatsız) araç kullanıcıları, -Sigorta dışı araç kullanıcıları, -Hız sınırını aşan araç kullanıcıları, -Çalıntı araç kullanıcıları, -Sahte plakalı araç kullanıcıları vs. tespit edilerek gerekli ceza işlemleri uygulanıyor. \*Bu nedenle şehir içerisindeki çoğu suçlu araç polisin gözünden kaçabiliyor. \*Tüm bu tespit edilen araçlara trafik polisi tarafından ceza faturası kesilip şubedeki memurlar tarafından sisteme aktarılıyor. \*Şubedeki memurlar ya da devriyedeki trafik polisleri, suçlunun cezasını; -Suçluyu tanıyorsa, -Rüşvet karşılığında, -Üst düzey makama sahip (kaymakam, vali, komutan, general, milletvekili gibi) kişi veya kişi yakınıysa, sisteme aktarmayabilir. Ya da; -Şube müdürü sistemdeki cezayı sildirebilir. \*Ayrıca şehir içindeki sakin sokak ve caddelerde bahsettiğimiz kusurlara sahip suçlu araçlar polisin takibine hiç yakalanmayabiliyor. Bu sayede; -Oto hırsızlarına gün doğar. \*Ayrıca yazılan cezalar sisteme memurlar tarafından aktarılması gecikebiliyor ve bu nedenle sürücü cezasını gecikme faiziyle birlikte ödemek zorunda kalıyor. Neden Blockchain teknolojisi kullanılırız? \*Araçları tespit etmede trafik polislerin yanı sıra otobanlara yerleştireceğimiz kamera ve digital sensör sistemleri ile tüm araçların ve araç sahiplerinin bir suçlu olup olmadığını otomatik olarak tespit edeceğiz. \*Blockchain teknolojisi sayesinde; -7/24 tüm araçların genel kontrolünü yapabileceğiz. -Tek bir şubenin değil de dağıtık (distributed) bir şekilde ülkede bu işle ilgilenen tüm polis şubelerine bilgileri eksiksiz aktarabileceğiz. -Distributed bir sistem olduğundan dolayı sistemdeki herhangi bir ceza silinemez ve değişiklik yapılamaz. -Cezayı yiyen araç sürücüsü hemen haberdar edilebilir.

Proje Adı  
Set up A Job Website

Proje Tarihi  
07.2018

Proje URL'i  
[https://drive.google.com/drive/folders/1APXpWcpKqapIDZW43JxliW8E\\_ffneMKB](https://drive.google.com/drive/folders/1APXpWcpKqapIDZW43JxliW8E_ffneMKB)

### Proje Açıklaması

ÖZET İş aramak hemen herkesin bir dönem gündeminde en üst sıralarda yer aldığı bir problemdir. İş aramak ve kendinize uygun pozisyonda bir yer bulamamak çoğu zaman kişileri umutsuzluğa iter. İnternet siteleri her şeyi değiştirdiği gibi, iş arama şeklini de kökten değiştirdi. Çoğu iş bulma sitesi gibi <http://bilirisi.com/> 'da iş arayan ve iş veren kimseler için rahatlıkla kullanılacakları bir platform olma gayreti içerisine girmek istiyor. Bu site başta üniversite mezunları olmak üzere herkesin hayalindeki işi bulmasını sağlayacak iş bulma ve kariyer sitesi olacaktır. Bu hedef doğrultusunda firma tarafından yapılmaya başlanan site, daha sonra yapımı yarım bırakılmıştır. Ben ve takım arkadaşım sitenin yapımını elimizden geldiğince devam ettirmeye çalıştık. Arkadaşım sitenin mobil uygulamasını geliştirme üzerine çalışırken, bende web kısmıyla uğraşıyordum. Çalıştığımız firma sahibininde yardımcılarıyla ekip ruhu içerisinde sitenin eksiklerini tamamlamaya çalıştık. SONUÇ Elimden geldiğince sitenin eksiklerini ve yanlışlarını halletmeye çalıştım. Tüm bunları gerçekleştirirken bir çok şey öğrendim; -Bir veri veritabanına nasıl eklenir, nasıl alınır, nasıl değiştirilir? -Php, html kodları ile neler yapılabilir? -Bir web sitesi nasıl oluşturulabilir? Stajım tüm bunlar hakkında bir fikir sahibi olmamı sağladı. Ayrıca yaptığım staj bana iş hayatımızın nasıl olacağı ve nasıl olması gerektiği hakkında da epeyi bir bilgi sahibi olmamı sağladı. Bir mühendis olarak; -Verilen bir problem varsa bunu mümkün olduğunca kısa zaman içerisinde gerçekleştirebilecek seviyede olmamız gerekir. -Bir problemi en iyi şekilde anlamamız, anladığımızı en iyi şekilde uygulamamız gerekir. -Asla bir problem hakkında biz bunu çözemeyiz dememeliyiz. Sonuç olarak staj eğitimini bize okulda edindiğimiz teorik bilgi veya uygulamaların iş ortamında nasıl hayata geçirileceğini gördüğümüz, bilgi ve becerilerimizi geliştirdiğimiz bir süreç olmuştur.

|  |              |   |
|--|--------------|---|
| Proje Adı  | Proje Tarihi | Proje URL'i   |
| A Job Website Analysis Report (Soft. Eng. Project) | 11.2017      | <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1goCY_TnhVy7gJKvIE_t0TJ0v1JTVQfJe">https://drive.google.com/drive/folders/1goCY_TnhVy7gJKvIE_t0TJ0v1JTVQfJe</a> |

Proje Açıklaması

Özet Projenin Kapsamı, iş sitesinin yazılım mimarisi, functional, non-functional ihtiyaçlar, kullanıcı gereksinimleri, arayüzleri, sistemi modelleme (UML diagramlar kullandık.) vb. Bunları raporlayıp ihtiyaçları aktarabilmek. Sonuç Bir iş sitesi oluştururken ne gibi ihtiyaçlarımız oluyor. Sitenin iskeleti nasıl hazırlanıyor. Ondan sonraki aşamalarda ne gibi yükümlülükleri oluyor. Bu şekilde A'dan Z'ye bir proje kararı alınırken nasıl analiz raporu hazırlanıyor. Onu keşfetmeye çalıştık.

|                               |              |   |
|-------------------------------|--------------|---|
| Proje Adı                     | Proje Tarihi | Proje URL'i   |
| Flying Chicken (Java Project) | 05.2017      | <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1ESscdWHYARdHn5nt5Wo1GkRNmpuxpu3">https://drive.google.com/drive/folders/1ESscdWHYARdHn5nt5Wo1GkRNmpuxpu3</a> |

Proje Açıklaması

Özet 2D boyutlu bir ekranda oluşturduğumuz tavuk sağa sola hareket ediyor ve gelen kedilere çarpmamaya çalışıyor. Ayrıca sağında ve solunda rastgele çıkan engellere yumurtasını atıyor. Sonuç Nesne Tabanlı Programlama dersimizde aldığımız bu proje sayesinde ben ve takım arkadaşım nesne yönelimli bir dil olan Java dili ile basit bir oyun geliştirmeyi ve Java'nın temellerini öğrenmiş olduk.

|                              |              |   |
|------------------------------|--------------|---|
| Proje Adı                    | Proje Tarihi | Proje URL'i   |
| Memory Game (Python Project) | 12.2016      | <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1lGd0i9jshrlcMhuKCXRfprGxwUHAdu">https://drive.google.com/drive/folders/1lGd0i9jshrlcMhuKCXRfprGxwUHAdu</a> |

Proje Açıklaması

Özet Python dilini kullanarak Windows üzerinde bir hafıza oyunu yaptım. Rastgele ekranda çıkan rakamları hafızanda tutarak sonradan o rakamları sırasıyla ekrandaki kutuya yazabilmeye çalışmak. Her seviyede rakamların sayısı artıyor. Sonuç Programlama Dilleri Kavramları dersimizde aldığım bu proje sayesinde Python dili ile basit bir oyun geliştirmeyi ve Python'un temellerini öğrenmiş oldum.

## HOBİLER & İLGİ ALANLARI

Toplu gezilere katılmak, Yeni yerler görmek, Arkadaşlarla bir araya gelmek, Film izlemek, Kitap vs. Fuarlara katılmak

## HAKKIMDA

Düzenli ve disiplinli, grup çalışmalarına yatkın, çevreye ve ortama kolayca uyum gösterebilen, yazılım geliştirme sektörüne kendini adanmış genç bir mühendis. Zeka sorularına ve özellikle çözülmesi zor problemler için bir algoritma geliştiriyor olmak bana keyif verir.