

# ALI RIZA KAT

+905516617781 alirizakat.dev@gmail.com Istanbul  
AliRKat alirizakat İngilizce CV



## Ö Z E T

Oyun ve yazılım geliştirme alanlarında uzmanlaşmış bir geliştiriciyim. Milyonlarca kullanıcıya ulaşan projelerin geliştirilmesine liderlik ettim ve yazılım testi, hata ayıklama ile dokümantasyon yazımı konularında geniş bir deneyime sahibim. Oyun motorları, oyun geliştirme süreçleri ve tasarım konseptleri benim için büyük bir tutku. Teknik bilgi birikimimi yaratıcı fikirlerle birleştirerek yüksek kaliteli projeler hayata geçirmeye odaklanıyorum.

## D E N E Y İ M

### COUNTLY

#### SDK Engineer

Uzaktan

Eylül 2023 – Kasım 2024

- Unity SDK'si için tüm zamanlarda en fazla kod geliştiren ve en geniş kapsamlı iyileştirmeleri gerçekleştiren kişi olarak görev aldım. WebGL desteği gibi önemli katkılarda bulundum.
- Unity, React Native, and Node.JS** platformları için SDK'lerin geliştirilmesinden ve ve güncel versiyonların piyasaya çıkartılmasından sorumlu kişiydim.
- Müşteriler ve şirket içerisindeki diğer yazılımcılar için okunaklı ve anlaşılır dokümanlar hazırladım ve Countly'nin blogu için SDK'ler ile ilgili makaleler yazdım.
- SDK'lerin her fonksiyonalitesi için Mocha ve NUnit ile test yazımında bulundum.

### NITROGEN GAMES

#### Oyun Geliştirici

Izmir, Turkey

Kasım 2022 – Mayıs 2023

- Birçok oyun prototipi ve tamamlanan projenin tek yazılımcısı olarak geliştirilmesinde görev aldım.
- Şirket içi kullanılan oyun geliştirme araçlarının oluşturulmasına katkı sağladım.
- Geliştirilen projelerin ve prototiplerin test ediminde ve hatalarının ayıklanmasında rol aldım.

### NIRAH GAMES

#### Oyun Geliştirici

Izmir, Turkey

Ocak 2021 – Ekim 2022

- Oyun prototipleri ve tamamlanan projelerin geliştirilmesinde yazılımcı olarak görev aldım, ve tüm yazılım süreçlerini üstlendim.
- "Baby Life 3D!" adında **40 binden fazla inceleme ve milyonlarca indirme** almış bir projenin gelişiminde kilit bir rol üstlendim.
- 2 seneye yakın bir süreçte, geliştirilen çoğu projenin baştan sona yazılımcısı olarak bulundum.

### FREELANCE

#### Oyun Geliştirici

Remote

Ocak 2020 – Güncel

- Farklı firmaların projelerine ve prototiplerine geliştirme desteğinde bulundum.
- Projelerin mekaniklerinin implement edilmesi, hatalarının ayıklanması ve çözülmesi, kullanıcı arayüzünün istenildiği gibi oluşturulmasında katkı sağladım

---

## BECERILER

---

**Teknik** C#, Node.js, React Native, JavaScript, C++, NUnit, WebGL, Mocha, SQL, Java, Kotlin

**Araçlar** Unity, Android Studio, XCode, Git, Unity Version Control, Zendesk

**Diller** İngilizce (Advanced)

---

## PROJELER

---

**Baby Life 3D** | [Link](#)

- Oyunun akışını optimize ederek, sezgisel bir kullanıcı arayüzü ve sorunsuz bir kullanıcı deneyimi sağladım.
- Yüksek etkileşim ve oyuncu tutma oranını sağlamak amacıyla güncel mobil oyun trendlerini entegre ettim.

**Merge Invaders** | [Link](#)

- Oyunun temel döngüsüne yönelik merge mekaniklerini geliştirdim ve uyguladım.
- Büyük sahne nesnelerini yönetmek için oyun performansını optimize ederek gecikmeyi azalttım ve kare hızlarını iyileştirdim ve farklı cihazlar için belleği ve sahne yönetimini optimize etmeye odaklandım.

**Island Explorer 3D** | [Link](#)

- Yükseltmeler, oyun içi satın alımlar, kayıt sistemi ve dövüş mekanikleri gibi temel oyun mekaniklerini uyguladım.
- Etkileşimli ortamlar ve kaynak yönetimi özelliklerini entegre etmeye odaklandım.

**AniMayhem** | [Link](#)

- Gerçekçi futbol ağı dinamikleri için özel bir kumaş simülasyonu kullanarak oyun içi fiziği optimize ettim.
- Çarpışma algılama ve fizik etkileşimlerini daha iyi performans ve görsel doğruluk için ayarladım.

**Party Queen** | [Link](#)

- Oyuncu etkileşimini ve görsel çekiciliği artıran animasyonlar entegre ettim.
- Oyunun çeşitli cihazlarda sorunsuz çalışmasını ve geniş bir kitleye erişilebilir olmasını sağlamak için optimizasyon yaptım.

**Guess The Place** | [Link](#)

- Kültürel ve coğrafi bilgiye dayalı bir trivia mekanikliği tasarlayıp uyguladım.
- Oyuncu etkileşimini artırmak için sezgisel bir kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimi geliştirdim.

**Crazy In Love** | [Link](#)

- Yeniden oynanabilirliği artırmak için dinamik, hikaye tabanlı oynanış ve dallanan hikaye hatları geliştirdim.
- Oyuncu beklentilerine ve trendlere uygun oyun mekaniklerini detaylı bir şekilde iyileştirmeye odaklandım.

**City.io** | [Link](#)

- Gerçek zamanlı olarak oyuncuyla rekabet edebilen mantıklı ve aktif bir rakip oynanışı sağlayan durum tabanlı bir düşman yapay zeka sistemi geliştirdim.
- Kullanıcı memnuniyetini artıran ve dinamik görsel geri bildirim sağlayan görsel olarak çekici para toplama ve istifleme sistemi ile kaynak yönetimi mekaniklerini uyguladım.

---

## YAYINLAR

---

**Countly SDK Development Updates: What's New and Improved** | [Link](#)

- Countly'nin SDK geliştirmeleri hakkında yapılan son güncellemeleri ve iyileştirmeleri kapsayan, geliştiricilerin yeni özellikleri anlamalarına ve bunları nasıl kullanabileceklerine yardımcı olmayı amaçlayan detaylı bir yazı yazdım.

### Unleashing the Unique Power of Countly's Desktop SDKs | [Link](#)

- Geliştiricilerin masaüstü uygulamalarına analiz entegrasyonu yaparken kullanabilecekleri, Countly'nin masaüstü SDK'larının benzersiz özelliklerini ve avantajlarını inceleyen bir makale yazdım.

---

## EGİTİM

---

### YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

- İşletme

Izmir, Türkiye  
Mezuniyet: 2021

---

## İLGİ ALANLARIM

---

- **Dövüş Sporları:** Brazilian Jiu Jitsu, Taekwondo Siyah Kemer, Wing Chun 1.TG Eğitmen,
- **Oyun:** Hayatım boyunca Satranç ve Magic: the Gathering oynadım. Aynı zamanda retro oyunlara ve konsollara büyük bir tutkum var, bu platformlar için hobi olarak oyun geliştiriyorum.
- **Dungeons & Dragons:** Hikaye yazımı ve anlatımı konusunda büyük bir ilgim var.
- **Koşu:** Mümkün olduğu sürece senede en azından bir maraton koşusuna katılmaya çalışıyorum.