

ALI RIZA KAT

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



Ö Z E T

Yazılım ve Oyun Geliştiricisi olarak Unity, SDK geliştirme ve optimizasyon konusunda güçlü bir geçmişe sahibim. Oyun motorları, düşük seviyeli sistemler ve performans ayarları konusunda tutkuluyum. C++ ve Unreal Engine konusunda deneyimliyim ve PS2 ile PSP gibi eski donanımlar için geliştirme yapmaya büyük ilgi duyuyorum. Açık kaynak teknolojilerine hevesliyim, Arch Linux kullanıcısıyım ve her zaman yazılım ve donanımın sınırlarını zorlamanın yollarını araştırıyorum.

D E N E Y İ M

MULTIPLAYER / SUPER DUPER GAMES

İstanbul, Türkiye

Oyun Geliştirici

Şubat 2025 – Şu Anda

- Rollic Games'in önde gelen stüdyolarından biri için prototipler ve projeler geliştiriyorum.
- Parserlar ve editör araçları gibi dahili araçlar geliştiriyor, ayrıca tabloları ve oyunla ilgili dokümanları düzenleyip yönetiyorum.
- Marketing videoları ve tanıtımlar için özel sahneler ve oyun seviyeleri tasarlıyorum.
- Prototipleri düzenli olarak değerlendirerek hataları tespit ediyor ve düzeltmelere destek oluyorum.

COUNTLY

Uzaktan

SDK Engineer

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 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

İzmir, Türkiye

Oyun Geliştirici

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.

NİRAH GAMES

İzmir, Türkiye

Oyun Geliştirici

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

Remote

Oyun Geliştirici

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

Run Fight Repeat | [Link](#)

- Tüm runner mekaniklerini tasarladım ve uyguladım, dinamik seviye oluşturma, engel yerleştirme ve oyuncu ilerleyişini optimize etmek için yol bulma algoritmaları dahil.
- Oyuncuların karakterlerini ve yeteneklerini stratejik kaynak yönetimiyle geliştirmelerini sağlayan, upgrade ve ilerleme sistemlerini geliştirdim.
- Runner, savaş ve upgrade aşamaları arasında kesintisiz geçiş sağlamak için sağlam durum yönetim sistemleri uyguladım.

Coin Commanders | [Link](#)

- Plinko mekanizmasını geliştirdim ve sahnede on binlerce obje varken bile performans sorunlarını önlemek için optimize ettim.
- Oyunun Google Sheets üzerinden yapılan düzenlemeleri aktarabilmesi için parserlar ve alt sistemler yazdım.

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.

Subway Hero | [Link](#)

- Oyun testleri sürecine aktif olarak katılarak, özellikle gameplay ve UI tarafındaki hataları tespit edip detaylı şekilde raporladım.
- Geliştirici ekiple birlikte çalışarak bug fix süreçlerinde destek verdim; yeniden üretilebilir senaryolar sağlayarak düzeltmelerin doğruluğunu test ettim.

Smith Journey | [Link](#)

- Oynanış testleri ve balans kontrolü sırasında uç senaryolardaki hataları belirleyerek geliştirme sürecine katkıda bulundum.
- Sprint teslimatları öncesinde yapılan regresyon testlerinde yer alarak, build'lerin sorunsuz şekilde ilerlemesini sağladım.

Merge Invaders | [Link](#)

- Oyunun temel döngüsüne yönelik merge mekanizmasını 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 mekaniği 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

ILGI 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.

- **Retro Oyunlar ve Geliştirme:** Retro konsolları ve platformları toplamak ve eski donanımlarda (örneğin, PS2, PSP) oyun geliştirmeyi keşfetmek. Donanım sınırlamaları içinde çalışmanın getirdiği teknik ve eğitici zorluklardan keyif alıyorum.