

Ahmet Furkan Yorulmaz

YAZILIM MÜHENDİSİ

Kişisel bilgiler



Ahmet Furkan Yorulmaz



furkanwrk08@gmail.com



(+90)5079729872



Istanbul/Eyüpsultan/Göktürk
merkez mahallesi



2 Ocak 2003



github.com/Flocksheer



linkedin.com/in/ahmet-furkan-
yorulmaz-64409628a

Diller

Türkçe (ana dil)

İngilizce (akıcı konuşma ve yazma)

Hobi ve ilgi alanları

- Spor
- RC araçlar
- Seyahat etmek

Profil

İstanbul Atlas Üniversitesi yazılım mühendisliği 3. sınıf öğrencisiyim. Teknoloji merakım lise yıllarımda, bilgisayarla çok vakit geçirmemle başladı. Yeni ürünler ve programlar geliştirip, insanların hayatında bir şeyler değiştirmek her zaman beni heyecanlandırmıştır. Bu yüzden yazılım mühendisliği bölümünde kendime iyi bir kariyer yapmak istiyorum.

Eğitimler

Lise

MUSTAFA KEMAL ANADOLU LİSESİ, İSTANBUL

2017 - 2021

Üniversite

İSTANBUL ATLAS ÜNİVERSİTESİ, İSTANBUL

2022 - devam ediyor

İş deneyimi

Stajyer Yazılım Mühendisi

ETERNA VISIO

Web geliştirme alanında, yapay zeka sohbet botu geliştirmesi.

Tem 2024 - Ağu 2024

Web Geliştirici

TZI CONSULTING

Şirket için web sitesi tasarlama ve kullanıcı deneyimini iyileştirmek için modern ara yüzler geliştirme.

Eki 2024 - devam ediyor

Beceriler

C, Java, Python, Html, Css, JavaScript, Autodesk Fusion 360, WordPress

Projeler

Uzaklık Bulma Programı:

- Program Java kullanılarak geliştirildi.
- Program koordinat düzlemi üzerinde rastgele iki nokta oluşturur ve bu noktalar arasındaki en kısa mesafeyi hesaplar.
- kullanılan teknolojiler: Java, Git

Mesajlaşma Programı :

- Program Java kullanılarak geliştirildi.
- Program birden fazla bağımsız objenin bir bağlantı merkezi aracılığıyla ister birbirleriyle özel şekilde, ister birden fazla obje ile mesajlaşabilmelerine olanak sağlıyor.
- kullanılan teknolojiler: Java, Git

Matrix Hafıza Oyunu :

- Program Java kullanılarak geliştirildi.
- Programda kullanıcı, içeriği görünmeyen bir matrixi, tek tek lokasyon bilgisi girerek içeriğini öğrenmesi isteniyor. Tüm lokasyonlardaki içerik kullanıcıya gösterildikten sonra, matrix görünmez hale getiriliyor ve kullanıcıdan sırayla tüm matrix içeriğini tahmin etmesi isteniyor. Kullanıcı belli bir sayı üzerinde doğru tahminde bulunursa oyun kazanılıyor.
- kullanılan teknolojiler: Java, Git

resim çizime programı :

- Program Java ve Gui kullanılarak geliştirildi.
- Program Gui yardımıyla bir pencere açıyor ve kullanıcı buraya resim çizip sonrasında bilgisayara kaydedebiliyor.
- kullanılan teknolojiler: Java, Git, Gui