



# Göksele Okandan

## BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ ÖĞRENCİSİ

✉ okn1015@hotmail.com

☎ +90 539 692 93 51

in [gokselokandan](#)

📍 [GkslOkn](#)

📍 100.Yıl Mah. Yekta Kara Sok.

Home 59 No:1 A Blok Daire 13

Tekirdağ/Süleymanpaşa

### KİŞİSEL PROFİL

Yazılım geliştirme ve web geliştirme konularında kendini geliştirmek isteyen bir bilgisayar mühendisliği 3. sınıf öğrencisidir. Öğrenmeye ve gelişime açık biridir. Proje yönetimi ve ekip çalışması konularında deneyim kazanmıştır. Teknolojiyle ve tasarımla ilgilenmekte olup, bilgisayar mühendisliği kariyerine katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

### EĞİTİM GEÇMİŞİ

#### Kocaeli Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği

- Eylül 2021 - Devam Ediyor
- AGNO : 3.00

#### Çorlu Borsa İstanbul Fen Lisesi

- Eylül 2016 - Haziran 2020

### PROJE DENEYİMİ

#### DOKUWIKI

- C - CMD

#### Taş Kağıt Makas Kart Oyunu

- Java - Swing

#### Soy Ağacı Uygulaması

- C# - Windows Forms

#### Gezgin Robot Projesi

- Java - Swing

#### Asteroids Oyun Projesi

- Arduino - OLED w/ MEGA2560

#### Öğrenci Ders Kayıt Uygulaması

- C# - Windows Forms
- w/PostgreSQL

#### FitLife Web Projesi

- C# - ASP.NET
- w/AWS

#### Web Scraping Projesi

- Python - Django
- w/MongoDB
- w/ElasticSearch

#### Wordle App

- Flutter

#### Brick Breaker Oyun Projesi

- Arduino - OLED
- w/ MEGA2560

#### Makale Öneri Sistemi

- Python - Django
- NLTK
- Fasttext
- sciBERT
- w/MongoDB

#### Restoran Simülasyonu

- C# - Windows Forms

### YETENEKLER

#### C

- Core C
- Dosya İşlemleri
- Veri Yapıları

#### Java

- OOP
- Java Swing
- Veri Yapıları

#### C#

- OOP
- Windows Forms .NET Framework
- w/PostgreSQL
- Multithreading
- ASP.NET

#### PYTHON

- Django
- w/MongoDB

#### HTML

#### CSS

#### JAVASCRIPT

- TypeScript

#### ARDUINO

#### FLUTTER

#### İNGİLİZCE

- C1+

# Proje Açıklamaları

## DOKUWIKI

C diliyle CMD üzerinden çalışan bir dosya tarayıcı uygulama geliştirdi.

## Taş Kağıt Makas Kart Oyunu

Java üzerinden bir kart oyunu yaptı. Bu kart oyunu , geleneksel Taş Kağıt Makas oyununun farklı bir şekilde ele alınmış halidir. Arayüz Swing ile oluşturmuştur.

## Soy Ağacı Uygulaması

Java veri yapılarını ve Swing kütüphanesini kullanarak CSV uzantılı dosyalardan alınan bireylerden soy ağacını List Tree yapısı ile oluşturan ve bu soy ağacında belirli listeleme özellikleri olan bir uygulama geliştirdi.

## Gezgin Robot Projesi

Java veri yapılarını ve nesneye yönelik programlama bilgilerini birleştirip Swing kütüphanesi kullanarak oluşturduğu arayüzde en kısa yolu bulan sanal labirent çözücü robot geliştirdi. Bu proje , bilinmeyen graflarda bilinmeyen hedef noktasına nasıl bir algoritma ile ulaşip en kısa yol haritasını çıkaracağımızı anlatır. Arayıcı robot hafıza sahibidir ve hafızasındaki yollarda dijkstra yapar.

## Asteroids Oyun Projesi

Arduino ve Proteus kullanarak bir uzay oyunu yaptı. Bu projenin amacı, çeşitli sensörler kullanarak mikrodenetleyicitanı bir oyun makinesi geliştirmektir. MEGA2560 kartı ile çalışır.

## Öğrenci Ders Kayıt Uygulaması

Bu öğrenci ders kayıt programı, C# programlama dilinde geliştirildi ve veritabanı olarak PostgreSQL'i kullandı. Program, öğrencilere kendi ders kayıtlarını düzenleme ve takip etme imkanı tanıyor. Öğrenciler, ders seçimleri, not bilgileri ve diğer akademik detayları kolayca gözden geçirebiliyor ve ders talebi açabiliyor.

## Brick Breaker Oyun Projesi

Arduino ve Proteus kullanarak MEGA2560 kartı ile çalışan , kontrollerin mikrodenetleyiciler ile yapıldığı bir tuğla kırma oyunu yaptı.

## FitLife Web Projesi

Bu proje ASP.NET kullanarak hayata geçirilmiştir ve veritabanı olarak AWS tercih edilmiştir. Fitlife, bir web platformudur. Kullanıcı dostu arayüzü sayesinde, kullanıcılar fitness programları, beslenme önerileri ve sağlıklı yaşamla ilgili birçok bilgiye kolayca erişebilirler.

## Web Scraping Projesi

Bu projede Python ile Web Scraping yaparak aldığımız makale bilgilerini belirli parametlere göre düzenleyerek bir web sayfasında kullanıcıya çıktısını göstermek amaçlanmıştır. Her özelliğe göre filtreleme ve yeni makaleleri araştırıp otomatik indirme özellikleri vardır. Python'da Django ve Bs4 kütüphaneleri kullanılmış olup veri tabanında da MongoDB ve Elasticsearch kullanılmıştır.

## Wordle App

Bu projede Flutter kullanarak bir Android uygulama programlanmıştır. Uygulama temelinde bir oyundur. Oyunun temel mekaniği oyuncunu bilmediği kelimeyi tahmin etmesi ve harflerine göre kontrollerine dayanır. Günümüzde Wordle olarak da bilinen oyunun bir benzeridir.

## Makale Öneri Sistemi

Python ve Django kullanılarak geliştirilen bir Makale Öneri Sistemidir. NLTK ile tokenizasyon, FastText ve sciBERT ile vektörizasyon yaparak kullanıcıların ilgisini çekebilecek makaleleri önerir. MongoDB destekli sistem, kullanıcıların okuma ve beğenme geçmişine dayalı kişiselleştirilmiş öneriler sunar.

## Restoran Simülasyonu

C# ve multithreading teknikleri kullanılarak geliştirilmiş bir yazılımdır. Threadler senkronize bir şekilde sipariş alımı , mutfak işlemleri , ödeme işlemleri ve diğer hizmetleri yönetiyor. Müşteri sayısına göre en iyi durum senaryosunu da hesaplayabiliyor.