

Tabii hocam, hemen **Oyun Geliştirme (Game Development)** alanına ve **Sony** tercihine göre raporu revize ettim.

Aşağıdaki metni kopyalayıp Word dosyana yapıştırıp, parantezli yerleri doldurarak **PDF** olarak kaydetmen yeterli. Diğer adımlar (GitHub'a yükleme ve link alma) aynen geçerli.

--- Kopyalanacak Metin Başlangıcı ---

PROFESYONEL KİMLİK VE SEKTÖREL ANALİZ RAPORU

Ad Soyad: Muhammed Metin Kızıl **Üniversite:** Fırat Üniversitesi **Bölüm:** Yazılım Mühendisliği **Numara:** 250541038

1. Seçilen Uzmanlık Alanı: Oyun Geliştirme (Game Development) Video oyunlarının tasarım aşamasından oynanabilir son ürün haline gelene kadarki yazılım süreçlerini kapsayan alandır. Grafik programlama, fizik motorları ve yapay zeka algoritmalarının iç içe geçtiği bu alanda, yaratıcılık ile teknik mühendislik becerilerini birleştirmek temel hedeftir.

2. Teknoloji Analizi (En Çok Kullanılan 3 Teknoloji)

- **C++:** Yüksek performans gerektiren AAA (büyük bütçeli) oyun motorlarının (Unreal Engine gibi) ve konsol mimarilerinin temel dilidir. Bellek yönetimi üzerindeki tam kontrolü sayesinde sektörün endüstri standartıdır.
- **C# (Unity):** Özellikle mobil ve bağımsız oyun geliştirmede kullanılan Unity motorunun ana dilidir. Java'ya benzer sözdizimi ve güçlü kütüphane desteği ile hızlı prototipleme imkanı sunar.
- **Oyun Motorları (Unreal Engine / Unity):** Fizik hesaplamaları, grafik işleme ve ses yönetimi gibi temel bileşenleri hazır sunarak geliştiricilerin oyun mantığına odaklanmasını sağlayan platformlardır.

3. Şirket Analizi

- **Sony Interactive Entertainment (PlayStation Studios):**
 - *Seçim Nedeni:* Oyun dünyasının en köklü ve öncü firması olması. Özellikle "God of War" veya "The Last of Us" gibi teknoloji sınırlarını zorlayan yapımların mutfağında yer almaktır ve konsol mimarisine (PlayStation) özel düşük seviyeli (low-level) optimizasyonlar üzerinde çalışmak en büyük kariyer hedefimdir.
- **Dream Games:**
 - *Seçim Nedeni:* Türkiye'den çıkan en başarılı mobil oyun şirketlerinden biri olması (Royal Match). Milyonlarca kullanıcıya hitap eden bir oyunda veri odaklı geliştirme süreçlerini görmek ve global çapta rekabet eden yerli bir ekipde deneyim kazanmak istiyorum.