1. Havelsan giriş eğitimi. Doob nedir vs. Makine öğrenmesi
2. Stereotype anatosyonları. Cacheleme nedir? Cacheleme tipleri ve spring cache kullanımı ve bir örnek
3. Benim yaptığım Fxml projesi. Fxml ve mongo dpyi anlat sonar kodu paylaş.
4. İlk yaptığım config değiştirme arayüzü. VMF message formatı ve setlenmiş bir alanine hatalı gidip gelmesinin araştırılması. Veri tabanında call for fire yanlışdı düzeltildi.
5. Mesajlajma için udp kullanılıyor. Mesaj panelinin büyüyüp küçülmesi ve mesaj geldiğinde mesajın en üste gelip mesaj ikonunun değişmesi ve üst okun kırmızı olması.
6. Bize ait conponentlerin hazırlanması. Otomatik setleme. Bu text fieldlerde oluşturuldu. Sonra kutuları oluşturdum.
7. Oluşturulan entity tipinin belirlenmesi için enum oluşturuldu. Own Own\_create Network diye 3 tane var. Bu objectDetail base clasında gömülü bir enum. Bu tiplere göre entity bazı attrleri setliyoruz.
8. Object detail tamamen yeniden yazıldı. Object detailden kalıtım alındı. Eskiden interface vardı. Ortak fieldler üste çekildi. Bunlar hata labelleri vs.
9. Kendi entitymiz yok ise varsayılan bir entity oluşturuldu. Location point, object type unit ve long name motorized infantry.
10. Yaratılan entity tipi ied ise, location type point veya hostility hostile değilse entity tipi event yapıldı.
11. Projeye tema desteği eklendi
12. Ikonların sıralanışı değiştirildi.
13. Factoryler oluşturuldu. Projeye yeni modüller eklendi.
14. Object ayrıntılar sayfası bölündü. Tapların içleri tamamen ayrı fxml yapıldı. Ayrı kurucular yapıldı.
15. Palette ekranında seçilenler belli edildi
16. Palette ekranında sıralı seçim ve fovoritte aynısı yapıldı. Bundan dolayı abstrack class oluşturuldu.

!!! FontLoader x = Toolkit.getToolkit.getFontLoader()

Math.floor(x.computeStringWidth(text ve font alır))