



## İletişim

- ☎ +90 553 500 24 91
- ✉ emir26han62@gmail.com
- 🌐 <https://tmsmob.github.io>
- 📍 Tepebasi/Eskisehir

## Eğitim

- 2021-2023
- Ondokuz Mayıs Üniversitesi
- Bilgisayar Programcılığı

## Yetenekler

- .Net
- Unity
- Python
- C#
- Blender
- C++
- OOP, SOLID ,Design Paterns
- SQL (MySQL-Postgresql)
- Html-Css
- Javascript

## Diller

- İngilizce (Orta Seviye B1)

# EMIRHAN YILDIZER

## Fullstack Developer (Backend ağırlıklı) & Game Developer

### Profil

Bilgisayar Programlama alanında önlisans derecemle birlikte, **.NET,C#,C++, Unity** ve **Python** gibi çeşitli yazılım geliştirme platformlarında deneyime sahip tutkulu bir **FullStack(Backend ağırlıklı)** ve **Oyun Geliştiricisiyim**. Hem bireysel projelerde hem de ekip bazında yenilikçi çözümler üretmeye odaklanmış durumdayım. Yazılım geliştirme ve oyun tasarımı alanlarında kariyerimi ilerletmeyi hedefliyorum. Yaratıcı düşünce yapım ve problem çözme yeteneğimle, projeleri başarıyla tamamlamak ve teknolojik yenilikleri hayata geçirmek için sürekli çalışmaktayım.

### Deneyim

Metasoft 2022 - 2023

#### Intern-Frontend Developer

- Metasoft'taki staj deneyimim boyunca, hastane bilgi sistemleri üzerinde çalışarak HTML, CSS ve JavaScript kullanımında önemli deneyimler kazandım. Toplam 30 iş günü süren bu süreçte, baştan sona bir projeyi geliştirme fırsatı buldum. Ekip içinde çalışarak, GitHub kullanımı gibi modern yazılım geliştirme araçlarını etkin bir şekilde kullanmayı öğrendim. Bu staj, özellikle takım çalışması ve proje yönetimi becerilerimi geliştirmeme olanak sağladı.

Bireysel Çalışma-Piyes 2022 - 2023

#### Unity Game Development

- 'Piyes' adını verdiğim bu ilk bağımsız oyun projemde, 3D oyun tasarımına dair birçok kritik beceriyi edindim. Oyun, C# programlama dili kullanılarak Unity ortamında geliştirildi. Karakter kontrolleri, genel oyun mekaniği ve Unity'nin güçlü kütüphaneleri olan Cinemachine, Polybrush ve ShaderGraph ile çalışarak animasyon ve ses tasarımı becerilerimi geliştirdim. Ayrıca, karakter assetleri oluşturma sürecinde önemli deneyimler kazandım. Bu oyun, benim için değerli bir başlangıç oldu ve kısa zamanda piyasaya sürmeyi planlıyorum.

Bireysel Çalışma-Foes of the Legacy 2024 - Günümüz

#### Unity Game Development

- 'Foes of the Legacy' adını verdiğim ve c# ile kodladığım bu yeni oyunumda, oyun mekaniği üzerine yoğun bir şekilde çalıştım ve bir arkadaşım ile birlikte geliştirdik. Projede, çoğu mekanik kodlamasını ben üstlenirken, senaryo ve UI tasarımı arkadaşım tarafından yapıldı. Bu süreçte, Unity'de coroutine kullanımını ve oyun tasarımı kalıplarını etkin bir şekilde öğrendim. Ayrıca, kaydetme ve yükleme sistemleri üzerinde uzmanlaşarak, oyunu piyasaya çıkarmaya hazır hale getirdim.

### Sertifika

### Görüntülemek için Buraya Tıklayın

- Otomotiv Yaz Kampı-OSD
- C#(45 Saat)-Btk Akademi
- Unity ile Oyun Geliştirme-Btk Akademi
- Css Temelleri-Btk Akademi
- Html 5 ile Web Geliştirme-Btk Akademi
- Javascript Temelleri-Btk Akademi
- Algoritma Programlama ve Veri Yapılarına Giriş-Btk Akademi
- C++ | Sıfırdan Uzmanlığa Nesneye Yönelik C++ Programlama
- Komple Web Uygulaması Geliştirme Eğitimi [.NET Framework]-Udemy