

TUBA NUR AKSIN

Bilgisayar Mühendisliği Öğrencisi

[EMAIL ***]

• 0 506 167 0230

Yenikent Mahallesi, Gebze, Kocaeli • Doğum tarihi: 2003

Bilgisayar Mühendisliği öğrencisi ve 42 Ecole yazılım okulu katılımcısı olarak algoritmalar, veri yapıları ve sistem yönetimi konularında uzmanlaşmaya devam ediyorum. Çeşitli yazılım projelerinde hem bireysel hem de takım çalışmalarına katkı sağladım. Problem çözme yeteneğim ve sürekli öğrenme isteğimle kendimi geliştirmeye devam ediyorum.

EĞİTİM

Kocaeli Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği (Eylül 2022 / ----)

- C, C++, Java, Python gibi temel programlama dillerine hâkimiyet.
- Veritabanı yönetimi ve SQL konularında uygulamalı deneyim.

42 Ecole Kocaeli Yazılım Okulu (Temmuz 2023 / ----)

- C/C++ kullanarak projeler geliştirme.
- Bilgisayar ağları ve sistem yönetimi konusunda teorik ve pratik bilgiler.
- Shell kullanımı ve otomasyon becerileri.
- Algoritma analizi ve veri yapıları konularında derinlemesine bilgi edinme.

PROJE GEÇMİŞİ

42 ECOLE COMMON CORE PROJELERİ: [GitHub](#)

PROLAB PROJELERİ:

- Sondaj Alanı Hesaplama (C):** C programlama dili ile bir arazide sondaj yapılacak en uygun alanın belirlenmesi için hesaplama algoritmaları geliştirildi.
- Masaüstü Bilet Uygulaması (Java, JavaSwing):** Kullanıcıların bilet satın almasını ve yönetmesini sağlayan bir masaüstü uygulaması geliştirildi. GUI tasarımı ve veritabanı bağlantısı optimize edildi.
- Twitter API & Hashing Analizi (Python, Twitter API):** Twitter API kullanılarak kullanıcı verileri çekildi ve belirli hashing algoritmaları ile analiz edildi. Veri madenciliği ve şifreleme üzerine odaklanıldı.
- Otonom Hazine Avcısı Oyunu (Unity, C#):** Unity kullanılarak geliştirilmiş otonom bir oyun. Yapay zeka tabanlı algoritmalar ile hazineleri bulma ve engellerden kaçınma yetenekleri geliştirildi.
- Hasta Takip ve Randevu Sistemi (SQL, PHP):** Hastaların randevu almasını, doktorların hasta takibini yapmasını sağlayan bir web uygulaması geliştirildi. Backend & veritabanı yönetimi odaklı.
- D_XBALL Oyunu (Arduino, C++):** Arduino kullanılarak geliştirilen interaktif bir oyun. Sensörler ve fizik motoru optimizasyonu yapıldı.

YAZLAB PROJELERİ:

- Tarif Rehberi Masaüstü Uygulaması (Java, JavaFX):** Kullanıcıların yemek tariflerini görüntüleyip paylaşabileceği bir masaüstü uygulama. CRUD işlemleri ve kullanıcı dostu arayüz odaklı.
- Etkinlik Planlama Platformu (Django, SQLite):** Kullanıcıların etkinlik oluşturmalarını ve katılım sağlamalarını sağlayan web tabanlı platform geliştirildi. Kullanıcı doğrulama ve yönetim paneli entegre edildi.
- Eş Zamanlı Sipariş & Stok Yönetimi (Python, PyQt5, SQLite):** Restoran ve depo sistemleri için sipariş ve stok takibini sağlayan bir masaüstü uygulaması geliştirildi. Gerçek zamanlı veri güncelleme ve analiz özellikleri içeriyor.

ALDIĞI EĞİTİM VE SERTİFİKALAR

- Golang 101 Eğitim Sertifikası – [Linux Özgür Yazılım Kampı](#)
- Hepsiburada Tech Academy – [Sertifika](#)
- Blockchain Workshop – [Sertifika](#)

İLGİLİ BAĞLANTILAR

- [LinkedIn: linkedin.com/in/tuba-aksin-953493253](#)
- [GitHub: github.com/Tubbanurr](#)
- [Notion - C++](#)
- [Notion - Görüntü İşleme](#)

YETENEKLER & İLGİ ALANLARI

- Programlama Dilleri:** C, C++, Java, Python, SQL, Bash
- Araçlar & Teknolojiler:** Docker, Git, Linux, Shell Scripting
- Yazılım Geliştirme Metodolojileri:** Agile, Scrum
- Soft Skills:** Takım çalışması ve grup yönetimi becerileri.
- Dil:** İngilizce(B1)
- İlgi alanları :**
- Siber Güvenlik ve Kriptoloji: OWASP Top 10, CTF yarışmaları
- Yapay Zeka ve Makine Öğrenimi: OpenCV
- Hobiler:** Yüzmek, Yürüyüş yapmak, Kitap okumak

HAKEM DEGERLENDIRME RAPORU

Tarih: 27/03/2025

54545645645