

Anonimleştirilmi Makale - test2

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 ağı ve sistem yönetimi konusunda teorik ve pratik bilgiler.

Shell kullanımı ve otomasyon becerileri.

Algoritma analizi ve veri yapıları konularında derinlemesine bilgi

edinme.

PROJE GEÇİMİ

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 sifreleme üzerine odaklandı.

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 paylaşabilecekleri bir masaüstü uygulama. CRUD

İşlemleri ve kullanıcı dostu arayüz odaklı.

Etkinlik Planlama Platformu (Django, SQLite): Kullanıcıların etkinlik oluşturmasını ve katılım sağlamasını sağlayan web tabanlı platform geliştirildi.

Kullanıcı doğrulama ve yönetim paneli entegre edildi.

Ek 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

TEKNOLOJİ BAĞLANTILARI

LinkedIn: [linkedin.com/in/tuba-aksin-953493253](https://www.linkedin.com/in/tuba-aksin-953493253)

GitHub: github.com/Tubbanurr

Notion - C++

Notion - Görüntü İşleme

YETENEKLER & TEKNİK 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)

İlgili alanlar :

Siber Güvenlik ve Kriptoloji: OWASP Top 10, CTF yarışmaları

Yapay Zeka ve Makine Öğrenimi: OpenCV

Hobiler: Yüzmek, Yürüyüş yapmak, Kitap okumak

HAKEM DEERLENDIRMESİ

Tarih: 23/03/2025

özgeçmi makalesi için yorumlarım;dfnjstnlkdd dla