

Yusuf Güney

yusufguney.100919@gmail.com

05424234585

İstanbul/Arnavutköy



Bilgisayar Mühendisi

HAKKIMDA

Merhaba, ben Yusuf. 21 yaşındayım ve Bursa Teknik Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği 3. sınıf öğrencisiyim. Savunma sanayi, bulut bilişim, yapay zekâ ve veri bilimi alanlarına ilgi duyuyorum. Takım çalışmasına uyumlu, öğrenmeye açık ve sorumluluk sahibi biriyim. Yeni bilgiler edinmeye meraklı olup karşılaştığım her görevi en iyi şekilde yerine getirmek için çaba gösteririm.

TEMEL YETERLİLİKLER

- Python: Veri analizi, otomasyon ve yapay zekâ projelerinde kullanabilirim.
- C, C++: Algoritma geliştirme, veri yapıları ve problem çözme konularında deneyim sahibiyim.
- C#: Oyun geliştirme ve masaüstü uygulamaları üzerine çalışmalar yaptım.
- Java: Nesne yönelimli programlama (OOP) prensiplerine hâkimim ve açılır pencere (GUI) masaüstü uygulamaları geliştirme konusunda deneyimliyim.
- JavaScript: Dinamik web uygulamaları ve ön yüz geliştirme konularında bilgiliyim.
- HTML, CSS: Web tasarımı ve kullanıcı arayüzü geliştirme konusunda deneyim sahibiyim.
- SQL: Veri tabanı sorguları ve veri yönetimi işlemlerinde yetkinim.
- MySQL Workbench: Veri tabanı modelleme, yönetim ve optimizasyon süreçlerinde deneyimliyim.
- Linux Bash Script: Otomasyon süreçleri ve sistem yönetimi üzerine çalışmalar yaptım.
- Takım Çalışması: Ekip içinde uyumlu çalışarak projelerin verimli şekilde ilerlemesini sağlıyorum.
- Yenilikçi ve Azimli: Yeni teknolojilere hızlı adapte olur, öğrenmeye meraklı ve sürekli kendini geliştirmeye açık bir yaklaşımla çözüm odaklı çalışırım.

PROJELER

Duygu Analizi için Kural Tabanlı Metin İşleme

Bu projede, girilen bir cümle (olumlu ya da olumsuz olduğunu belirleyen kural tabanlı bir sistem geliştirdik. Sistem, cümleyi öğelerine ayırarak gereksiz kelimeleri filtreledikten sonra, önceden belirlediğimiz kurallara göre doğru şekilde cümlelerin duygu durumunu analiz ediyordu. Python ve doğal dil işleme tekniklerini kullanarak kelime işleme süreçlerini optimize ettik. Projede, özellikle metin ön işleme, kuralların belirlenmesi ve duygu analizi algoritmasının geliştirilmesi aşamalarında aktif rol aldım.

Akıllı Perde Kontrol Sistemi

Nesnelerin interneti dersi kapsamında ekip olarak geliştirdiğimiz bu projede, Arduino ve sensörler kullanarak sıcaklık ve ışık seviyesine bağlı olarak otomatik çalışan bir perde kontrol sistemi tasarladık. Sistem, ortamın sıcaklık ve ışık değerlerini algılayarak perdeyi açma veya kapama işlemlerini gerçekleştirerek enerji verimliliği sağlarken, manuel müdahaleye gerek kalmadan konforu artırmayı amaçlamaktadır. Projede donanım kurulumu, sensör entegrasyonu ve kontrol algoritmalarının geliştirilmesi aşamalarında aktif rol aldım.

Unity ile Platform Oyunu Geliştirme

Oyun programlama dersi kapsamında ekip olarak Unity kullanarak bir platform oyunu geliştirdik. Oyunda, oyuncu belirli engelleri aşarak ve çeşitli zorlukları geçerek ilerlemeye çalışmaktadır. Karakter hareketleri, fizik motoru entegrasyonu ve oyun mekaniği gibi temel unsurlar üzerinde çalıştık. Projede özellikle oyun mekaniğinin tasarlanması, karakter kontrollerinin programlanması ve sahne düzenlemeleri konularında aktif rol aldım.

Zenity ile Grafik Arayüzlü Kullanıcı ve Ürün Yönetim Sistemi

Linux dersi kapsamında bireysel olarak geliştirdiğim bu projede, Zenity kullanarak temel bir stok ve kullanıcı yönetim sistemi tasarladım. Uygulama, yönetici girişi ile erişilebilen bir arayüz sunarak ürün ekleme, çıkarma, görüntüleme ve güncelleme işlemlerini gerçekleştirmeye olanak tanımaktadır. Ayrıca, şifre güvenliği mekanizması ile yalnızca yetkili kullanıcıların sisteme erişebilmesi sağlanmıştır. Bash script ile entegre edilen bu sistem, kullanıcı dostu bir arayüz sunarak temel envanter yönetimini kolaylaştırmayı amaçlamaktadır.

JavaScript ile Sabit Konumlu Asteroid Oyunu

Web geliştirme becerilerimi geliştirmek amacıyla bireysel olarak HTML, CSS ve JavaScript kullanarak bir asteroid tarzı oyun tasarladım. Oyunda, ekranda sabit duran bir uzay gemisi bulunmakta ve etrafından rastgele yönlerden gelen düşman gemilerine benzeyen nesneler yaklaşmaktadır. Oyuncu, yalnızca ateş ederek bu nesneleri yok etmeye çalışmaktadır. Grafikleri Canvas API ile oluştururken, JavaScript ile çarpışma algılama, nesne hareketleri ve skor sistemi gibi temel oyun mekaniklerini programladım. Bu proje, tarayıcı tabanlı oyun geliştirme ve interaktif animasyonlar konusundaki yetkinliğimi artırdı.

SQL ile Apartman Yönetim Sistemi

Veri tabanı yönetimi konusundaki yetkinliğimi artırmak amacıyla SQL kullanarak bir apartman yönetim sistemi geliştirdim. Bu proje, apartman sakinlerinin bilgilerini, aidat ödemelerini, duyuruları ve bakım işlemlerini yönetmeyi sağlayan bir veri tabanı tasarımı içermektedir. Veri tabanı şemalarının oluşturulması ve yönetimi için MySQL Workbench kullandım. SQL sorguları ile veri ekleme, güncelleme ve sorgulama işlemlerini gerçekleştirerek ilişkisel veri tabanı tasarımı ve veri yönetimi konularında deneyim kazandım.

Bu projeler üzerinde çalıştım ve detaylı incelemek isteyenler için GitHub ve LinkedIn profillerim üzerinden erişim sağlayabilirsiniz.

 GitHub: [\[https://github.com/Yusuf-Guney\]](https://github.com/Yusuf-Guney)
 LinkedIn: [\[https://www.linkedin.com/in/yusuf-guney/\]](https://www.linkedin.com/in/yusuf-guney/)

ŞU ANDA

Bilgisayar Mühendisliği 3. sınıf öğrencisi olarak teknik ve pratik becerilerimi geliştirmeye devam ediyorum. Şu anda aktif olarak **staj fırsatları** arıyor ve öğrendiğim teknolojileri gerçek projelerde uygulayarak deneyim kazanmayı hedefliyorum. Yeni teknolojilere karşı büyük bir merakım var ve bu süreçte özellikle **savunma sanayi, yapay zeka ve bulut bilişim** alanlarına yönelerek kendimi geliştirmekteyim. Sürekli öğrenmeye açık biri olarak, farklı alanları keşfederek hangi konularda uzmanlaşmak istediğimi belirlemeye çalışıyorum.

Şu anda üzerinde çalıştığım projeler ve eğitimler:

- **TÜBİTAK 2209-A Projesi:** Derin öğrenme ve doğal dil işleme teknikleri kullanarak **zararlı URL tespiti** üzerine bir araştırma projesi yürütüyorum. Bu proje, siber tehdit istihbaratına katkı sağlamayı amaçlamaktadır.
- **BTK Akademi & Huawei Cloud Eğitimi:** Bulut bilişim konusunda kendimi geliştirmek için **BTK Akademi Bulut Bilişim Dersi** ve **Huawei Cloud Hızlandırma Programı** kapsamında eğitimler almaktayım.
- **Scriber – Yazılı Sohbet Uygulaması:** Yazılım mühendisliği dersi kapsamında, **WhatsApp benzeri bir mesajlaşma uygulaması** geliştiriyoruz. Projede, **metin mesajlaşma, grup sohbetleri, medya paylaşımı** gibi özellikleri ele alıyorum.
- **Akıllı Perde Kontrol Sistemi:** IoT dersi kapsamında, **Arduino ve sensörler** kullanarak **sıcaklık ve ışığa duyarlı otomatik perde sistemi** geliştiriyorum. Projede donanım ve yazılım entegrasyonu üzerine çalışıyorum.

Bu projeler sayesinde hem teorik bilgimi pratiğe döküyor hem de farklı alanlarda deneyim kazanarak kendimi geliştirmeye devam ediyorum.

EĞİTİM

Bursa Teknik Üniversitesi	2022-2025
Taşoluk Anadolu Lisesi	2017-2021
