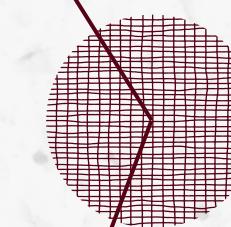




BİLGİSAYAR MÜHENDİSİ



# PORTFOLYO

## i S M A I L U S T A



+90 536 565 33 61



ismail.usta028@gmail.com



Menemen / İzmir - Çankaya / Ankara



ismailusta.Linkedin

# HAKKIMDA

Giresun'un Merkez ilçesinde doğdum , İzmir Bakırçay Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği lisans programından mezun oldum.

Web/Mobil uygulama geliştirme alanına ilgi duymakla beraber veri analizi, modelleme ve görüntü işleme gibi farklı alanlara da ilgi duymaktayım. Yüksek lisansımı bu alana yönelik almaya ve mesleki çalışmamı da bu doğrultuda ilerletmeyi hedeflemektedim.

Mevcut çalışmalarımın dışındaki başka alanlara dair öğrenmeye de yatkın birisiyim.



# KİŞİSEL ENVANTERİM

Sürekli gelişime ve çalışmaya çok önem veren bir anlayışa sahibim. Problem çözme kabiliyetime güvendiğim gibi hırslı bir yapıya sahibim.

Stresle başa çıkabileceğim gibi zor anları hayatın gerçeği olarak kabul ettiğim için rüzgarın savuramayacağı bir karaktere sahibim.

Kendimi kişisel ve teknik anlamda geliştirmeye özen göstermekte ve her geçen günün değerini bilip bunu en iyi şekilde kullanmaya özen göstermekteyim.

Meşguliyetin gerekli olduğunu düşündüğüm gibi kişinin kendisini zorladığı ölçüde var olduğuna inanıyorum.



# İŞ GEÇMİŞİ

## BİSTEK YAZILIM LTD. ŞTİ

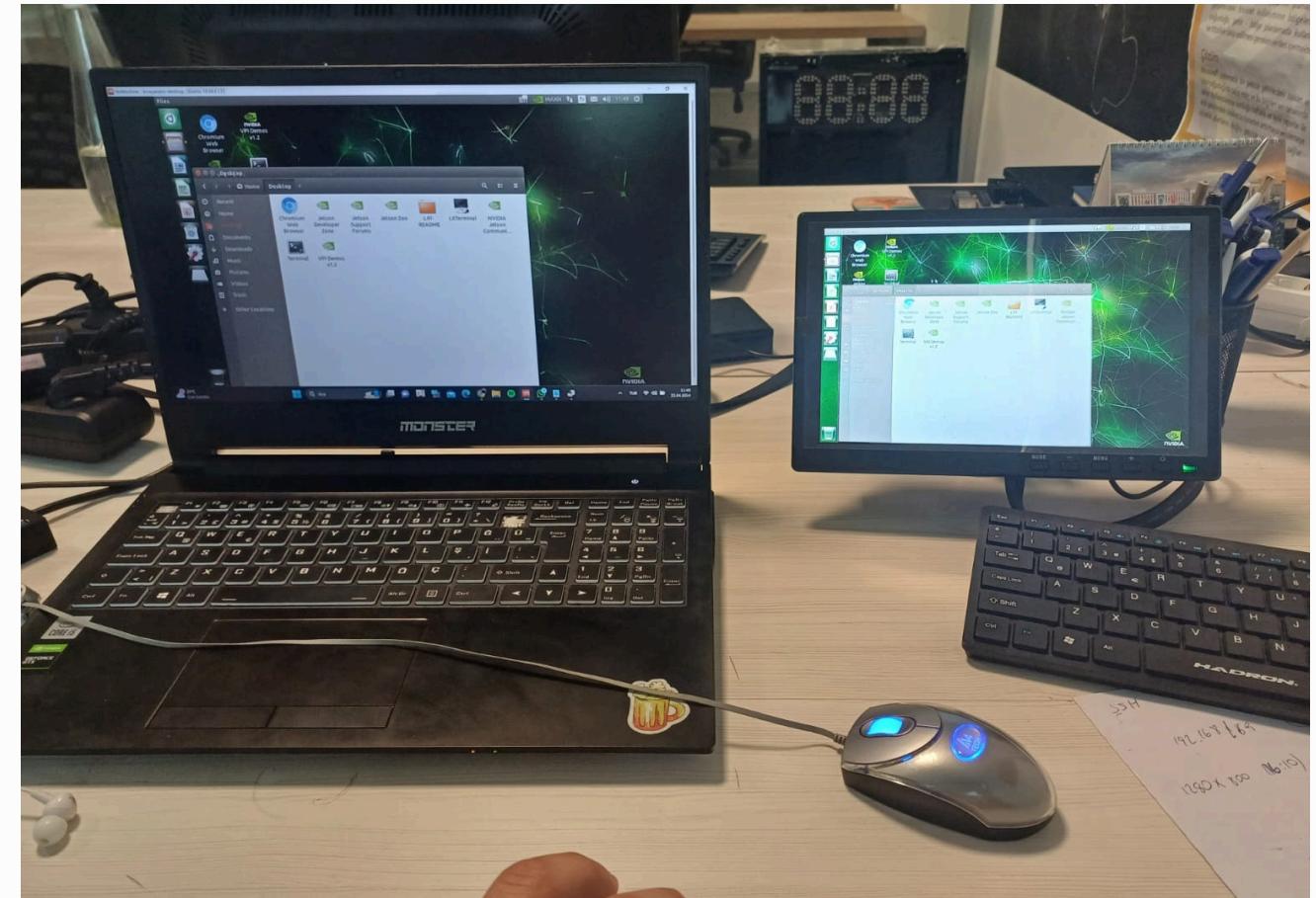
İşletme Mesleki Eğitim(iME) stajımdır.

Staj süremde veri toplama, analiz etme, model eğitme ve görüntü işleme hakkında pratik bilgiler edindim.

Nvidia Jetson Nano kartlar kullanarak sistemleri tasarlayıp entegre ettim. Kart detaylarını özelliklerini araştırdım hakkında bilgi edindim.

Şirketin yürütmekte olduğu projeye uygun bir şekilde bir mobil uygulama tasarladım ve onlara sundum. Flutter kullanarak yapmış olduğum bir uygulamaydı.

Bu uygulamaya projeyi sunmalarına ve pazar yerinde satışında katkıda bulundum.



# İŞ GEÇMİŞİ

## AGILE ACADEMY

İlk 21 iş günü stajımı gerçekleştirdiğim İstanbul - Esenyurt burada daha ilk kez bir mobil uygulama geliştirme adımları attım.

Aldığım eğitim ve yardım sayesinde ilk kez kendi mobil uygulamamı gerçekleştirdim basit de olsa bir hava durumu uygulaması hala kullanmaktayım.



# ÇALIŞMALARIM

## APARTMAN YONETIM SISTEMI

Bu yönetim sistemi , günlük hayatımızda bulunan bir soruna çözüm üretmektedir.

3 farklı kullanıcı tipiyle kullanıcılar yetkilerine göre işlemlerini yapabilirler. Aidat ödeme, duyuru, şikayet gibi birçok işlemi uygulama üzerinde yapabilirler.

Bu projeyi aslında sahaya sumak istiyorum şuanda test aşamasında ve ek olarak bir de mobil uygulamasını yaptıktan sonra destek de alabildiğim taktirde hayata geçirmek istiyorum tam anlamıyla.

The dashboard shows a sidebar with navigation links: Yönetim (Panel, Daireler, Sakinler), Finans (Aidatlar, Giderler, Çalışanlar), İletişim (Duyurular, Mail Gönder, Şikayetler), and Diğer (İstek ve Öneriler). The main area displays a header for 'Uşak Apt UŞAK OTOGAR'. It includes four cards: 'Daireler 4/60 Dolu/Toplam' (blue), 'Ödenmemiş Aidatlar 4 Toplam: 4' (red), 'Bekleyen Şikayetler 0 Toplam: 1' (orange), and 'Doluluk Oranı 7%' (green). Below these are sections for 'Son Şikayetler' (3525, Durum: çözüldü - 26.04.2025) and 'Son Giderler' (sadas 1421 TL - 26.04.2025, Şubat Ayı 14000 TL - 13.02.2025).

Yönetici Sayfası

The dashboard shows a sidebar with navigation links: Apartman Yönetimi (Ana Sayfa, Apartman, Daireler, Finansal İşlemler, Aidat, Giderler, Çalışanlar), İletişim (Duyuru, Mail, Şikayet), and Diğer İşlemler. The main area displays a section for 'Kullanıcı İstatistikleri' with four cards: 'Toplam Kullanıcı 20' (blue), 'Aktif Kullanıcı 20' (green), 'Yönetici Sayısı 7' (orange), and 'Sakin Sayısı 12' (blue). Below this is a button for 'Tüm Verileri Temizle (Kullanıcılar Haric)'. A red banner at the bottom says 'Tüm Verileri Temizle (Kullanıcılar Haric)'.

Admin Sayfası

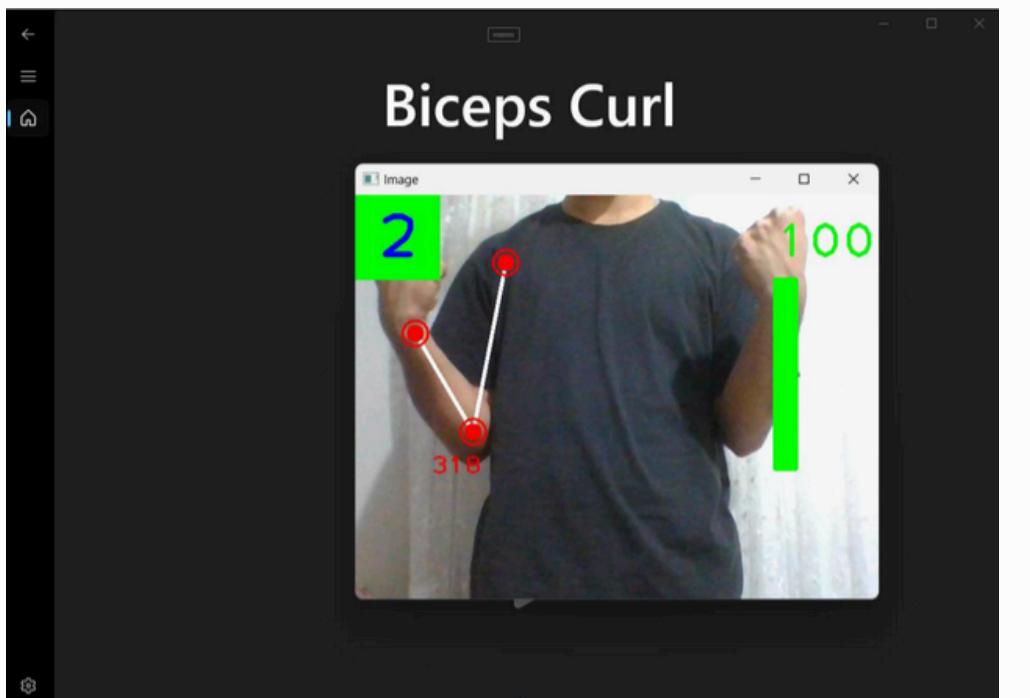
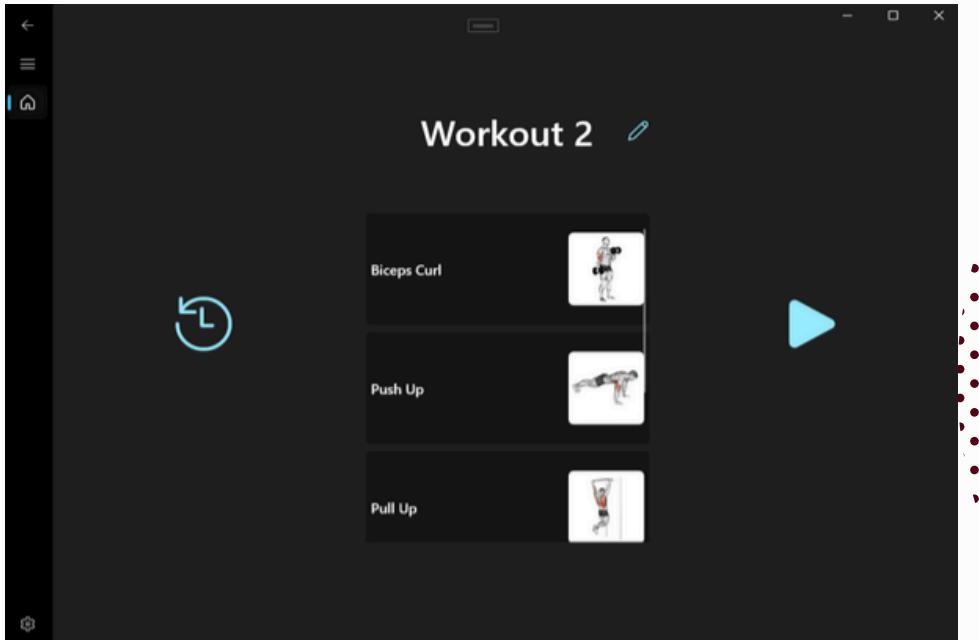
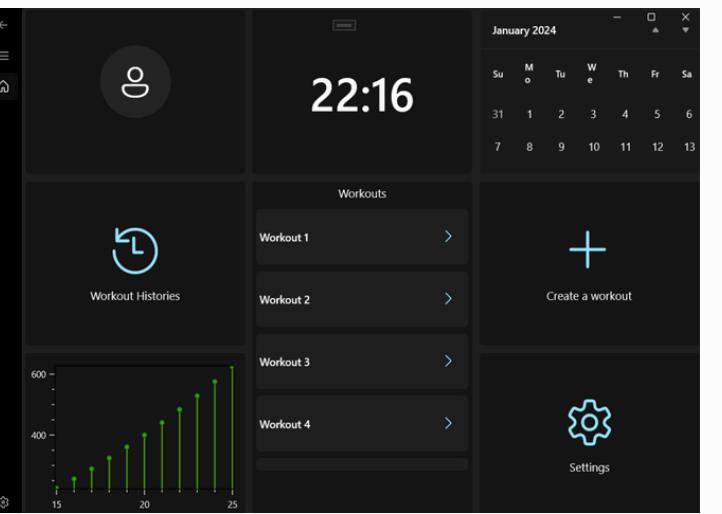
# ÇALIŞMALARIM

## DIJITAL GORUNTU ISLEME ILE HAREKET TAKIP SISTEMI

Lisans bitirme projem olan dijital görüntü işlemeyle hareket takip sistemi ekip arkadaşım Melikşah Mert Çakır ile yapmış olduğum bir projedir.

Proje süresince öncelikle insan eklemleri ve uvuzları için hazır model kullandık (mediapipe vb.), python ve C# ek olarak windows uygulaması içinde winui kullandık.

Bunun haricinde projeye sunum sırasında ek olarak ilgi gösterilmesi halinde bizde geliştirmeye karar verip projeye benzersiz özellikler katmaya devam etmeye karar verdik ve hala geliştiriyoruz.



# ÇALIŞMALARIM

## UZAY MACERASI ADLI 2D MOBİL OYUN

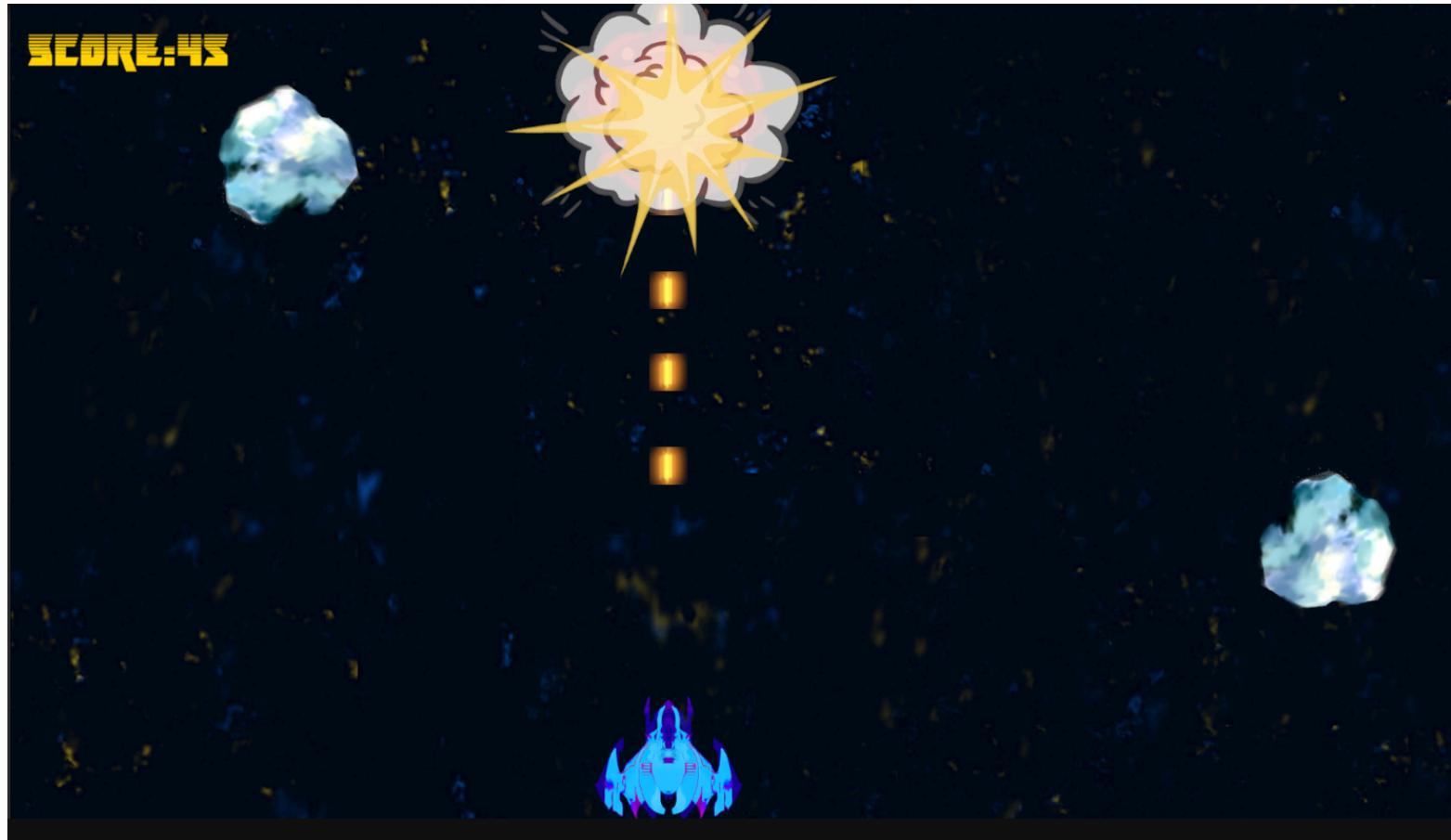
2D bir platform oyunu olan Uzay Macerası, uzay temali eğlenceli bir zıplama oyunudur. Oyuncu bir astronotu kontrol eder ve farklı platformlar arasında zıplayarak en yüksek puanı toplamaya çalışır. Yolda altınları toplayarak skorunu artırabilir, fakat dikkat: bazı platformlar tehlikelidir!



# ÇALIŞMALARIM

## 🚀 2D SPACE WAR

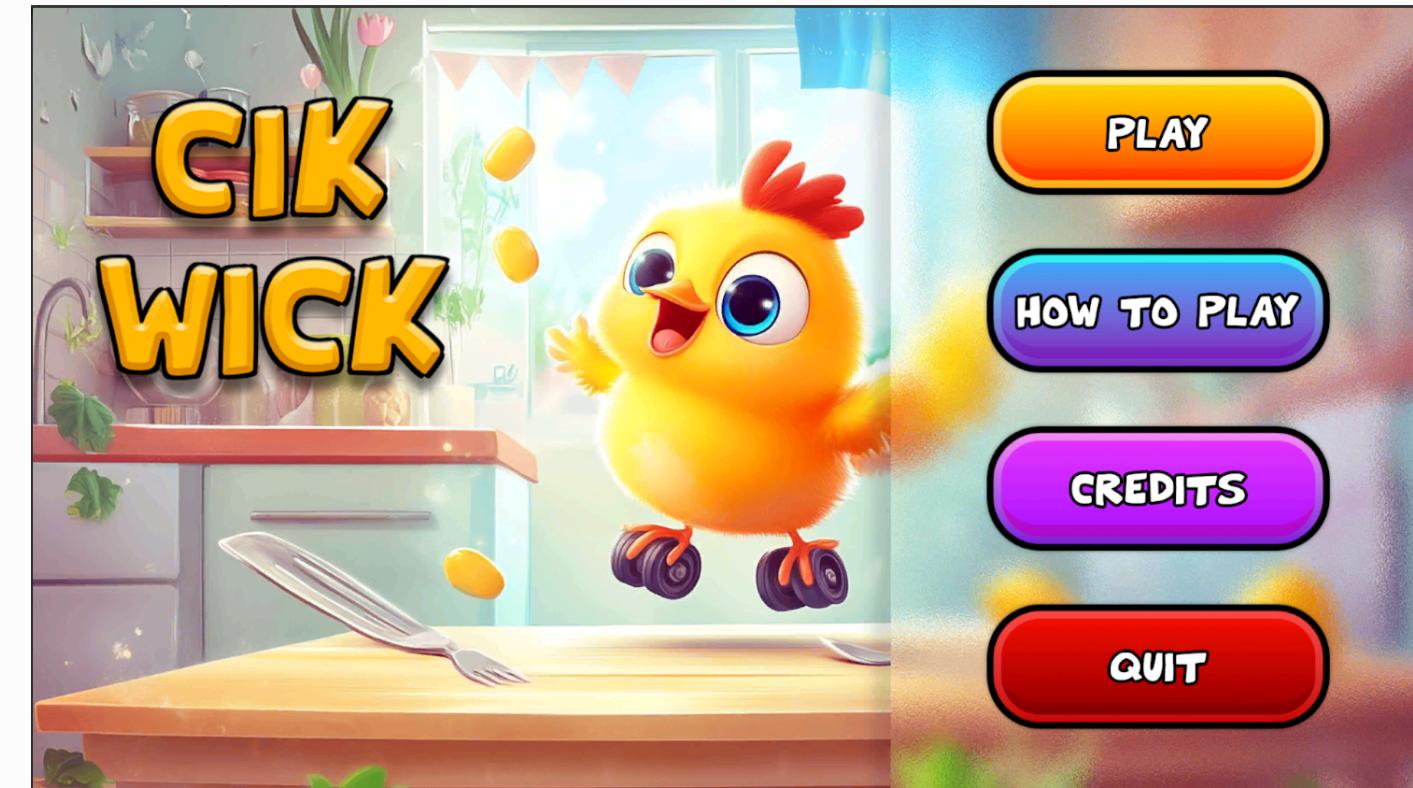
SpaceStrike, oyuncunun bir uzay gemisini kontrol ederek asteroitleri vurduğu, puan topladığı ve giderek zorlaşan seviyelerle mücadele ettiği aksiyon dolu bir 2D uzay savaşı oyunudur. Refleks ve odaklanma becerilerini öne çıkaran bu oyun, klasik arcade tarzı oyunlardan ilham alınarak Unity ile geliştirilmiştir.



# ÇALIŞMALARIM

## CIKWICK-> SURVIVAL GAME WITH AI-BASED ENEMY

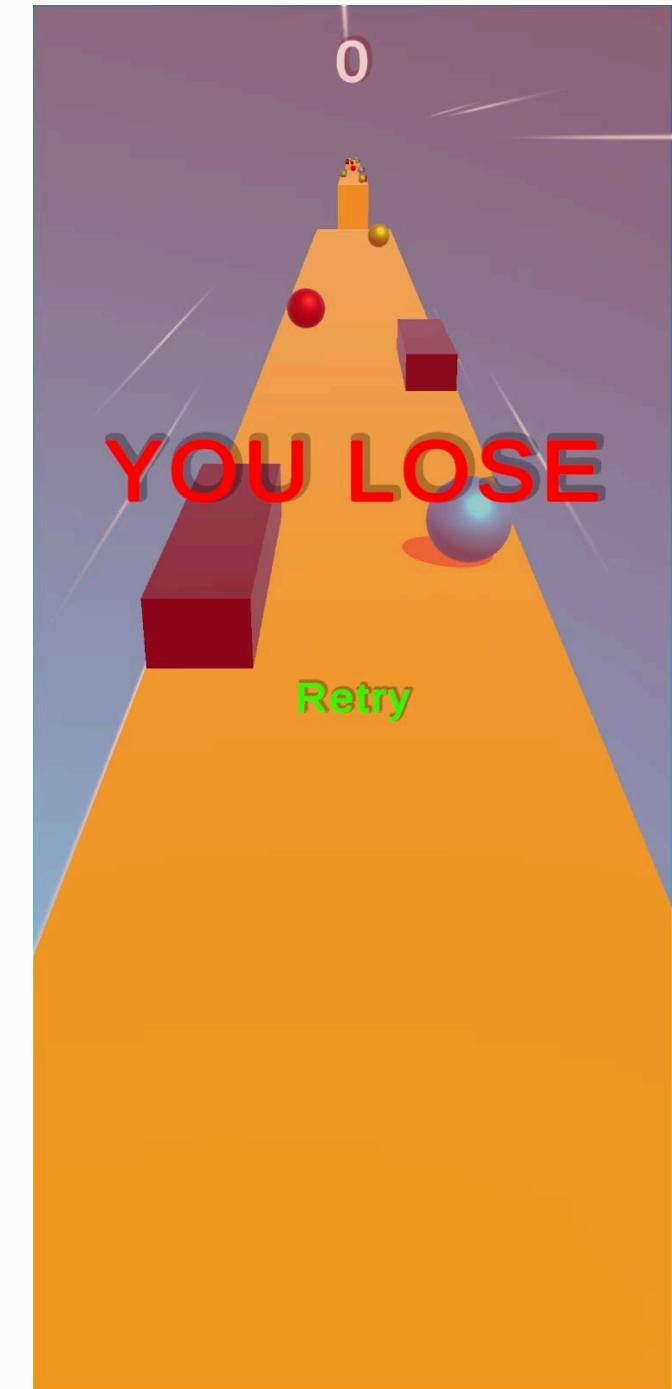
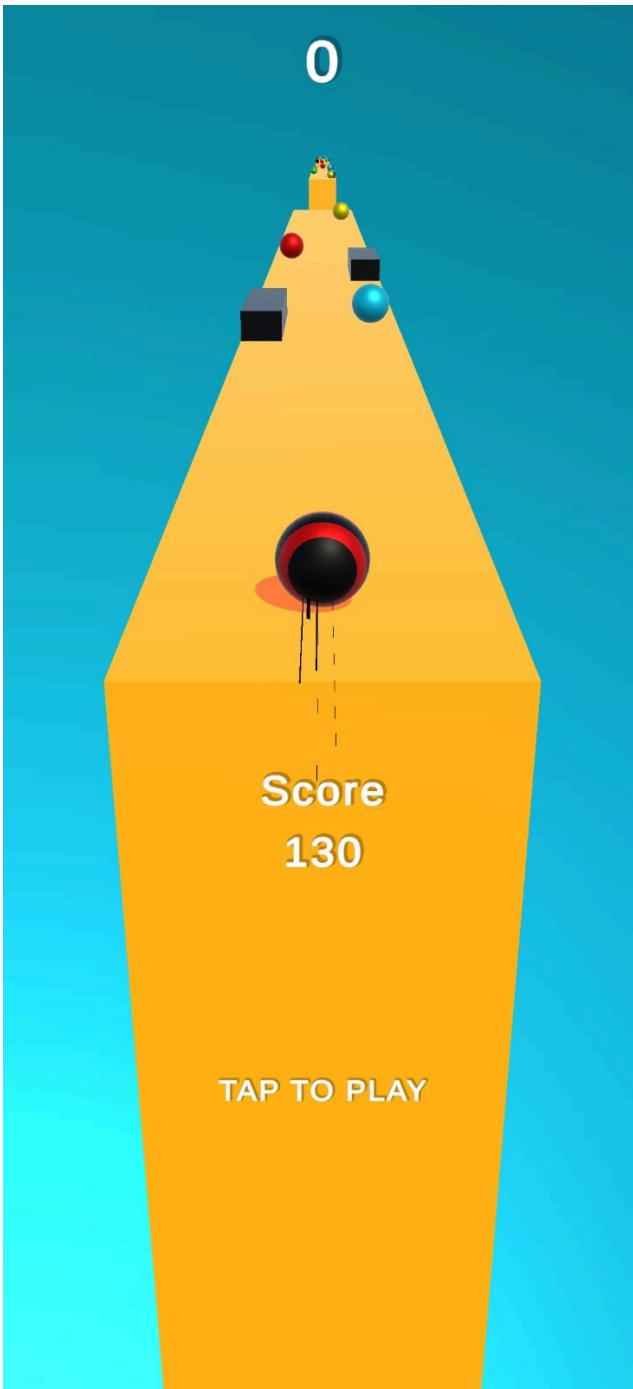
Cikwik-Clone, oyuncunun sevimli bir cıvcıvi kontrol ederek yapay zeka tarafından kontrol edilen bir kediden kaçtığı ve bu sırada belirli sayıda yumurta toplamaya çalıştığı bir hayatı kalma oyunudur. Hedef, tüm yumurtaları toplamadan önce yakalanmamaktır! Hem refleksleri hem de stratejiyi ön plana çıkaran eğlenceli ve dinamik bir oynanış sunar.



# ÇALIŞMALARIM

## COLORBALL -> HYPER-CASUAL MOBILE GAME

ColorBall, hızlı tempolu ve bağımlılık yapıcı bir hyper-casual mobil oyundur. Oyuncu, bir platform üzerinde sürekli ilerleyen ana topu kontrol eder ve yol üzerindeki topları toplayarak puan kazanır. Her çarışma yalnızca skor değil, aynı zamanda topun rengini de değiştirir. Engellerden kaçmak ise hayatı kalmanın anahtarıdır.



# ÇALIŞMALARIM

## **HOLEVSCOLOR -> HYPER-CASUAL MOBILE GAME**

HoleVsColor, oyuncunun renkli top ve objelerle dolu bir platformda yönettiği deliği (hole) kontrol ederek renk uyumuna göre objeleri topladığı ve uyumsuzları kaçırduğu refleks odaklı bir mobil oyundur. Hızlı karar alma, dikkat ve refleks becerilerini test eden bu oyun, sade tasarımlıyla dikkat çekerken bağımlılık yapıcı yapısıyla oyuncuları içine çeker.

### Oynanış Mekanikleri:

- Oyuncu, platform boyunca ilerleyen bir "delik" (hole) nesnesini sola-sağá hareket ettirerek kontrol eder.
- Delik yalnızca belirli bir renkteki objeleri yutabilir. Diğer renkteki objelerle temas edilirse oyun sona erer.
- Yutulan her doğru renkli obje puan kazandırır.
- Oyun ilerledikçe delik ile eşleşen renk rastgele değişir; oyuncu bu değişime göre tepki vermek zorundadır.
- Amaç, mümkün olduğunda uzun süre doğru objeleri toplamak ve yüksek skor yapmaktır.

Geliştiriliyor...

