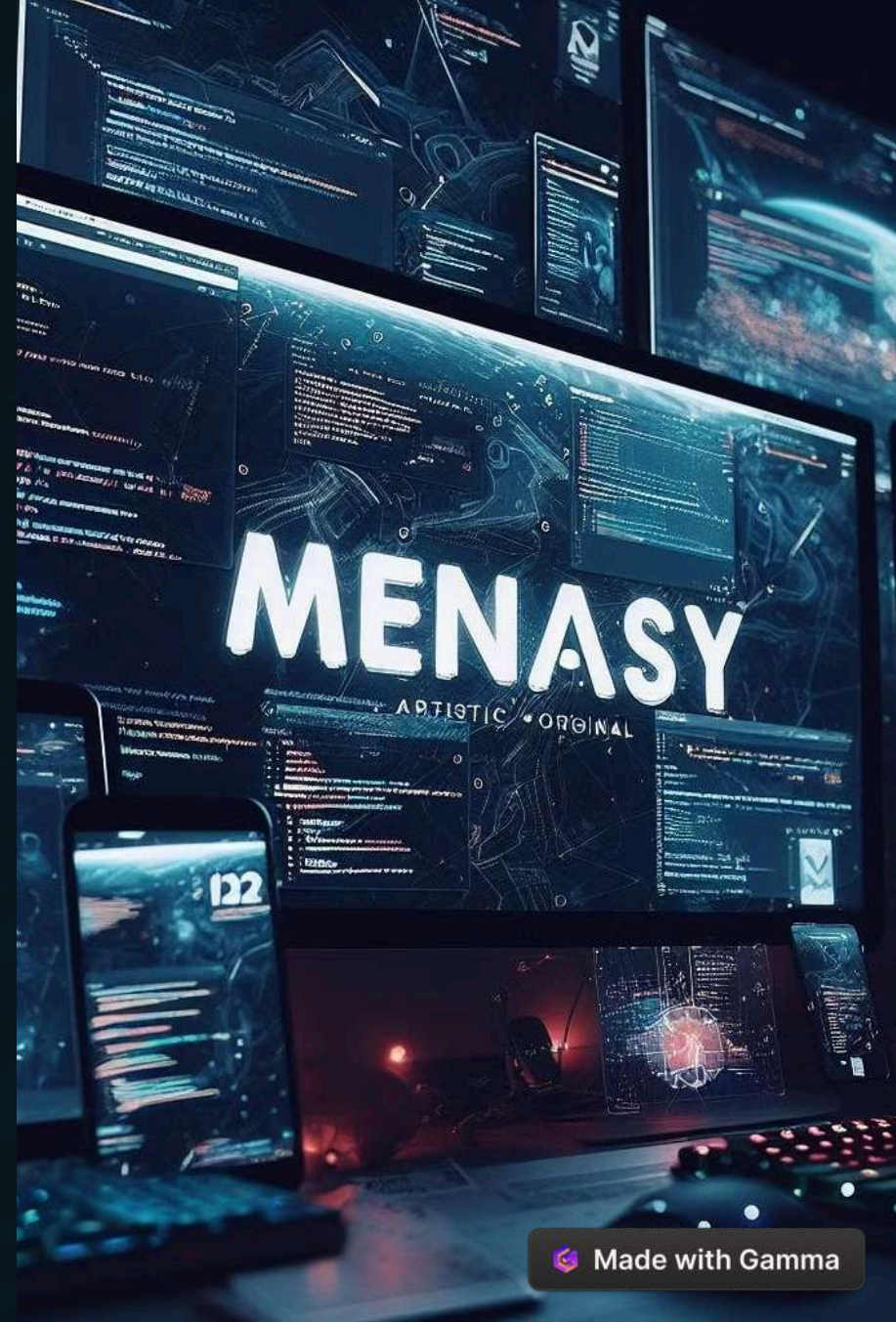


Mehmet Nasim Yılmaz

MeNasy

Yazılım Geliştirici & Mobil Uygulama Geliştirici

"Bilmediğim hiçbir şey yok, sadece öğrenmediğim şeyler var."



Hakkımda

Eğitim Bilgisi

42 İstanbul | Yazılım ve Bilgisayar Mühendisliği

C ve C++'ta uzmanlık, multi-threading, sistem programlama, algoritmalar gibi ileri düzey konularda eğitim aldım.

**İstanbul Gelişim Üniversitesi
Yönetim Bilişim Sistemleri**

Veri bilimi, finansal teknolojiler ve veritabanı yönetimi konularında eğitim alıyorum.

Yeteneklerim

- Mobil Uygulama Geliştirme
- Sistem Programlama
- Çoklu İş Parçacığı Yönetimi
- Çeşitli Programlama Dillerinde Bilgi Sahibi Olma
- Takım Çalışması
- Öğrenmeye Açıklık
- Zaman Yönetimi

Hedefim

Yazılım geliştirme, veri bilimi, finans ve özellikle de mobil programlama alanlarında kendimi sürekli geliştirmeye ve yeni teknolojiler öğrenmeye çalışıyorum.

Şu ana kadar edindiğim teknik ve teorik bilgiyi uygulamaya dökmek ve bunu yaparken hem şirketinize değer katmak hem de kendimi geliştirmek.

Teknik Beceriler

Programlama Dilleri

- C (expert)
- Git (expert)
- Java (middle)
- C++ (middle)
- Python (middle)
- Bash Script (middle)
- XML (middle)
- SQL (begin)
- Kotlin (begin)
- C# (begin)

Araçlar & Teknolojiler

- Android Studio
- Visual Studio Code
- Pycharm
- Jupyter Notebook
- Git/GitHub
- Linux
- SQL
- Pandas
- Numpy
- Docker
- Firebase



Öne Çıkan Projeler

Tüm projelerimin kodlarına ve daha detaylı açıklamalarına
GitHub sayfamdan ulaşabilirsiniz.

- 1 HesKit MobilApp
Android tabanlı finans yönetim uygulaması.
- 2 Minishell
Bash benzeri bir Unix shell arayüzü.
- 3 Cub3D
Işın dökümü (raycasting) ile 3D labirent oyunu.
- 4 Philosophers-42
Çoklu iş parçacıklı filozoflar problemi simülasyonu.

HesKit MobilApp

Özellikler:

- **Çalışan Yönetimi:** İşçi bilgileri, ekleme ve profil yönetimi
- **Ödeme İşlemleri:** Havale, harçlık ve transfer takibi
- **Mesai Takibi:** Çalışma günleri ve fazla mesailer
- **Gerçek Zamanlı Güncelleme:** Dinamik veri yönetimi

Teknolojiler:

- Java
- SQLite
- Android SDK
- XML, Gradl
- Room Database
- Singleton Pattern
- Android Jetpack
- RecyclerView



Minishell

Özellikler:

- **Komut Ayırıştırma:** cd, echo, pwd
- **Boru Hatları (Pipe |) ve Yönlendirme:** >, >>
- **Komut Geçmişi:** Önceki komutlara erişim
- **Girdi Yönetimi:** Komutların doğru işlenmesi
- **Sinyal Yönetimi:** Ctrl+C, Ctrl+D sinyalleri
- **Sistem Programlama:** Shell ve sistem çağrıları
- **Ekip Çalışması:** Verimli işbirliği, zaman yönetimi

Teknolojiler:

- C
- POSIX Sistem Çağrıları
- Bash Shell
- Signal Handling
- File I/O
- Process Management
- Memory Management

```
minishell>echo selam > he
minishell>cat hello.txt
selam
minishell>echo millet >>
minishell>cat hello.txt
selam
millet
minishell>clear
```

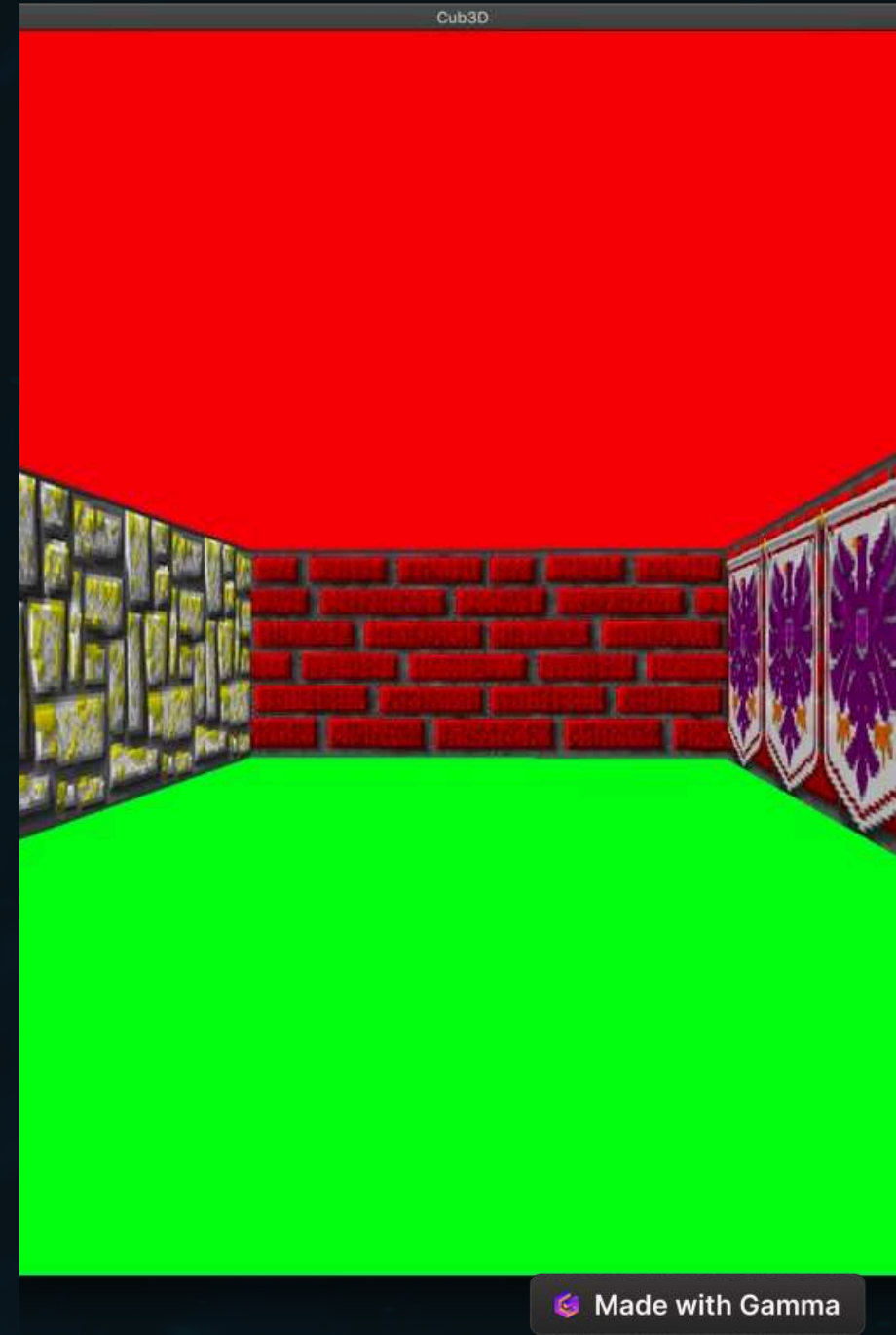

Cub3D

Özellikler:

- **Ray Casting:** 2D haritaları 3D dünyaya dönüştürme
- **Dokulu Duvarlar:** Gerçekçi ortamlar oluşturma
- **Oyuncu Kontrolleri:** WASD ve ok tuşlarıyla sezgisel hareket
- **Hata Yönetimi:** Kararlı ve güvenilir sistem
- **Grafik İşleme:** RGB renkleriyle zemin ve gökyüzü entegrasyonu

Teknolojiler:

- C
- MiniLibX
- Matematik kütüphaneleri
- Oyun Mekanikleri & Kullanıcı Etkileşimi
- Raycasting Algoritmaları
- X11 (Linux pencere yönetimi)



Philosophers-42

Özellikler

- Yarış koşulları (race conditions)
- Kaynak paylaşımı optimizasyonu
- Deadlock çözümleri

Teknolojiler:

- C
- pthread
- mutex
- Semaphorlar

```
main(int ac, char *argv[])
```

```
t_data *data;
```

```
data = malloc(sizeof(t_data));
```

```
if (data == NULL)
```

```
    ft_error_0("Error: Me
```

```
if (!(ac == 5 || ac == 6))
```

```
    ft_error_0("Error: In
```

```
ft_arg_check(argv, data);
```

```
ft_init(argv, data);
```

```
ft_init_philo_fork(data);
```

```
ft_start_simulation(data);
```

```
ft_full_free(data);
```


Diğer Projeler

- 1** [Libft Kütüphanesi](#) (C, Dinamik Bellek, Algoritmalar)
C ile dinamik bellek ve algoritmalar kullanarak 42 işlevli bir kütüphane geliştirdim.
- 2** [Ft_printf](#) (C, Variadic Fonksiyonlar, Format)
Printf fonksiyonunu, veri türlerini destekleyecek şekilde yeniden yazdım.
- 3** [Born_to_be_root](#) (Sanal Makine, İşletim Sistemi, Güvenlik)
Sanal makine üzerinde özelleştirilmiş bir işletim sistemi kurdum.
- 4** [Minitalk Programı](#) (C, UNIX Sinyalleri, IPC)
UNIX sinyalleri ile iki süreç arasında asenkron veri iletişimi sağladım.
- 5** [So long Oyunu](#) (C, MiniLibX, 2D Oyun)
MiniLibX ile 2D bir oyun geliştirerek grafik işleme ve kullanıcı etkileşimi deneyimi kazandım.
- 6** [Push swap Sıralama Programı](#) (C, Stack, Algoritma)
Yığın kullanarak sayı dizisini verimli şekilde sıralama algoritmaları geliştirdim.
- 7** [Net Practice](#) (Networking, IP Addressing, Subnetting)
Ağ yapıları, IP adresleme ve yönlendirme protokolleri üzerinde çalıştım.
- 8** [Java101](#) (Java, Algorithms, Problem Solving)
Java ile algoritmalar geliştirip problem çözme yeteneklerimi artırdım.
- 9** [Mayın Tarlası](#) (Java, Console)
Java ile konsol tabanlı mayın tarlası oyunu geliştirdim.
- 10** [MobilApp Playground](#) (Kotlin, Java)
Kotlin ve Java ile Android uygulamaları üzerinde deneyim kazandım.
- 11** [Veri Analizi ve Görselleştirme](#) (Python, Pandas, Matplotlib)
Emlak verilerini analiz ederek görselleştirme yaptım.
- 12** [Cpp Module](#) (Object Oriented Programming)
C++ ile nesne yönelimli programlama prensiplerini uyguladım.
- 13** [Visual Programming](#) (C#, .NET)
C# ve .NET ile çeşitli projelerde kullanıcı etkileşimini artırdım.



İletişim



mehmetnasim42@gmail.com



+90 544 173 48 73



github.com/menas-y



linkedin.com/in/menas-y