



## Taha Furkan Genç

Bilgisayar Mühendisliği Öğrencisi

✉ tahafurkangenc@gmail.com

☎ +90 539 258 5955

in tahafurkangenc

📌 tahafurkangenc

📍 Hacıoğlu Mahallesi 5080.Sokak  
No : 32 Blok: B  
Kat No: 2 Daire No :4  
Erenler/SAKARYA

## BECERİLER

- **Java**  
Core Java w/OOP  
Swing  
Veri Yapıları  
w/ MySQL
- **C**  
Core C  
Dosya İşlemleri  
Veri Yapıları
- **C#**  
Core C# w/OOP  
Windows Forms .NET Framework
- **HTML**
- **ARDUINO**
- **İNGİLİZCE**  
B1+

## HOBİLER

- Video ve Fotoğraf Düzenleme
- Müzik Teknolojileri

## DETAYLAR

- B1 Ehliyeti var
- Sigara kullanmıyor

## SERTİFİKALAR

Haziran 2022 | BOZ Akademi  
**C Programlama Sertifikası**  
UC-166707f9-5d23-4d0d-a34a-6ad9d732fe6a

## KİŞİSEL PROFİL

Yazılım geliştirme ve tasarım bilgisine sahip, üniversite üçüncü sınıf öğrencisidir. İş birliği yapma konusunda da deneyimlidir.

## EĞİTİM GEÇMİŞİ

**Kocaeli Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği**  
Eylül 2021 – Devam Ediyor

**Figen Sakallıoğlu Anadolu Lisesi**  
Eylül 2016 – Haziran 2020

## PROJE DENEYİMİ

**DokuWiki Uygulaması**  
C – CMD

**CMD Oyun Uygulaması**  
C – CMD

**Soy Ağacı Uygulaması**  
Java – Swing

**Gezgin Robot Projesi**  
Java – Swing

**Taş Kağıt Makas 2 Kart Oyunu Projesi**  
C# – Windows Forms .NET Framework

**Message BOT Projesi**  
Java – Swing

**Meta Land Projesi**  
Java w/MySQL – Swing

**Ekran Alıntılı OCR Projesi**  
C# – Windows Forms .NET Framework

**Uzay Oyunu Projesi**  
Arduino – OLED w/ MEGA2560

Projelerin açıklamaları 2. sayfada verilmiştir. Github sayfasından proje dosyalarına , kaynak kodlara ve raporlara erişebilirsiniz.

## İŞ DENEYİMİ

**TAISAT - Turkish Artificial Intelligence Supported Autonomous Technologies - GUI Designer**  
Nisan 2023 – Haziran 2023

**TKG Otomotiv ( Staj ) - Information Technology ( IT )**  
Temmuz 2023 – Ağustos 2023

## REFERANSLAR

**Burçin Seda Kılıç**  
Enerjisa / Operational  
Solutions Team Leader

**Telefon:** +90 507 729 51 03  
**Email :** bsedakilic1992@gmail.com

**Aşkın Aslan**  
Durak Makina / İşveren

**Telefon:** +90 533 291 19 59  
**Email :** askinaslan@gmail.com

# PROJELER VE AÇIKLAMALARI

## DokuWiki Projesi

### C - CMD

C diliyle CMD üzerinden çalışan bir dosya tarayıcı uygulama geliştirdi.

## CMD OYUN UYGULAMASI

### C - CMD

C diliyle çalışan , 4 farklı oyunu bir CMD arayüzü ile birleştiren bir uygulama geliştirdi

## Soy Ağacı Uygulaması

### Java - Swing

Java veri yapılarını ve Swing kütüphanesini kullanarak CSV uzantılı dosyalardan alınan bireylerden soy ağacını List Tree yapısı ile oluşturan ve bu soy ağacında belirli listeleme özellikleri olan bir uygulama geliştirdi.

## Gezgin Robot Projesi

### Java - Swing

Java veri yapılarını ve nesneye yönelik programlama bilgilerini birleştirip Swing kütüphanesi kullanarak oluşturduğu arayüzde en kısa yolu bulan sanal labirent çözücü robot geliştirdi. Bu proje , bilinmeyen graflarda bilinmeyen hedef noktasına nasıl bir algoritma ile ulaşip en kısa yol haritasını çıkaracağımızı anlatır. Arayıcı robot hafıza sahibidir ve hafızasındaki yollarda dijkstra yapar.

## Taş Kağıt Makas 2 Kart Oyunu Projesi

### C# - Windows Forms .NET Framework

C# üzerinden bir kart oyunu yaptı. Bu kart oyunu , geleneksel Taş Kağıt Makas oyununun farklı bir şekilde ele alınmış halidir. Arayüz Windows Forms yapısı ile oluşturmuştur.

## Message BOT Projesi

### Java - Swing

Java Swing kütüphanesini kullanarak oluşturduğu arayüzde bir mesaj botu yaptı. Bu mesaj botu girilen yazıyı istenilen sayı kadar art arda atabilen bir uygulamadır.

## Meta Land Projesi

### Java w/MySQL - Swing

Java Swing kütüphanesini kullanarak oluşturduğu arayüzde bir oyun geliştirdi. Bu oyunun içerisindeki veriler, daha önce hazırlamış olduğu MySQL tablolarından geliyor. Oyundaki başlıca fizikler Arsa Alışverişi, İş giriş çıkışı, temel eşya yönetiminden oluşuyor

## Ekran Alıntılı OCR Projesi

### C# - Windows Forms .NET Framework

C# üzerinden bir OCR projesi yaptı. Bu OCR resim almadan önce bir ekran görüntüsü alır. Kullanıcı OCR çalıştırmak istediği bölgeyi seçer ve program bu bölgeye göre bir kırpmayı yapar. Seçilen alanda OCR çalıştırılır. Otomatik yapılandırma da yapılabilir

## Uzay Oyunu Projesi

### Arduino - OLED with MEGA2560

Arduino ve Proteus kullanarak bir uzay oyunu yaptı. Bu projenin amacı, çeşitli sensörler kullanarak mikrodenetleyicibanlı bir oyun makinesi geliştirmektir. MEGA2560 kartı ile çalışır.