

Muhammed Furkan ÇATAK

Bilgisayar Mühendisliği Öğrencisi

Telefon: +90 551 983 0099 | E-posta: fcatak91@gmail.com | GitHub: github.com/FurricaneTH | LinkedIn: linkedin.com/in/furkan-çatak-3b734b31b/

HAKKIMDA

Trakya Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği 2. sınıf öğrencisiyim. Yapay zeka, veritabanı sistemleri, yazılım geliştirme, veri yapıları ve algoritmalarla ilgileniyorum. Bu alanlardaki ilgimi pratik projelere taşımaya ve makine öğrenmesi uygulamalarında deneyim kazanmaya istekliyim. Teknoloji odaklı, dinamik ortamlarda teknik yetkinliklerimi geliştirirken takım çalışması deneyimi kazanmayı hedefliyorum.

EĞİTİM

Lisans - Bilgisayar Mühendisliği

Trakya Üniversitesi | 2023 - Devam ediyor

TEKNİK YETKİNLİKLER

Programlama Dilleri: Python, C, Java, JavaScript

Web Teknolojileri: HTML, CSS

Araçlar ve Platformlar: VSCode, Git, PyCharm, IntelliJ IDEA, MySQL Workbench

DENEYİM

Teknik Destek Mühendisi

Trakya Üniversitesi | Yarı zamanlı

Aralık 2025 - Haziran 2026 | 7 ay

Edirne, Türkiye | Yüz yüze

Veri girişi, veri temizleme ve veri analizi görevlerini yürüttüm. Yazılım geliştirme çalışmalarına teknik destek sağladım.

PROJELER

Netflix Veri Analizi

Python, Pandas | github.com/FurricaneTH/netflix_analysis

Python ve Pandas kullanarak Netflix veri setlerini analiz ettim. Film ve diziler hakkında içgörüler elde etmek için veri temizleme, veri manipülasyonu ve görselleştirme adımlarını uyguladım.

IMDB Puan Tahmini

Python, scikit-learn, Pandas | github.com/FurricaneTH/imdb-rating-prediction

Doğrusal Regresyon ve Ridge Regresyon algoritmalarıyla IMDB film puanlarını tahmin eden bir makine öğrenmesi modeli geliştirdim. scikit-learn kullanarak veri ön işleme, özellik mühendisliği ve model karşılaştırma süreçlerini uyguladım.

Wings of Westeros

JavaScript, HTML5 Canvas, CSS3, Web Audio API | github.com/FurricaneTH/wings-of-westeros

Vanilla JavaScript, HTML5 Canvas ve CSS3 kullanarak Game of Thrones evreninde geçen etkileşimli bir ejderha arcade oyunu geliştirdim.

Fizik, çarpışma algılama, ateş toplarıyla savaş, dayanıklılık yönetimi ve prosedürel ses efektlerine sahip boss savaşları gibi oyun mekaniklerini uyguladım.