

Ahmet ERDEN

Game Developer | Software Developer

Tuzla / İstanbul • +90 538 362 58 54 • ahmet.erden98@gmail.com
LinkedIn: https://www.linkedin.com/in/ahmeterdenn/
GitHub: https://github.com/ahmet989g
Portföy: https://ahmeterden.com/tr/games
Seavo Games: https://seavogames.com/tr/

PROFESYONEL ÖZET

7+ yıllık profesyonel yazılım geliştirme deneyimine sahip, Unity ve C# ile mobil oyunlar geliştiren bir yazılım geliştiricisiyim. Yazılım kariyerim boyunca ölçeklenebilir mimariler, performans optimizasyonu ve sürdürülebilir kod yapıları üzerinde çalıştım. Profesyonel kariyerim web üzerine olsa da C# ile aram hiç açılmadı. Yaklaşık 10 yıldır Unity ile oyun denemeleri yapıyorum ve son 3 senedir geliştirmelerimi store üzeri yayınlamaya başladım. Bunlardan üç tanesini (Balunzo, Color Clash: Brush Battle ve Jumper Block) Google Play'de yayınladım. Güncel olarak yeni 2D oyun projem üzerine çalışıyorum. Profesyonel kariyerimi ve hobim olan oyun geliştiriciliğini birleştirmeyi hedefliyorum.

TEMEL UZMANLIK ALANLARI

Unity Game Development · C# · Mobile Game Development · Gameplay Programming · Game Logic & Mechanics · Game UI Development · Object-Oriented Programming (OOP) · Software Architecture · Design Patterns · SOLID Principles · Clean & Maintainable Code · Performance Optimization · Testing & Debugging · Git & Version Control · Code Review · Agile / Scrum · AI-Assisted Development

ÖNE ÇIKAN PROJE

Balunzo — Mobil Oyun — Yayında

10.2026 – 11.2026

Uygulama Bağlantısı: Link

Unity 6 · C# · Android · URP 2D · Editor Tooling · Google Play

- Tek parmakla oynanan dikey balon bulmaca oyununu Unity ve C# ile tek başıma geliştirdim. Oyunda 6 bölge ve 150 bölüm var.
- Oyun kurallarını Unity'den bağımsız C# sınıflarında kurdum. Ekran doluluğunu piksel taramadan, daire alanlarından hesapladım. Oyun kuralları sabit fizik adımında çalışıyor, bu yüzden sonuç kare hızına bağlı değil.
- Scene View tutamaklı bir bölüm editörü ve dikenlerin ulaşabildiği alanı ızgarayla inceleyen otomatik bölüm denetleyicisi geliştirdim. Bulut engeli, farklı boyda dikenler, raylı diken ve uyuyan diken gibi mekanikler ekledim.
- Yıldız ve bölge kapısı sistemi, seviye haritası, yedekli ve sürümlü kayıt sistemi kurdum. Güncellemelerde oyuncunun ilerlemesi kaybolmuyor. Türkçe ve İngilizce dil desteği ekledim.

Color Clash: Brush Battle — Mobil Oyun — Yayında

05.2026 – 10.2026

Uygulama Bağlantısı: Link

Unity 6 · C# · Android · Google Play · Game AI

- Alan kontrolüne dayalı, 60 saniyelik turlarla oynanan rekabetçi mobil boyama oyununu Unity ve C# ile uçtan uca geliştirdim. Oyunu Google Play'de "Seavo Games" adıyla yayınladım.
- Boyama ve skor sistemini doku (texture) tabanlı kurdum. Piksel taramasını karelere yayarak mobilde akıcı performans sağladım. Kesin sonuç tur sonunda tek taramayla hesaplanıyor.
- 4 zorluk seviyeli yapay zekâ rakipler geliştirdim. Rakipler boş alan arar, bölge tutar, rakip kovalar, boost toplar ve kaçar. Kararlarını arena ısı haritasına göre verir. Zorluk dengesini otomatik ölçüm aracıyla (AI benchmark) test ettim.
- 6 farklı boost sistemini (hız, büyük fırça, boya bombası, boya yağmuru, dondurma, renk çalma) Strategy pattern ve arayüz tabanlı mimariyle, yeni güç eklemeye açık biçimde tasarladım.
- Single Responsibility, event tabanlı gevşek bağlılık ve allocation'sız (zero-GC) kod prensipleriyle modüler bir mimari kurdum.
- Yayın sürecini yönettim: imzalı AAB, Play Console kurulumu, veri güvenliği formu, gizlilik politikası ve EN/TR mağaza görselleri.

Jumper Block — Mobil Oyun — Yayında 06.2023 – 07.2023

Unity · C# · Android · Google Play

- Unity ve C# kullanarak Android için geliştirdiğim arcade oyunun **tasarım, geliştirme ve yayınlama süreçlerini uçtan uca** gerçekleştirdim.
- Karakter hareketi ve zıplama mekaniği, gravity sistemi, platform üretimi, kamera takibi ve oyun akışı gibi temel **gameplay sistemlerini** geliştirdim.
- Score / high-score sistemi, UI bileşenleri ve ilerlemeye bağlı görsel değişimler gibi oyuncu deneyimini destekleyen özellikleri uyguladım.
- Android build ve **Google Play release** süreçlerini yönettim; yayın sonrasında hata düzeltmeleri ve oyun güncellemeleri gerçekleştirdim.

PROFESYONEL DENEYİM

Web App Engineer 09.2025 – 03.2026 | Sarıyer / İstanbul

Paribu

- Next.js ve TypeScript ile ölçeklenebilir ve sürdürülebilir frontend yapıları geliştirdim; bileşen tabanlı mimariyle yeniden kullanılabilir bileşenler (Reusable Components) kurguladım.
- Render stratejilerini SSR'dan SSG/ISR'a taşıyarak yeniden yapılandırdım; sunucu yükünü dengeledim ve yüksek trafik altında sistem performansını iyileştirdim.
- Cache stratejileri (Cache Strategies) tasarlayıp uyguladım. Yoğun kullanım senaryolarında sayfa yüklenme performansını optimize ettim.
- Redux ile state yönetimini yeniden yapılandırarak veri akışını daha öngörülebilir ve bakımı kolay hale getirdim.
- Kritik iş akışları için unit ve entegrasyon testleri yazdım; test otomasyonuyla kritik akışların kararlılığını güvence altına aldım.
- CMS üzerinde dinamik bir sahne planı oluşturucu arayüz tasarlayıp geliştirdim ve teknik karar süreçlerine sektör tecrübemle yön verdim.

Frontend Developer 05.2019 – 08.2025 | Kadıköy / İstanbul

Tiyatrolar Bilgi Teknolojileri Yayıncılık Pazarlama ve Tic.

- Platformun mevcut frontend yapısını geliştirerek bakım ve yeni özellik süreçlerini uçtan uca yönettim.
- Artan trafik ve kullanıcı deneyimi ihtiyaçları doğrultusunda sistemi Next.js ile yeniden geliştirdim; modern bir frontend mimarisine geçişte etkin rol üstlendim.
- Yeniden kullanılabilir component yapısını ve ölçeklenebilir frontend mimarisini kurguladım.
- SEO odaklı teknik iyileştirmeler uygulayarak organik trafiğin artmasına katkı sağladım.
- CMS altyapısını yeniden yapılandırarak daha kullanışlı ve verimli bir yönetim paneli oluşturulmasını sağladım.
- Ana domaine bağlı sahne web sitelerinin frontend geliştirme ve yayına alma süreçlerini yönettim; Figma tasarımlarını pixel-perfect biçimde koda dönüştürdüm.

Web Developer 06.2018 – 01.2019 | Beykoz / İstanbul

Secube Ar-Ge Bilişim Mühendislik Ve Tic. Ltd. Şti

- PHP tabanlı e-ticaret platformları geliştirdim ve mevcut sistemleri optimize ettim.
- OpenCart ve benzeri sistemler için özel tema ve modüller geliştirdim.
- JavaScript ile kullanıcı etkileşimini artıran arayüz özellikleri uyguladım.
- MySQL veritabanı yönetimi ve sorgu optimizasyonu konularında uygulamalı deneyim edindim.

TEKNİK YETKİNLİKLER

Oyun Geliştirme: Unity · Mobile Game Development · Gameplay Programming · Game Mechanics · Game Logic · Game UI · Game AI · Android · Google Play Console

Programlama & Yazılım Mühendisliği: C# · Object-Oriented Programming (OOP) · Software Architecture · Clean Code · Performance Optimization · Debugging · Testing

Web & Diğer Teknolojiler: JavaScript (ES6+) · TypeScript · React.js · Next.js · Node.js · HTML5 · CSS3

Araçlar & Süreçler: Git · GitHub · GitLab · Jira · CI/CD · Agile / Scrum · Code Review · AI-Assisted Development · ChatGPT · Claude · GitHub Copilot

EĞİTİM

Yönetim Bilişim Sistemleri 09.2018 – 08.2025
Anadolu Üniversitesi · Lisans

Bilgisayar Programcılığı 09.2016 – 06.2018
Sakarya Üniversitesi · Önlisans

SERTİFİKALAR

- Unity C# | Unity Oyun Geliştirmeyi Oyun Geliştirerek Öğren – Udemy
- Unity C# | 2D Oyun Geliştirme Eğitimi | 2025 – Udemy
- Uygulama Geliştirerek C# Öğrenin: A'dan Z'ye Eğitim Seti – Murat Yücedağ – Udemy

YABANCI DİL

İngilizce: Teknik dokümantasyon okuma/yazma ve profesyonel iş iletişimi seviyesinde.

EK BİLGİLER

Ehliyet: B sınıfı **Askerlik:** Tamamlandı

İlgi Alanları: Doğa yürüyüşleri ve kamp; mobil oyun geliştirme.

Referanslar talep halinde paylaşılacaktır.