

Emre Nitim

Bursa / Türkiye | emrenitim@gmail.com | 0534 236 66 55 | linkedin.com/in/emre-nitim

github.com/EmreNtm | emrenitim.com

Teknik Yetkinlikler

Programlama Dilleri: Java, Python, C#, C, JavaScript, Assembly, Processing, Pascal, Prolog

Simülasyon & Yapay Zeka Unity, ML-Agents, ROS 2, RViz, Gazebo, Autoware, Gymnasium

Araçlar & Veri Teknolojileri: Git, Ubuntu/Linux, Hadoop, FishNet Networking

Eğitim

Yıldız Teknik Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Lisans Programı

Şubat 2026

- GPA: 3.33/4.0
- İlgili Dersler:** Veri Yapıları & Algoritmalar, Bilgisayar Grafiği, Sistem Programlama, Yapay Zeka, Uzman Sistemler, Yapay Sinir Ağları, Büyük Veri İşleme, Doğal Dil İşleme

Deneyim

Oyun Geliştirici Stajyeri, Core Engage | Unity, C#, Git

Kasım 2025 – Ocak 2026

- Nesneler arası iç içe geçmesiz temas simülasyonu sağlayan Offset Geometry Contact modelini Unity'ye entegre ettim.
- Modeli özel bir XPBD çözücüsü ve BVH tabanlı çarpışma tespit sistemiyle birleştirerek kumaş simülasyonlarının kararlılığını artırdım.

Yazılım Mühendisliği Stajyeri, Karsan Otomotiv | Unity, C#, Python, ROS 2

Haziran 2025–Ağustos 2025

- Otonom araçlar için akıcı ve sürülebilir yörüngeler üretmek amacıyla Autoware'ın yörünge üretim modülünü özel bir pekiştirmeli öğrenme ajanıyla değiştirdim.
- Unity tabanlı Autoware simülatörü AWSIMLab'i, pekiştirmeli öğrenmeye dayalı hareket planlama çalışmalarına uygun, ölçeklenebilir bir eğitim ve test ortamına dönüştürdüm.

Seçilmiş Projeler

Java Plugin Sistemleri, Minecraft Oyun Eklentileri

- Çok oyunculu Minecraft sunucularında kullanılmak üzere 20'den fazla Java eklentisi geliştirdim ve 80.000+ toplam indirme elde ettim.
- Gerçek zamanlı oynanış mantığı, oyuncu durum yönetimi, yetenek yaşam döngüleri ve paket düzeyinde iletişimi yönetmek için olay tabanlı sistemler tasarladım.
- BFS, 3D ters kinematik, Verlet tabanlı halat simülasyonu ve prosedürel parçacık üretimi gibi teknikler kullanarak karmaşık etkileşimli mekanikler oluşturdum.

Çok Oyunculu Uzay Nişancı Oyunu, Mezuniyet Projesi

- Prosedürel yıldız sistemi üretimi, gerçek zamanlı çok oyunculu ağ altyapısı ve yapay zekâ kontrollü düşman gemileriyle Unity tabanlı, 3 boyutlu bir uzay nişancı oyunu geliştirdim.
- Unity ML-Agents üzerinde, gemi kontrolü ve silah karar mekanikleri için iki ayrı PPO tabanlı yapay zeka ajanı eğittim.
- Çok oyunculu oynanış ve istemciler arasında senkronize gerçek zamanlı etkileşimler sağlamak için FishNet Networking altyapısını entegre ettim.

Ödüller ve Başarılar

ProjectKorra Hackathon - En Yaratıcı Eklenti

Ağustos 2021

Java eklenti tasarımı alanındaki çalışmam, 12 topluluk çalışması arasından en yaratıcı çalışma seçildi.

OBSS Code Master - Yıldız Teknik Üniversitesi 4.'lüğü

Şubat 2019

OBSS tarafından organize edilen Yıldız Teknik Üniversitesi Code Master algoritma yarışmasında 4.'lük elde ettim.