

GAME DEVELOPER PORTFOLIO

# Ahmet Alp Akay

Unity Game Developer

Performans odaklı sistemler ve ölçeklenebilir oynanış mimarisi üzerine çalışan bir Unity oyun geliştiricisiyim. Object pooling, prosedürel zorluk tasarımı ve gerçek zamanlı dövüş mekanikleri konularında deneyime sahibim. Google Play'de yayınlanmış bir mobil oyunum ve performans optimizasyonu odaklı 3D oynanış prototiplerim bulunuyor.

E-POSTA

ahmeta3557@gmail.com

GİTHUB

github.com/alpakay

KONUM

Çiğli / İzmir

TELEFON

0551 158 67 51

LİNKEDİN

linkedin.com/in/pakay7

ITCH.IO

pakay.itch.io

# Kim olduğum

---

Kocaeli Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği son sınıf öğrencisiyim ve Unity üzerinde mobil ile masaüstü oyun geliştirme alanında çalışıyorum. Bir oyunun fikirden mağaza yayınına kadar olan tüm sürecini bizzat deneyimledim; bu süreçte hem teknik mimari kararlarının hem de kullanıcı odaklı tasarım iterasyonlarının ne kadar kritik olduğunu yakından gördüm.

En çok ilgilendiğim alan, "çalışan kod" ile "iyi çalışan kod" arasındaki farkı kapatmak. Object pooling, GC optimizasyonu ve ScriptableObject tabanlı modüler sistemler gibi konularda pratik deneyim kazandım. Unity Profiler'ı aktif olarak kullanarak performans darboğazlarını tespit edip çözmeye yönelik bir yaklaşım benimsedim.

Solo proje deneyimi bana hem yazılım mimarisi hem ürün düşünme konusunda geniş bir perspektif kazandırdı. Şimdi bu temeli profesyonel bir ekip ortamında geliştirmek, deneyimli geliştiricilerden öğrenmek ve hybrid-casual oyun geliştirme süreçlerinde yer almak istiyorum.

## 2

YAYINLANMIŞ / OYNANABİLİR PROJE

## Solo

GELİŞTİRME SORUMLULUĞU

## 2D + 3D

UNITY DENEYİMİ

## URP

RENDER PIPELINE

# Animal Merge

## PLATFORM

Android · Google Play

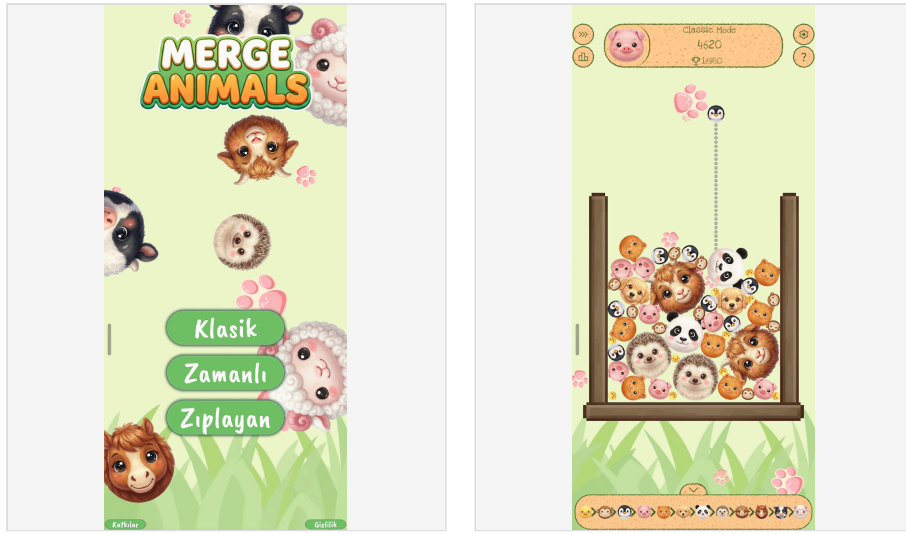
## ROL

Solo Developer

## ENGINE

Unity 2D (URP)

Unity ile geliştirilmiş ve Google Play'de yayınlanmış, fizik tabanlı bir merge puzzle oyunu. Aynı türdeki hayvanların çarpışma anında bir üst seviye karaktere dönüştüğü mekanik etrafında kurulu. Fikir aşamasından Play Store yayınına kadar tüm süreç tek başıma yürütüldü.



## ÖNE ÇIKAN ÇALIŞMALAR

- Unity 2D physics üzerine kurulu, aynı seviyedeki hayvanları çarpışma anında üst seviye karaktere dönüştüren merge sistemi tasarımı ve implementasyonu
- Global yayın için Google Play Games Services ve Unity Localization entegrasyonu
- UI/UX iterasyonu, mobil cihazlar için optimizasyon ve Play Store yayın süreci dahil tüm mobil yayın akışının yönetimi

## KULLANILAN TEKNOLOJİLER

Unity URP

C#

Unity 2D Physics

Google Play Games Services

Unity Localization

Android Build Pipeline

Google Play Console

► [Google Play'de Görüntüle](#)

# Mega Boom 2

PLATFORM

PC · Itch.io

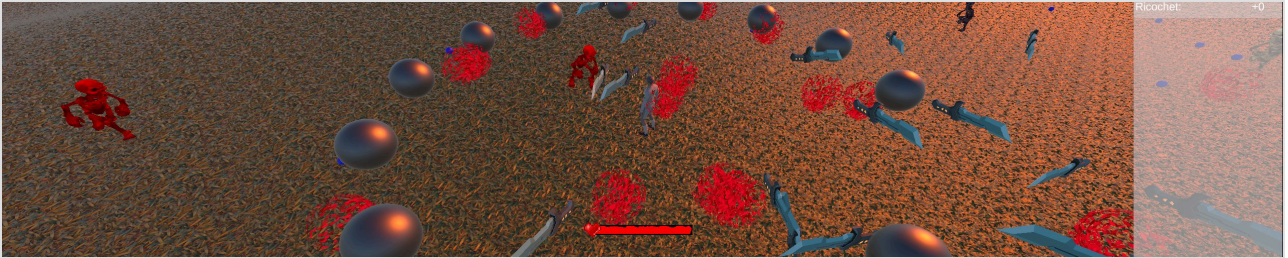
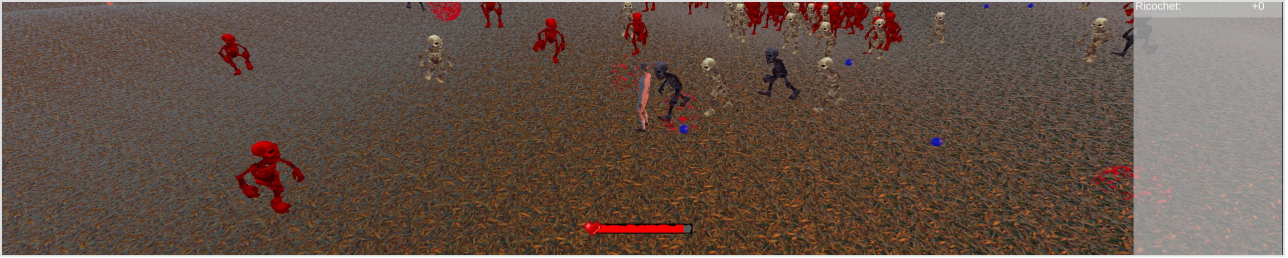
ROL

Solo Developer

TÜR

3D Rogue-like Bullet Heaven

Unity ile geliştirilmiş, performans odaklı bir 3D rogue-like bullet heaven oyunu. Ölçeklenebilir düşman dalgaları ve optimize edilmiş gerçek zamanlı dövüş sistemleri üzerine kurulu. Itch.io üzerinde oynanabilir build mevcut. Birincil hedef: büyük ölçekli düşman kalabalıklarını kararlı bir frame rate ile yönetebilen bir mimari.



## ÖNE ÇIKAN ÇALIŞMALAR

- Dinamik olarak ölçeklenen düşman dalgaları ve ilerleme sistemleri ile sonsuz hayatta kalma döngüsü tasarımı
- Düşmanlar, mermiler, VFX ve toplanabilir item drop'ları için performans odaklı object pooling mimarisi; GC spike'larını ve runtime allocation'ları minimize etmek üzere kurgulandı
- ScriptableObjects tabanlı modüler silah ve upgrade sistemleri; oynanış çeşitliliği için olasılıksal ödül seçim mantığı
- Büyük ölçekli düşman kalabalıklarında gerçek zamanlı dövüş için fizik etkileşimleri ve çarpışma yönetimi optimizasyonu

## KULLANILAN TEKNOLOJİLER

Unity URP

C#

ScriptableObjects

Custom Object Pooling

Unity Profiler

3D Physics

[► Itch.io'da Oyna](#)

# Teknik Profil

## GAME DEVELOPMENT

Unity (2D & 3D)  
Universal Render Pipeline (URP)  
ScriptableObjects  
Object Pooling  
Prosedürel & Physics Sistemleri

## PROGRAMMING

C#  
Object-Oriented Programming  
Data Structures & Algorithms  
Clean Architecture Prensipleri

## PERFORMANS OPTİMİZASYONU

Memory & GC Optimizasyonu  
Unity Profiler  
Allocation Reduction  
Runtime Performance Tuning

## BACKEND & WEB

ASP.NET Core MVC  
Entity Framework Core  
REST API  
SQL Server

## TOOLS & WORKFLOW

Git & GitHub  
Google Play Console  
Android Build Pipeline  
AI Destekli Geliştirme (Claude, Copilot)

## DİLLER

Türkçe — Ana Dil  
İngilizce — B2

# Geçmiş

## Stajyer · Yazılım Geliştirme

Temmuz 2025 — Ağustos 2025

TrTek Medical Software · Uzaktan

Clean architecture prensipleri ile tam yığın Etkinlik Yönetim Sistemi geliştirdi. Kimlik doğrulama, rol yönetimi ve veritabanı bütünlüğü kontrolleri implemente etti.

## Bilgisayar Mühendisliği

2022 — Devam Ediyor

Kocaeli Üniversitesi · Son Sınıf

06 — İLETİŞİM

# Birlikte çalışalım.

Yeni fırsatlara ve işbirliklerine açığım.

E-POSTA

ahmeta3557@gmail.com

GİTHUB

github.com/alpakay

ITCH.IO

pakay.itch.io

TELEFON

0551 158 67 51

LİNKEDİN

linkedin.com/in/pakay7

KONUM

Çiğli / İzmir, Türkiye