



OMEGA EĞİTİM

Ahmet Öztürk

Danışman: Asst. Prof. Dr. Alper Bilge

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Ülkemizde orta öğretim öğrencilerimizin ve öğretmenlerinin en büyük zorluklarından biri de yükseköğrenim sınavlarına hazırlık aşamasıdır. Bu aşamada ödevlerin değerlendirilmesi ve öğrenciler tarafından çözülememiş soruların etütlerle tamamlanması önem teşkil eder. Fakat öğretmenler için bu süreç zahmetli ve tekrarlar içeren bir süreçtir. Bu yüzden, çok önemli olan bu süreç, sekteye uğrar. Tam bu noktada ihtiyacın karşılanması adına teknolojik bir çözüme ihtiyaç vardır. Öğretmenlerin gerçek sınıflarını sanal ortamda da oluşturmaları ve anlatmak istedikleri öğretim içeriğini hazırlayıp öğrencileriyle paylaşabilmelerini sağlayan OMEGA EĞİTİM, öğrencilere de öğrenme çıktılarını evlerinin rahatlığında ve günün istedikleri zamanında mükemmelleştirmelerine olanak sağlar. Ayrıca verilen ödevler hakkında sanal sınıflarında öğretmenleriyle veya arkadaşlarıyla tartışmalar yapabilmelerine imkân verir. Sanal sınıfın mahremiyetini de koruyarak dışarıdan herhangi bir internet kullanıcısının ödevleri, soruları ya da yorumları görmelerini engeller.



FITNESS UYGULAMASI

benefIts

Merve SÖNMEZ

Akın AYDIN

Danışman :Assoc. Prof. Dr. Özgür YILMAZEL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde geliştirilen fitness uygulamalarının popülaritesi günden güne artmaktadır.Bununla beraber kullanıcıların telefonlarında dağınıklık ve kullanıcılarda kararsızlık meydana gelmektedir.Sosyal medya aracılığıyla da yaygınlaşan spor ve diyet ile sağlıklı yaşam akımıyla beraber insanları günlük hayatlarında keyif alabilecekleri egzersizler ve sağlıklı beslenme programlarıyla desteklemek,fark yaratmak için yola çıktık.Projenin asıl amacı günlük hayatın yoğunluğu , bununla birlikte kısıtlı zamanın olması ve fitness salonlarının pahası nedeniyle insanların katılım gösteremedikleri fitness aktivitelerini diyet programlarıyla destekleyebilecekleri bir koçluk programını mobil platformda onlara ücretsiz olarak sağlamak,kullanıcıları gereksiz harcamalardan ve zaman kaybından kurtarmaktır.Benzer uygulamaların olduğu rekabet ortamında ise farkımız uygulamanın bütünlüğü ve kullanıcılar arasında aktif iletişimle sağlanacaktır.



BILLTECH

Sedanur KATRAN

Ali Emre KAYA

İbrahim Çağdaş YURTSEVEN

Danışman: Öğretim Görevlisi Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik-Mimarlık Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

BillTech, kullanıcıların akıllı telefonları vasıtasıyla mobil harita üzerine yerleştirilmiş ilan panolarına ilan verebilecekleri ve konumlarına yakın olan mobil ilan panolarında başka kullanıcılar tarafından yayınlanmış ilanları görüntüleyebilecekleri bir android uygulamasıdır. BillTech uygulamasına verilen ilanlar uygulamada belirli bir süre kalacaktır. Bu sayede kullanıcılar devamlı olarak güncel ilanlara ulaşabileceklerdir. İlan vermek veya görüntülemek isteyen kullanıcılar BillTech ilan panolarının yakınına yaklaşarak yayınlamak istedikleri ilanı yayınlatabilirler ya da görüntülemek istedikleri ilan panolarındaki ilanları görüntüleyebilirler. Aynı zamanda kullanıcılar hareket halindeyken bu ilan panolarına yaklaşmaları halinde uygulama tarafından kullanıcılara bildirim gönderilerek yakınlarında bir ilan panosu olduğu hatırlatılacaktır. BillTech uygulamasında amaç kullanıcıların aradıkları ilana kolay bir şekilde ulaşmasını sağlamaktır. Aynı zamanda el ilanları ve duvar ilanlarına olan ihtiyacı azaltarak çevre kirliliği ve görüntü kirliliğinin önüne geçmesi amaçlanmaktadır. BillTech uygulamasını geliştirirken programlama dili olarak JAVA kullanılacak olup uygulama Android Studio üzerinde tasarlanacaktır. Uygulamanın veritabanı için MSSQL kullanılacak ve veriler için güvenli bir bağlantı sağlanacaktır. Buna ek olarak uygulamanın içinde kullanılacak görseller ve uygulamanın logosu için Adobe Photoshop CC kullanılarak geliştirmeler yapılacaktır.



BOBO

Barış Hantaş

Fatih Toker

Danışman: Doç.Dr. Özgür Yılmazel

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

BoBo is a win-win social platform that connects businesses and their customers. Our motivation is making people's everyday lives easier and providing advertisement chance to businesses. BoBo does this with a very simple way; a map! A business can publish messages (events, promotions, discounts) and a BoBo user can see these messages on this map. So stop thinking about where to go on a lovely afternoon with your friends, just take a look at the map. Stop thinking about how to interact with your customers as a depressed business owner, just post a fancy message on the map.



VIBOARD

Berrin ÖCEK, Emre ÇELİK ve Nurgül DEMİR

Danışman: Lect. Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

İlk hedefimiz, reklamcılık anlayışına farklı bir boyut kazandırarak reklamları insanlara çekici kılmak. Bildiğimiz gibi, insanlar reklam panosundaki reklamlarla pek ilgilenmez. Reklam videolarını izlemek ise çoğu insan için sıkıcı bir eylemdir. Biz ViBoard uygulaması ile insanların reklamlar hakkındaki negatif bakışını kırarak, hem kazandıran hem eğlendiren bir uygulama yapmayı planladık. Öte yandan şu bir gerçek ki şirketler reklam panolarına ilan verdiklerinde reklamlarının kaç kişiye ulaştığını göremiyorlar ama bu reklam panolarına yüklü miktarda para ödüyorlar. Viboard uygulaması ile şirketler hangi bölgelerde reklamlarının ne kadar izlendiğini görebilecek ve reklam istatistiği verilerine ulaşabilecekler. Reklamları cazip kılmak da firmaların diğer bir kazanımı olacaktır.

Uygulamamızda ilk etapta şirketler ile anlaşma sağlanacak ve bu şirketler bizim platformumuzu kullanarak reklamlarını yayınlayabilecekler. Sitemize girip üye olan firmalar anlaşma sağlandıysa yönetici tarafından onaylanacak ve reklam videolarını veya reklam afişlerini bu platformdan uygulamaya yükleyebilecekler. Aynı zamanda hangi bölgede reklamlarına ne kadar bakıldığının istatistiğini görebilecekler.

Uygulamamızın kullanıcı tarafına gelecek olursak, kullanıcı uygulamamıza kayıt olarak başlayacak. ViBoard uygulamasının logosunu tarattığı her seferinde puan kazanacak ve bu puanları anlaşmalı firmalarda indirim olarak kullanabilecek. Aynı zamanda liderlik sıralamasında kaçınıcı sırada olduğunu görebilecek, her hafta birinci sıradaki kişiye sürpriz hediyeler verilecek ve bunun sayesinde liderlik sıralaması bir yarışmaya dönecek.

Sitemizi oluştururken ara yüzü için ASP.NET, Bootstrap3, MySQL kullandık. Uygulamamız için ise hem Android hem iOS'da kullanılabilmesi için Ionic teknolojisini tercih ettik.



ESKART + MOBİL UYGULAMA

Betül BEYAZKILINÇ

Elif FURUNCU

Danışman: Lect. Özgür ÖZŞEN

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Geçmişten günümüze şehir içi ulaşımında kullanılan toplu taşıma araçları birçok insanın hayatında önemli bir yer teşkil etmektedir. Gelişen teknolojinin hedeflerinden biri de şehir içi ulaşımını geliştirmek ve yaygınlaştırmaktır. Eskart + mobil uygulama projesi ile toplu taşıma araçları kullanan insanların gündelik yaşantılarını kolaylaştırmak ve zamanlarını verimli kullanmasını sağlamak hedeflenmiştir. Öncelikle bu alanda karşılaşılan problemlerden yola çıkarak projeye başlanmıştır. Uygulamada toplu taşıma araçlarının, anlık veriye göre haritada konumu gösterilerek yolcuların araçlarını kaçırmaması ya da durakta bekleme gibi sorunlarına çözüm getirilmek istenmiştir. İnsanların bulunduğu konumdan ya da kendi istediği bir konumdan başka bir konuma nasıl gideceğini gösteren bir arayüz ile özellikle Eskişehir'e yeni gelen biri için kolaylık sağlaması amaçlanmıştır.



BAŞLIK
SPOR MAĞAZASI YÖNETİMİ

Böke Oğuzkaan SITKI

Danışman: Prof. Dr. Yaşar
HOŞCAN

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Projede bir spor mağazasının genel olarak stok takibinin kolaylaştırılmasını sağlamayı amaçladım. Bu amaca uygun olarak mağazanın yönetiminde, manual olarak takip edilen veya eksiklik çıkartabilen çoğu verinin otomasyonunu yaptım. Bu sayede mağazada herhangi bir stoğun eksik veya fazla çıkma ihtimalini ortadan kaldırmış oldum. Ayrıca mağazanın

yöneticisine özel arayüz hazırladım ve bu sayede düzenli olarak mağazanın satışlarıyla alakalı raporlama kısmını yapmış oldum. Bu raporlama kısmı da ayrıca yöneticinin mailine bağladım. Bu sayede mağazanın genel yönetiminin ve satışlarının takibini de kolaylaştırmış oldum.

Visual Studio da yaptığım programın veritabanını Microsoft Sql Server da oluşturdum.

Sonuç olarak manual olarak takip edilen bir mağaza takip sisteminin otomasyonunu oluşturup çok daha sağlıklı bir veri takibini gerçekleştirdim.



AUTOMATIC REMOTE CHESS

Ahmet Kürşat ARI

Eda Nur YILMAZ

Özlem KÜTÜKÇÜ

Danışman: Lec. Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555, Eskişehir

Bu projenin amacı birbirinden uzakta bulunan iki insana farklı satranç tahtaları üzerinde eş zamanlı olarak aynı satranç oyununu oynatabilmektir. Tasarladığımız satranç tahtasında oyununu oynayan kişinin fiziksel olarak karşısında oturan bir rakibi olmamasına rağmen satranç tahtasında yaptığı bir hamlenin eş zamanlı olarak diğer platforma aktarılabilmesi ve aynı şekilde karşı tarafındaki rakibinin yaptığı hamlenin de motorlar yardımıyla satranç tahtasında görülebilmesi hedeflenmektedir. Bu projeyi yaparken Arduino, RaspberryPi ve Firebase Teknolojileri ve aynı zamanda mobil arayüzünün geliştirilmesi için Java dili ile Android Studio platformu kullanılacaktır. Tasarlanacak olan tahta ise satranç taşları, mıknatıslar, reed switchler, servo ve step motorları bulunduracaktır. Taşların tahta üzerindeki hareketi mil üzerinde ilerleyen motorlar sayesinde sağlanacaktır.



TINY READER

Gizem FİTOZ

Emeksu BARUĞ

Danışman: Öğr.Gör. Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Alerjenler; yenildiği, solunduğu ya da dokunulduğu takdirde, vücutta immün sistem tarafından antijeni tanınarak, alerjik tepkiye sebep olup, antikor ürettiren maddelerdir. Normalde zararsız olan bazı maddelere karşı insanların bağışıklık sistemleri aşırı duyarlı olabiliyor. Günümüzde insanlar bu durumdan daha az etkilenmek için tükettikleri yiyeceklere veya kullandıkları ürünlere karşı daha bilinçli yaklaşıyorlar. Alerjik bir duruma sebep olmasa bile insanlar bazı maddeleri kendileri zararlı buluyor ve tedbirli yaklaşıyorlar. Günümüzde, bir ürün almadan önce “içindekiler” kısmını herkes muhakkak okuyordur, özellikle konserve yiyecekler, kozmetik ürünleri ve temizlik malzemeleri alırken. Bu ürünlerin içindekiler yazıları genelde çok küçük puntolarla yazıldığı için özellikle göz problemleri olan insanlar tarafından okunması zor oluyor. Tiny Reader android uygulaması ile bu ürünlerin “içindekiler” kısmında, telefonunuzun ekranında açılan kamera sayfasını kullanarak arama yapabilirsiniz. Bunu herhangi bir fotoğraf çekme işlemi olmadan, anlık olarak gerçekleştirebilirsiniz. Arama çubuğuna yazacağınız madde, ürünün “içindekiler” kısmında bulunuyorsa, anlık olarak ekranda büyük puntolarla görebilirsiniz. Uygulamanın ayarlar kısmından istediğiniz alerjen maddeleri veya hastalıkları ekleyebilir ve kendi profilinizi oluşturabilirsiniz. Anlık arama yapabildiğiniz gibi direk profilinizdeki bütün maddelere göre bir arama da yapabilirsiniz. Bu şekilde her ürün alışınızda istemediğiniz ürünleri tek tek düşünmek zorunda kalmayacaksınız.



SECRONE(İNSANSIZ HAVA ARACI PROJESİ)

Fatih Furkan ARSLAN – Oktay KIRIK

Danışman : Özgür ÖZŞEN

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

“Secrone” adını verdiğimiz drone’un temel görevi keşif ve gözetlemedir. Bu amaç doğrultusunda quadcopter olarak tasarlayıp yapımını gerçekleştirdiğimiz drone, otopilot şeklinde iniş ve kalkış da dahil olarak verilen kordinatlar üzerinde uçuşunu gerçekleştirmektedir. Uçuş sırasında üzerine yerleştirilen kamera sayesinde fotoğraf kareleri yakalanıp, fotoğraflar Google Cloud Platform’a gönderilmektedir. Burada Google Cloud Vision API servisindeki nesne tanıma sistemi ile fotoğrafların içerisindeki nesnelere belirlenmekte ve işlenen fotoğraflar arayüzümüz tarafından alınıp kullanılmaktadır. Program arayüzü gözetleme esnasında yakalamak istediğimiz bir nesneyi algılayıp bize geri dönüş yapmakta ve alarm vermektedir.



E-CLASSIFIER

Gamze SELVİLİ, Oktay Davut KAYA

Danışman : Assoc. Prof. Dr Serkan GÜNAL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Elektronik posta sistemi geçmişte ve günümüzde kullanılan haberleşme araçlarından biri olan mektuplaşmadan esinlenerek günümüz internet teknolojisinin gelişmesi ile birlikte elektronik ortama yansımıştır. Günümüzde, 7'den 70'e herkesin birbirleri ile iletişim kurması için E-Posta adresleri bulunuyor veya bu teknoloji dünyasında insanlar ihtiyaçlarını karşılamak için çeşitli Web Sitelerine üye oluyorlar. Online alışveriş, internet bankacılığı sosyal medya kullanımı...daha niceşi için gereken ortak nokta ise e-mail hesaplarımız. En büyük dezavantajları ise istenmeyen e-postalar ve gelen kutunuzda bir sürü farklı içeriklerden e-maillerin bir arada bulunmasıdır. Bu projenin amacı, e-posta gelen kutunuzda ki istenmeyen e-postaları ayırt etmek ve gelen e-postaları sınıflara ayırarak daha düzenli bir görünüm ile kullanıcının istediği e-postaya erişimini kolaylaştırmaktır. Bu kapsamda Outlook e-posta hizmeti için çalışan Java platformlu bir uygulama olmasıdır.



Verilog HDL için Otomatik Yazılım Doğrulama ve Testbench Üretimi

Gökhan GÜLER

Tunahan SİL

Danışman: Yard. Doç. Dr. İsmail SAN

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Günümüzde bilişim dünyasında gerek yazılımsal gerek donanımsal test aşamalarında büyük meblağlarda kaynak kaybı gözlenmektedir. Bu kaynak kaybını minimuma indirmek sektör nezdindeki en önemli problemlerden birisidir, ayrıca yazılım hataları pahalı ve tehlikeli olabilir; bundan ötürü yazılım testleri oldukça önemlidir. Yazılımsal hatalar potansiyel para ve insan kaynağı tüketiminde ekstra maliyetlere neden olabilir. Son araştırmalar bize yazılım testinin önemi ile ilgili bazı örnekler göstermektedir. Örneğin 1999 yılının Nisan ayında yaklaşık 1.2 milyar dolar maliyeti olan askeri uydu modülünün fırlatılması esnasında yazılımsal bir hata yüzünden oluşan bu kaza, bu projenin bitmesine neden olmuştur ve tarihteki en pahalı kaza olarak kayda geçmiştir.

Bu problemleri göz önünde bulundurduğumuzda, tez projemiz kapsamında Verilog HDL dillerinde yazılmış programlar için otomatik olarak kodun yazılımsal doğruluğunu kontrol etmek ve programlardan elde edilen çıktılarla beklenen çıktıları karşılaştırıp yazılım testi yapmamızı sağlayan bir program geliştirmeyi amaç edindik. Amacımıza uygun olarak geliştirdiğimiz programda Java programlama dilini kullandık. Program çıktılarının doğruluğunu saptamak için SAT-SMT çözücüleri, Python-pyVerilog tekniklerinden yararlandık.



M'ORDER

Cem BİLGİN

Gözde ERDOĞAN

Danışman: Lec. Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik-Mimarlık Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Bu uygulamanın amacı insanların yemek yemek için gittiği restoranlarda yemeğin hazırlanmasını beklemelerinin önüne geçmek ve yoğun insanların zaman tasarrufuna katkı sağlamaktır. Genel olarak yoğun restoranların müşterilerini yoğunluktan dolayı bekletmesini önlemek amacıyla yapılan bu projede, müşterilere restoranda olacakları zamana göre istedikleri siparişlerin istenilen zamanda hazır olması fırsatı sağlanmaktadır. Projede Android Studio ve Microsoft'un .NET teknolojisi kullanılmaktadır ve bu Microsoft Visual Studio 2015 platformunda gerçekleştirilmektedir. Programlama dili olarak da C# ve Java kullanılmıştır. Veritabanı olarak da MSSQL Server kullanılmaktadır. Projenin görsel kısmı için Android Studio'da ve Microsoft Visual Studio'nun içinde bulunan toolbox'lar kullanılmıştır. Ayrıca .NET uygulamasında MSSQL ile database bağlantısını sağlamak için Entity Framework kullanılmıştır.



DUYARLI OL

Hakan YILDIZ – Okan ÖZTABAN

Danışman: Doç. Dr. Özgür YILMAZEL

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Son yıllarda teknolojinin büyük bir hızla gelişmesinden dolayı, bireylerin bilgisayar, akıllı telefon ve birçok elektronik alet kullanımı artmıştır. Bununla beraber internetin yaygınlaşmasıyla e-ticaret sitelerinin sayılarına her geçen gün kat ve kat artmaktadır. Kullanıcıların istedikleri herhangi bir ürünü internet üzerinden kolay bir şekilde alabilmeleri ve ayrıca firmaların ürünlerini daha uygun fiyatlara satmaları e-ticaret sitelerinden alışverişini arttırmaktadır. Tüketim çağı dediğimiz bu çağda, kullanıcıların alışveriş sayıları artar iken bireysel borçlanmaları da büyük bir hızda artış göstermektedir. Devlet ve bankalar, bireyler üzerinde farkındalık ve duyarlılık oluşturmak yerine satın almaya, harcama yapmaya teşvik etmeleri bu artışa da sebep olmaktadır.

Projemizin asıl amacı online alışveriş yapmak isteyen bireylerin alışverişlerini tamamlamadan önce bazı temel bilgilerini alıp, kısa bir teste tabi tutarak, ellerindeki bütçe ile alacak olduğu ürüne ne kadar ihtiyacı olup olmadığını düşünmesini sağlayan ve tabikide son kararı kendisine bırakan bir web duyarlılık projesidir.



C# PROGRAMLAMA DİLİYLE 3D OYUN PROJESİ

Kaan SAVAŞ

Kemal Özgür ATEŞ

Danışman : Doç. Dr. Özgür YILMAZEL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Yaptığımız araştırmalarda oyun yazılımı geliştirmenin yazılım geliştirme sektöründe oldukça önemli, geliştirmesi zor ve gelecek vaat eden bir sektör olduğunu farkettilik ve bitirme projesi olarak böyle bir oyun projesi geliştirmeye karar verdik. Proje kapsamında 3D, TPS ve local ağ üzerinden çoklu oyuncu destekli bir oyun geliştirdik. Oyun özellikleri kısaca şu şekilde; birden fazla karakter seçme desteği, her seçilen karakterin kendine özgü silahları olması, can, jetpack gibi öğelerin harita üzerinde rastgele bölgelerde çıkması, yapay zekaya karşı zorluk düzeyine göre oynama, çoklu oyuncu desteğiyle local ağ üzerinden gerçek rakiplere karşı oynama, çoklu oyuncuda oda hizmeti, İngilizce ve Türkçe olmak üzere 2 farklı dil seçeneği. Oyunun teknik özellikleri ise kısaca şu şekilde, oyunu sadece C# programlama diliyle yazdığı oyun motoru olarak C# programlama diline destek vermesinden ve kullanışlı olmasından dolayı Unity oyun motorundan faydalandık, toplamda 5000 satır civarında kod yazıp, 50 adet civarında script yazdık. Projemizi standart bir oyuna benzer şekilde tasarlamaya özen gösterdik. Saygılarımızla.



PHYSICSVILLE

Kaan TAŞ

Oğuzhan ÖZAVCI

Can CANBAY

Mustafa AYYILDIZ

Danışman: Yar. Doç. Dr. Alper BİLGE

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Fizik dersi fen bilimleri alanında zorunlu kılınan derslerden biridir. Öğrenciler bu ders kapsamında öğrendikleri konuları daha iyi kavrayabilmek adına bu konularla alakalı deney yapma ihtiyacı duymaktadır. Fakat bu aşamada ekipman eksikliği, deney ortamının kurulumu veya gerçeklik sorunu gibi problemlerin ortaya çıkmasından dolayı ya deneyler yapılamamaktadır ya da başarılı bir şekilde uygulanamamaktadır. Ayrıca var olan malzemelerle oluşturulan deneyler öğrenciler için zorlu ve sıkıcı olabilmektedir. Projede, gelişen teknolojiyle birlikte yaygınlaşan sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak fizik dersinin deneyleri hem eğlenceli hem de -deney ortamı kurma, araç gereç temini gibi sorunlar ortadan kaldırılarak kolay bir şekilde uygulanabilecektir.

Projede kullanıcılar sanal gerçeklik gözlüğü yardımıyla modellenen 3 boyutlu ortama giriş yapacaktır. Kullanıcılar sanal gerçeklik ortamında konsol yardımıyla deney araç gereçlerini yöneterek deneyleri gerçekleştirebilecektir. Ayrıca kullanıcılar bu deneyleri bir oyun havasında eğlenerek gerçekleştirecekleri için daha anlaşılır sonuçlar elde edecektir.



DrumVista

Mehmet Ozan Karaca

Danışman: Öğr. Gör. Özgür ÖZŞEN

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Günümüzde gelişen teknolojiyle birlikte, görüntü işleme teknikleri, birçok alanda kullanılmakta ve geliştirilen farklı amaçlı sistemlerde büyük bir iş yükünün üstesinden gelmektedir. Büyük verilerin analiz edilmesinden, robotik sanayisine, kontrol cihazlarından sağlık alanına kadar birçok alanda uygulanmakta olan görüntü işleme teknikleri, insan gözünden çok daha yetkin donanımlarla elde edilen görüntülerin, bilgisayarların mükemmel işlem gücüyle birleşmesini sağlamaktadır.

Bu projede ise, temel olarak sadece hareketleri yorumlayarak bir kontrol sistemi geliştirilmesi amaçlanmıştır. Bu kontrol sistemi ise, sanal bir davul kiti üzerinde kullanılarak, davul çalanların karşılaştığı yegâne problem olan evde pratik yapamama problemine ucuz ve kullanışlı bir çözüm getirme şansı doğurmuştur.



YAŞAM İÇİN KAN

Murat VAROLGÜNEŞ

Danışman: Doç.Dr.Cihan KALELİ

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Yaşam için Kan Portalı tamamen insani amaçlarla üretilmiş bir sağlık portalıdır. Bu portalla amaçlanan şey acil durumlarda kanın ne kadar önemli olabileceğini insanlara anlatmak ve çoğu zaman kan vermek isteyen bireylerin bu kan ihtiyacından haberdar olamamaları nedeniyle ihtiyacın karşılanamamasını önlemeye yönelik oluşturulmuş web tabanlı bir uygulamadır. Bu uygulama PHP, Javascript, HTML, CSS, MySQL, XAMPP teknolojileri kullanılarak geliştirilmiştir. Günümüz koşullarında kan gerçekten hayati bir öneme sahiptir. Neredeyse 2 saniyede bir bu kan ihtiyacının görülmesi ve aciliyeti istatistiklerden de çok net bir şekilde anlaşılmaktadır. Ölüm ve yaşam arasındaki bu ince çizgide kan bağışi hayatların kurtulmasında çok önemli bir etkidir.34 milyon ünite kanın her yıl başka insanlara nakledildiği düşünülünce kan vermek üzerine online bir web portalının bulunması gerçekten bir çok hayatın kurtulmasında önemli bir rol oynayacaktır.



DRIVE ANALYZER

**Onur Emrecañ ÖZCAN, Sena Nur
BENLİ, Furkan BEKERECİ, Merve
YENİCE** Danışman: Assoc.Prof.Özgür
YILMAZEL

Bilgisayar Mühendisliđi Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555
Eskişehir

Gelişen teknolojiyle insanlar yaşadıkları her anı kaydetmeye başladılar. Drive Analyzer, insanlara, kendi yol deneyimlerinden edindikleri bilgiler ışığında, sürüş analizleri yapmaklarını ve isteđe bađlı olarak, gerekli noktalarda yol hakkında ipuçları vermeyi amaçlıyor. Bu süreç sonucunda yol rotaları için dođru bilgiler edinilirse, kullanıcılara eksiksiz bir yol deneyimi kazandırılabilir.

Drive Analyzer'ın, birçok insanın sahip olduđu ve her zaman yanlarında taşıdıkları android cihazlarında çalışmasını istedik böylece fazladan bir cihaz taşımadan, uygulamayı kolaylıkla indirip aşına oldukları bir yöntemle kullanabilecekler. Telefon sensörlerinden alınan konum, hız, yön, eğim, yuvarlanma ve yer çekimi kuvveti bilgilerini veritabanına kaydediliyor. Analiz edilen verileri kullanıcıya, grafikler ve renklendirilebilir haritalar ile anlaşılması kolay bir internet sitesi arayüzü ile sunuyoruz. Kullanıcılar hem yalnızca kendi veri analizlerini inceleyebilecekleri gibi hem de sürüşlerinden elde ettikleri veriyi diđer insanların sürüşleri ile karşılaştırabilecek ve daha iyi bir sürüş için inceleme yapabilecekler.



O2 ARCHIVE

Okan ÖZDEMİR - Onur KENİŞ

Danışman: Cihan KALELİ

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Akıllı uygulamamız, kullanıcıların kişisel film ve kitap listelerini oluşturmaları için geliştirildi. Oluşturulan listelerde kullanıcılar ekledikleri kitap ve filmlerin bilgilerini görüntüleyebilir, aynı zamanda kendi izlenimlerini ekleyebilmektedirler. Kullanıcılarımızın arşivlerini kolay erişilebilir hale getiren uygulama, kitap ve film alışkanlıklarına tamamen yeni bir seviyeye kazandırır.



GEZİ ÖNERİSİ YAPAN ANDROİD UYGULAMA (WOWME-Walk Out With Me)

Elif EYVAZ- Arzu PARGAN

Danışman : Doç. Dr. Cihan KALELİ

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Son yıllarda teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesiyle birlikte ulaşım kolaylaşmış ve artık insanlar hem kendi ülkelerini hem de dünya ülkelerini daha rahat gezebilmektedirler. Ulaşımında kolaylığın yanında internetin de gelişmiş olması sayesinde insanların nerelere gidebilecekleri, gidilecekleri yerler hakkında bilgi alabilmeleri, nerede kalabilecekleri, nerede ve ne yiyebilecekleri konusunda geniş bir araştırma yapmaları gerekmektedir. Yani seyahate çıkmadan önce gezi planının mutlaka yapılması gerekmektedir. Bu projede amacımız kişiyi internette sayfa sayfa gezmekten kurtarak zamandan tasarruf etmesini sağlamak, seçeceği şehire ve gezi tarihlerine göre gezebileceği yerleri kendisine önermektir. Gezi önerisinin yanında önerilen yerler için haritada bir rota da çıkarılmaktadır. Eğer kullanıcının kalacak yere ihtiyacı varsa otel, hostel vb. önerisi de yapılmaktadır. Rotada gezi sırasında yemek zamanlarına gelmişse de yine kullanıcı isterse restoran önerisi de yapılmaktadır. Oteller ve restoranlar bu rotaya en yakın olanlardır. Projede kullanıcıya öneri yapabilmemiz için öncelikle daha önce gezmiş olduğu yerleri ne kadar beğendiğine dair bir oylama yapması beklenmektedir. Ne kadar çok oylama yapılırsa öneri sistemimizin performansı o kadar iyi olur.



LOKMAN

Rasim ÖNER

Danışman: Öğr. Gör. Özgür ÖZŞEN

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Oyun sektörü, birçok sektörden önde gelen bir sektördür ve büyük bir kitleye hükmeder. Bu sektörü eğlendirici olarak kullanmanın yanı sıra eğitici olarak da kullanmak mantıklı bir seçimdir.

Yaptığım projemin amacı, insanların haplara, ilaçlara bağımlılıklarını en aza indirmek, insanları bitkisel çözümlere yönlendirmek odaklı oyun çerçevesinde eğitici ve eğlendirici bilgi sunmaktır. Günümüz insanı hemen her sorununda, ufak bir baş ağrısında dahi gereksiz olsa bile ilaçlara yönelmektedir. Bundan dolayı insanların hastalıklara olan bağışıklıkları çok zayıf düşmekte ve sonuç olarak bu durum sağlık sorunlarına neden olmaktadır. Bunun üstesinden gelebilmek için 2D platformdaki bu oyunla insanlara bazı hastalıklar için bitkisel çözüm yolları sunmaya çalıştım.

Bu projemde arka plan resimleri, karakter resimleri, oyun içindeki düşmanlar ve oyun içerisindeki menüler yüksek çözünürlükte kullanılmıştır. Ana karakterimiz her bölüm sonunda topladığı bitkisel ürünlerle tedavi uygulamaktadır aynı zamanda bu projenin amacına da uygun bir etkidir.



TO MY BABY ANDROID UYGULAMASI

Sena YILMAZ

Melike DEMİR

Halil İbrahim Muktar

Danışman : Prof.Dr. Yaşar HOŞCAN

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Bilgiye ulaşmanın çok kolay olduğu ve bir o kadar da bilgi çöplüğünün olduğu teknoloji çağında; daha bilinçli, çocuklarına unutulmayacak ve kaybolmayacak hatıralar bırakmak isteyen aileler bizim bu projemiz için bir çıkış noktası oldu . Uygulamamıza kayıtlı olan kullanıcıların verdikleri bilgiler doğrultusunda ; anne adayının hamilelik süresince takibini yapan ve yazdığı günlükleri tutan , bebeğin gelişimi hakkında bilgi veren , gireceği testleri ,tahlileri ve bebek doğduktan sonra da bebeğin olacağı aşılarda gösteren,yüz okuma ve duygu tanıma API'si sayesinde kullanıcıya anlık kitap,film,egzersiz ve yemek önerisinde bulunan ve en önemlisi de herhangi bir acil durumda kullanıcılarımızın seçtiği numaralara konumunu atan bir uygulamadır.



SAVIOR

Halil Mert AÇIKPORTALI

Sinem KARAMANOĞLU

Furkan ÖZBAY

Danışman: Doç. Dr. Cihan KALELİ

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

Ülkemizde trafik kazaları ve doğal afetler gibi öngörülemeyen ani kazalar sıklıkla meydana gelmesinden dolayı insanlar başlarına gelen acil durumlarda olay yerine görevlilerin gelmesini veya ilk yardım bilen insanların gelmesini beklerken can ve mal kayıplarına uğramaktadırlar. "Savior" güncel ve yeni android teknolojilerini kullanarak kullanıcıların yardıma ihtiyaç duydukları durumlarda yakınlarındaki kullanıcılara kısa sürede ulaşmasını sağlayan aynı zamanda masaüstü uygulaması sayesinde polis ve hastanelere olay ile ilgili bilgilendirmelerin hızlı şekilde ulaşmasını sağlayan bir uygulamadır. Projemiz sayesinde sisteme üye olan kullanıcılar acil durumlarda etrafındaki kullanıcılara ulaşabilir, kaza yerine gelecek olan kullanıcılar uygulamada gömülü olan mesajlaşma sistemi sayesinde iletişim kurabilir, plaka okuma sistemi sayesinde trafik kazalarında kullanıcı hakkında bilgiler hızlı şekilde hastane ve polise ulaşır, uygulamada yer alan ilkyardım rehberi sayesinde ilk yardım yöntemleri hakkında bilgi sahibi olabilir, kendi çevrelerinde yollarda olup biten olayları görebilir ve gerektiğinde kullanıcının sistemde kayıtlı yakın ve kan verecek arkadaşlarına ulaşılabilir. Saniyelerle sınırlı olan insan hayatında birkaç saniye içinde çok şey değişebilmektedir bu sebepten dolayı projemiz, insanların en kısa zamanda yardım almalarını sağlayarak kaybı en aza indirir.



E-CLASSIFIER

Gamze SELVİLİ, Oktay Davut KAYA

Danışman : Doç. Dr. Serkan GÜNAL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Elektronik posta sistemi geçmişte ve günümüzde kullanılan haberleşme araçlarından biri olan mektuplaşmadan esinlenerek günümüz internet teknolojisinin gelişmesi ile birlikte elektronik ortama yansımıştır. Günümüzde, 7'den 70'e herkesin birbirleri ile iletişim kurması için E-Posta adresleri bulunuyor veya bu teknoloji dünyasında insanlar ihtiyaçlarını karşılamak için çeşitli Web Sitelerine üye oluyorlar. Online alışveriş, internet bankacılığı sosyal medya kullanımı...daha nicesi için gereken ortak nokta ise e-mail hesaplarımız. En büyük dezavantajları ise istenmeyen e-postalar ve gelen kutunuzda bir sürü farklı içeriklerden e-maillerin bir arada bulunmasıdır. Bu projenin amacı, e-posta gelen kutunuzda ki istenmeyen e-postaları ayırt etmek ve gelen e-postaları sınıflara ayırarak daha düzenli bir görünüm ile kullanıcının istediği e-postaya erişimini kolaylaştırmaktır. Kullanıcı sadece uygulamayı indirip email hesabını ve şifresini girerek erişim sağlar. Bundan sonra yapması gereken tek şey oluşturmak istediği klasörleri seçmek. Kısa bir süre içinde uygulama e-mail hesabına ulaşır ve seçilen klasörlere göre mailleri otomatik olarak sınıflandırır. Bu kapsamda bu proje Outlook e-posta hizmeti için çalışan Java platformlu bir uygulamadır.



The Appartment

Ali DÜZEL

Yunus Emre GÜLER

Danışman: Lecturer Emre Kaçmaz

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi, 26555 Eskişehir

The Appartment, toplumumuzda önemli bir yer tutmasına rağmen solan komşuluk ilişkilerini canlandırmayı hedefleyen bir mobil uygulamadır. Bu uygulama sadece o apartman ve ya site içerisinde yaşayan insanların dahil olabildiği bir sosyal ağdır. Appartment sayesinde herhangi başka bir uygulamaya ihtiyaç duyulmadan komşular kendi aralarında iletişim kurabilecekler, yöneticiler daha kolay duyuru yapıp insanların yaşam alanını güzelleştirme etkinliklerine hiçbir gecikme olmadan devam edebileceklerdir. Komşuluk ilişkilerinin tekrardan gelişmesi ile insanlar için daha komforlu, huzurlu ve güvenli bir yaşam alanı yaratılmış olacaktır.