



AVRUPADAYIM

Bünyamin BAYRAM

Rahime Büşra GÖKIRMAK

İsmail KÖK

Danışman : Doç. Dr. Hüseyin POLAT

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Yaptığımız projenin amacı, yurtdışına çıkmak isteyen insanlara yardım odaklı, ASP.NET platformunda bir web sayfası oluşturmak. Günümüz dünyasında, teknolojik gelişmelerle birlikte seyahat artık insanların düşündüğü kadar zor değil. Biz ise bunu yaratıcı dizaynımız ve problemlere getirdiğimiz yenilikçi çözümlerle, web sitemiz aracılığı ile göstermek istiyoruz.

Yurtdışına çıkmak isteyip zorluğundan veya kültürel farklardan korkup hayallerini gerçekleştiremeyen insanlar bizim bu projeye çıkış amacımızı özetliyor. Biz; oluşturduğumuz web sayfası ile insanlara aslında sistemin nasıl işlediğini göstermek istiyoruz. Bunu yapma sebebimiz ise internette yaptığımız araştırmalarda yeterli ve düzenli bir kaynak bulamamış oluşumuz.

Bu projeyi geliştirirken üzerinde çalışacağımız programlama dilleri arasında C# programming, HTML5, CSS3, MS SQL Server, Java Script ve Adobe Photoshop CS6 bulunuyor.



CRYENGINE İLE 3D OYUN GELİŞTİRME

Erkan Malik AFACAN

Dilek ŞAHAN

Elif DEĞİRMENCİ

Yunus Emre ERYAZAR

Danışmanlar: Doç. Dr. Cüneyt AKINLAR

Öğr. Gör. Reha Oğuz ALTUĞ

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Teknolojinin büyülü dünyası olan oyun endüstrisi oldukça hızlı büyüyor. Oyun geliştirmek, sadece eğlence sektörü ile ilgili bir alan değil, aynı zamanda teknoloji dünyasının büyük ilgi alanı konumunda, çünkü oyun geliştirmede kullanılan teknikler, programlama yetenekleri ve bilime dayalı bilgiler, robotik teknolojisi ile oldukça benzer özellikler taşır. Oyun tasarlamak, yaratıcılık, efor, sabır ve sistematik bir çalışma gibi öğelere sahip olmayı gerekli kılar. Projenin amacı, sıkı bir çalışma ile üç boyutlu oyun tasarlamak. Bu projenin başarıya ulaşması için çalışırken farklı teknolojiler, bilgiler ve kaynaklar kullanılmış olup, iki boyutlu resim manipülasyonu, renk teorileri, üç boyutlu tasarım, gerçekçi materyal ve doku, render alma, yapay zeka, analitik geometri ve matematik, tersine mühendislik, kod analizi gibi birçok farklı alanda çeşitli araştırmalar ve çalışmalar yapılmıştır.



ROOMIE

Maide KULAVUZ-Kadir DEMİRKAYA

Danışman : Yard. Doç. Dr. Sevcan YILMAZ

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde insanlar, istedikleri kriterlere uygun ev bulmak için; tek tek evleri gezip görmek ya da belirli bir miktarda depozito isteyen emlakçılarla uğraşmak zorunda kalmaktadır. Ayrıca yalnız yaşamak istememe, maddi sıkıntılar, yaşanılan yerin konumunun önemi gibi sebepler doğrultusunda, insanlar ev arkadaşlığını tercih etmektedir. Özellikle öğrenciler ve belirli sebeplerden ötürü tek başına yaşamak zorunda olan insanlar için kendine uygun bir ev arkadaşı bulmak oldukça önemlidir.

Android sistemler için geliştirdiğimiz bu uygulamayla yaşanılan bu zorlu süreci biraz daha kolaylaştırmayı hedefledik. Bu hedefler doğrultusunda kullanıcılarımızın ev ilanlarını kolayca oluşturabilmelerini sağladık. Kullanıcılar ilanlarında evlerinin fotoğraflarını, oda sayısını, fiyatını ve istedikleri ev arkadaşının kriterlerini belirtebileceklerdir. Kullanıcılarımızın güvenliğini sağlamak açısından ilanla ilgili detaylı bilgilerin sadece kullanıcının izin verdiği kişilerle paylaşılmasını sağladık. Kendilerine ev arayan kullanıcılarımız ise buldukları konuma belirli bir mesafedeki ilanları görebileceklerdir. Ayrıca uygulamamızın mesajlaşma özelliği sayesinde kullanıcılarımız, uygun gördüğü kişilerle daha rahat iletişim kurabileceklerdir. Bu uygulama sayesinde ev arkadaşı bulmada sorun yaşanmadan, kişiler daha rahat ve güvenli bir platformda birbirlerine ulaşabilecekler ve ev hakkında daha fazla bilgiye sahip olabileceklerdir.



PASSION FOR FASHION

Mehmet FİDANBOY

Onurcan OKTAR

Danışman : Assoc. Prof. Dr. Hüseyin POLAT

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

İnsanlar günlük yaşamlarında şık bir şekilde giyinebilmek için uzun zamanlar harcıyor. Hazırladığımız proje; insanların bugün ne giysem sorununu ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Android işletim sistemi üstünde çalışan akıllı telefon sahiplerine hitap eden uygulamamızın ana amacı, kullanıcıların kolayca kullanabileceği, şık bir tasarımla kişilere uygun giyim kombinasyonları önermesidir.

Kullanıcılar, uygulama dükkanından ücretsiz olarak indirip kullanabileceklerdir. Kullanıcılar kişisel elbiselerini kendi hesaplarına kaydedebilecekler, kayıtlı elbiseleriyle kombinler oluşturabilecekler ya da programın sunduğu kıyafetleri tercih edebilecekler. Programımız, kullanıcının ruh haline ve günlük hava durumuna uygun kıyafet önerileri sunacak. Kıyafet önerileri, sosyal medyada da paylaşılabilir. Böylece kullanıcı kendi stilini dostlarının beğenisine sunabilecek. Program ayrıca moda ile ilgili haberler sağlayarak insanlara daha şık giyinmenin yöntemlerini gösterecek.



CLUEMAP – GERÇEK ZAMANLI, ÇOK OYUNCULU HARİTA OYUNU

Muhammed Onur AKBAL

Danışman : Prof. Dr. Yusuf OYSAL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günlük yaşantımızda aletler önemli bir yere sahip.Son yıllarda, bu çok daha fazla bir hal aldı ,teknolojik aletler günden güne gelişmeye devam ediyor.Onları hayatımızın her alanında kullanıyoruz, örneğin, alışverişlerde,internet bankacılığında,mesjlaşmada

Bizim olmazsa olmazımız oldular.

Yeni gelişmelerle bizim arzularımız, yaşam ve eğlence anlayışımız da değişmeye başladı.

Bugün bir çoğumuz bu aletleri eğlence için kullanıyoruz özellikle mobil telefonlarımızı Mobillik kavramı, enerji yeterliliği çok ciddi bir problem olmasına ragmen, bizim yeni arkadaşımız haline geldi .

Oyunlar bu mobillik dünyasında çok büyük bir yere sahip. Şunu biliyoruz ki oyunlar büyük anlamda gerçek dışılık içeriyor ve biz bunu olabildiğince gerçekçi olmasını bekliyor ve istiyoruz. Bundan ilham alarak Cluemap'ı dizayn etmeye karar verdim .

Cluemapda, biz telefonumuzu ve onun mobilliğini telefonun sanallığı içerisinde kullanırken aynı zamanda gerçek zaman ve gerçek mekanla da iç içe olacağız.Bu proje sanallık ve gerçekliği bir birine bağlıyor

Oyunların çoğu fiziksel bir aktivite gerektirmiyor ve bu da bizi daha tembel hale getiriyor..Cluemap bizim hem fiziksel hemde mental aktivitelerimize gerek duyuyor bu yüzden ,biz gerçek dünyadan soyutlanmamış olacağız.

Cluemapda, bizden takım olmamız,istenilen noktalara gerçek harita üzerinde gitmemiz,bulmaca ve problemleri çözmemiz ve ana amaç olarakda senaryoda yer alan olayı bu bir cinayet veya soygun olabilir bunu çözmemiz isteniyor.

Cluemap,gerçek zamanlı çok oyunculu harita ve bulmaca oyunu,yeni nesil oyun



CENG ANADOLU MOBİL UYGULAMASI

Osman Burak TUNÇ - Oğuzhan Turan ÜNLÜ

Danışman : Doç. Dr. Serkan GÜNAL- Yard. Doç. Dr. Alper BİLGE

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde web teknolojisi kullanımı oldukça fazladır. Gelişen teknoloji ile artık hemen hemen herkes, internette olan tüm işlemlerini mobil cihazlar ile kolaylıkla yürütebilmektedir. Mobil platformda ise her işlem daha az zaman alıcı ve daha kolay yapılabilir. Projemiz, bölümün öğrencileri ve öğretim üyelerinin kullanabildiği, bölüm ve eğitim ile ilgili her türlü içeriğe sahip olan, kullanıcıların birbirleri ile iletişime geçebildiği, hem içerik yönetim sistemi olarak hem de bir sosyal platform olarak kullanılabilen bir Android uygulamadır. Projemizde kullanılan bildirimler sayesinde, bölümle ilgili herhangi bir değişim olduğunda öğrenciler ve öğretim elemanları bu değişimden anında haberdar olabilecekler ve böylelikle interaktif bir eğitim sağlanmış olacaktır. Oluşturulan bu uygulama, günlük hayatta hem öğrencilere hem de öğretim üyelerine büyük kolaylıklar sağlamaktadır.



OYUN DIZAYNI VE PROGRAMLAMASI

3D Game with Unity

Mehmet Melih KAVLA - Ali YILMAZ

Danışman : Asst. Prof. Dr. Muzaffer Doğan

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampüsü, 26555, Eskişehir

Oyun sektörü, dünyadaki sinema sektörü ve müzik sektörünün toplamından daha fazla büyüklükte pazar payına sahiptir. Bu koşullarda, ülkemizin de bu pazar payından faydalanması gerekmektedir. Türkiye'nin yakın gelecekte kalkınma projeleri nden biri de oyun sektörüne giriştir. Tüm bunlar göz önüne alınca, video oyunu geliştirmek oldukça mantıklı ve faydalı bir seçimdir.

Oyun projemizde günümüz teknolojileri kullanılarak dünya standartlarını yakalayabilecek kalitede oyun geliştirilmeye çalışılmıştır. Üstelik, piyasadaki diğer oyunlarla yarışabilmesi için farklı yöntemler geliştirilip uygulanmıştır. Bu sayede oyunun eğlence seviyesi artmış, ilgi çekici bir yönü oluşmuştur. Oyunumuz 3D grafiklere sahip olup, açık dünya içerisinde hikayesi geçmektedir. Ana karakterimiz etrafındaki düşmanlarını etkisiz hale getirerek kendi insanlarını korumaktadır.



MOPTIC

Serap ACAR Aylin AYDIN

Danışman : Öğr. Gör. Özgür ÖZŞEN

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Çoktan seçmeli sorular okul ve üniversitelerde öğrencilerin performansını ölçmek için çok yaygın olarak kullanılan bir yöntemdir. Büyük firmalar OMR yazılımı kullanarak optik formların okunmasını kolaylıkla sağlayabilmektedir. Ancak bu yazılımlar, küçük firmalar ve öğretmenler için oldukça pahalıdır. Aynı zamanda, çoktan seçmeli soruların okunması öğretmenler için zaman alıcı ve sıkıcı bir işlemdir. Bu nedenle çalışmamızda eğitim alanında optik okumaların kolaylaştırılması ve zaman tasarrufu sağlamak için mobil platformda optik okuma işlemi gerçekleştirildi.

Optik okuma sürecinde şıkların algılanabilmesi için yuvarlak algılama, morfolojik operasyonlar gibi görüntü işleme teknikleri uygulandı. Ayrıca kamera eklenerek her telefona uyumlu çalışabilecek çözünürlük ayarlamalarına sahip uygulama geliştirildi. Fotoğraf çekimi sırasında uygun alana çerçeveler yerleştirilerek, kullandığımız algoritmaların optimum doğrulukta çalışabilmesi sağlandı.



TAKASAGİT.COM

Serkan YAVUZ

Abdurrahim Hüseyin EZİRMİK

Danışman : Öğr. Gör. Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

İnsanlar ürünlerini satmak istediklerinde genellikle değerinin çok altında bir fiyat ile satmak zorunda kalıyor. Yaptığımız proje; insanların ürünlerini satmasına alternatif olarak, ürünlerinin değerlerini kaybetmeden ilgilendikleri başka ürünlerle değiş tokuş yapabilme ya da takas artı nakit imkanı sağlamaktır. ASP.NET platformunda tasarladığımız web sayfası kolay kullanımı, kullanıcı dostu tasarıma sahip olması ve sadelik prensipleri ile ön plana çıkıyor.

Sitemize ücretsiz kayıt olan kişiler kendi aralarında mesajlaşabilir, profil sayfasından bilgilerini güncelleyebilir, takas sürecini takip edebilir ve takas yaptıkları kişileri puanlayabilirler.

Kullanıcıların ekledikleri ürünler onay sürecinden geçtikten sonra yayınlanacak ve böylelikle siteye giriş yapan kişiler yanlış kategorilendirilmiş veya etik olmayan ürünler ile karşılaşmayacaklardır. Ayrıca kullanıcılar eklenen ilanları detaylı bir şekilde görüntüleyebilir ve o ürün hakkında daha fazla bilgiye sahip olduktan sonra takas teklifi verebilirler.



**GÖRME ENGELLİ BİREYLERİN GÜNLÜK MARKET ALIŞVERİŞLERİNE
YARDIMCI ANDROİD TABANLI MOBİL UYGULAMA**

Zeynep Hürreycan SEZGİN - Sibel KOÇ

Danışman : Yard. Doç. Dr. Sedat TELÇEKEN

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde engelli bireylerin sosyal hayata daha fazla katılması için çeşitli uygulamalar yapılmaktadır. Yapılan uygulamalar hala oldukça eksiktir. Görme engelli bireylerle yapılan görüşmeler sonucu günlük bir aktivite olan market alışverişlerini kendi başlarına yapamamalarının onlar için büyük bir engel olması sorununa çözüm nitelikli bir uygulama yapılmıştır. Bu uygulama yardımıyla birey alışverişini yardım almadan yapabilmektedir. Uygulama yüklü olduğu android tabanlı telefonlarda çalıştırıldığında bireyin geldiği reyonu beaconlardan alınan sinyaller yardımıyla sesli olarak söylemektedir. Böylelikle birey hangi reyonda bulunduğunu bilmektedir. Eline aldığı bir ürünün ne olduğunu öğrenmek istediğinde bu ürünün kare kodunu okutarak ürün hakkında gerekli bilgileri alabilmektedir (ürünün adı, markası, gramajı, fiyatı ve son tüketim tarihi). İsteddiği ürünü bulduğunda sepetine atarak kasaya yönelmektedir. Kasaya geldiğinde ise kasaya konulan beaconlar yardımıyla kasada bulunduğu sesli olarak bildirilmektedir. Ödeme işlemlerini de yaptıktan sonra market alışverişini yardım almadan kendi başına bitirmektedir. Bu şekilde görme engelli bireylerin bir sorununa çözüm olabilmek hedeflenmiştir.



3D-ORGAN MODELLING

Meltem AKBULUT - Yasemin AKYÜZ

Danışman : Asst.Prof.Dr. Muzaffer DOĞAN

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde medikal görüntüleme tekniklerinin kullanım alanı teşhis, hastalık ve tedavi sürecinin takibidir. Medikal görselleştirme medikal görüntü kümelerinden 3 boyutlu görüntü elde etme yöntemidir. Çok büyük boyut ve karmaşıklığıdaki verilerin daha anlaşılır ve kullanılabilir şekilde ifade edilebilmesi için ve veriyi kullanıcıya görsel formda sunmak için görselleştirme uygulamalarının geliştirilmesine ihtiyaç duyulur. Bu projede Dicom veri formatından alınan veriler öncelikle iki boyutlu görüntülendi. Daha sonra bu görüntü üzerinde thresholding, edge detection, segmentation gibi çeşitli görüntü işleme teknikleri kullanılarak istenilen organın iki boyutlu görüntüsü elde edildi. Bu görüntü üzerinden de doku yoğunluk ve opaklık değerleri göz önüne alınarak üç boyutlu organ modelleme işlemi tamamlandı. Sonuç olarak DICOM veri formatından üç boyutlu organ modelleme uygulaması geliştirildi.



I SEE YOU

Yıldırım TAM, Habib KALÇIK, Leyla AKIN

Danışman : Yard. Doç. Dr. Alper Kürşat UYSAL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde iletişimin ve düşünce paylaşımının bir aracı sayılabilecek bir çok cihaz ve uygulama vardır. Her kesime hitap edebilecek düzeyde çalışmalar yapılabilmektedir ama herhangi bir görme engeli olan bireyler bu çalışmalarını kullanamayabilirler. Bu çalışmada görme engeli olabilecek insanların da kolaylıkla kullanabileceği bir sosyal paylaşım sitesi yapılması hedeflendi. Hazırlanan bir sosyal paylaşım sitesinin her alanına bir ses karşılığı ilave edilerek sadece işitme yoluyla da kullanılabilir bir web sitesi tasarlanmıştır.



EDIMS

Umut AYDIN

Kaan ÖÇALAN

Danışman : Yar.Doç. Dr. İbrahim YAKUT

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde gerek afet durumunda gerekse acil durumlarda yerinde müdahale ve gerekli ihtiyaçların tedariki büyük bir öneme sahiptir. Bugüne kadar yaşanmış bu tür vakalar göstermiştir ki insanların gıda, barınma ve ambulans hizmetlerini acil bir şekilde karşılanmak can kayıplarını büyük ölçüde azaltmıştır. Tüm bu koşullar göz önünde tutulduğunda projemiz vasıtasıyla ihtiyaçların, olumsuz koşullardan etkilenen vatandaşlara en kısa sürede ulaşmasını sağlamaktır. Sistemde merkez ve saha elemanları olmak üzere iki kısımdan oluşmaktadır. Projenin asıl amacı saha elemanlarının mobil üzerinde bildirimde bulunarak, afet bölgesine acil ihtiyaç ve hizmetlerin en kısa sürede ulaşmasını hedeflemektedir.