



KUAFÖR'ÜM MOBİL UYGULAMASI

Aida PANDUR, Gözde ARSLAN, Munther Ali AL-ABSI

Danışman : Dr. Alper Kürşat UYSAL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Son yıllarda teknolojinin gelişmesiyle birçok alanda olduğu gibi hizmet alanında da digital dünyadan yararlanmak şart olmuştur. Ülkemizde henüz bir örneği bulunmayan kuaför randevu ve takip sistemi bu projede mobil uygulama olarak geliştirilmiştir. Müşteriler ekranlarında birkaç dokunuşla kolayca karar verip, istekleri doğrultusunda randevu alabileceklerdir. Kuaförler ise, gerekli malzemelerin hazırlanması ve maliyeti hemen hesaplayabilmelerine olanak sağlayan bu uygulamayı rahatça kullanabileceklerdir. Proje Android Studio'da geliştirilmiştir. Veritabanını yönetmek için, tablo gerektirmemesi ve gerçek zamanlı olarak güncellenmesi sebebiyle Firebase kullanılmıştır. Projede lokasyon ile ilgili işlemler için Google API kullanılmıştır. Facebook ile Giriş seçeneği için uygulama ve Facebook arasında bağlantı kurulmuştur. Kameraya bağlanarak uygulama içinde fotoğraf yüklenebilmektedir. Türkçe dilinde kullanılabilen kuaför randevu ve takip uygulaması "KUAFÖR'ÜM"ün, ülkemizde uygulanmamış olması projenin asıl amacını oluşturmuştur. Bu nedenle birçok kullanıcı ve salon sahibine ulaşmayı hedeflemektedir.



MOBİL NAVİGASYON UYGULAMASI

ADNAN SÜZER

MUSTAFA AKDOĞAN

MURAT CAN AKÇAY

Danışman : Doç. Dr. ÖZGÜR YILMAZEL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampüsü, 26555, Eskişehir

Yoldaş karayollarında seyahat eden ve uygulamayı kullanan tüm kullanıcılara yol tarifi veren ve isterlerse polis takip, radar takip, trafik kazaları ve yol çalışmalarını gösteren mobil uygulamadır. Günümüzde artan karayolları sayısı ve artan trafik sorunları navigasyon uygulamalarının altyapsını oluşturmuştur. Uygulamamızın temel amacı kullanıcıların iş birliği yaparak kullanacakları yol üzerinde bulunan tüm olaylardan haberdar olmalarını sağlamak. Eğer yol üzerinde bir trafik kazası veya yol çalışması var ise buradan geçecek kişinin bunu raporlayarak diğer kullanıcıların bu durumu görmesi ve ona göre başka bir yol kullanmalarını yada dikkatli gitmelerini sağlamak. Bunun yanı sıra polis, radar gibi durumlar var ise kullanıcının bunada hazır olmasını sağlamaktır. Tüm bunlar göz önüne alındığında zamandan tasarruf etmek ve güvenli bir yolculuk hedeflenmektedir.



GEZGİNİN ROTASI

Sümevra KURUMEHMET

Münire BAYRAM

Alican GÜLER

Danışman :Lect. Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde mobil uygulamalar günlük hayatımızı fazlasıyla kolaylaştırmakta ve işlemlerimizin neredeyse birçoğunu mobil uygulamalar aracılığıyla halletmemizi sağlamaktadır. Bizde bu çalışmamızda, bir mobil uygulama oluşturarak, Eskişehiri ziyaret etmek için gelen insanlara ve yerel halka, şehirde daha iyi vakit geçirmelerini sağlayacak , önceden kullanıcılar tarafından hazırlanmış rotalar sunmaktayız. Aynı zamanda kullanıcıların etkileşimde bulunabilecekleri sosyal bir platform oluşturmayı amaçlamaktayız. Ayrıca kullanıcıların tamamladıkları rotalardan aldıkları puanlarla bir sıralama oluşturmakta ve kullanıcıya bir parça oyunlaştırma özelliği de sunmaktayız.



Rational Game Agents

Alperen KIRIMER, Emrah DOĞAN, Enes KÖKSALMIŞ

Danışman : Dr.Öğr.Üyesi Alper Bilge

Bigisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte birçok yeni teknoloji hayatımıza girmeye devam ediyor.Son zamanlarda dünyadaki dev şirketlerin çalışmaları ağırlıklı olarak yapay zeka üzerine yoğunlaşmıştır.Biz de projemizi bu alanda yapmak, tecrübe kazanmak ve önemli bir problem çözmek istedik.

Projemizin amacı oyunlardaki “kolay”, “orta” ve “zor” modlarını uzun uzun elle kodlamaktansa(Hard-coded) yapay zekanın bir alt başlığı olan Deep Reinforcement Learning’i kullanarak çok daha kolay olarak bu modların ortaya çıkarılması ve daha da önemlisi bu modların insan davranışlarına yakın aksiyonlar üretmesi hatta stratejiler geliştirmesidir.

Projemiz süresince geliştirdiğimiz yapay zekayı deneyebileceğimiz, HTML ve JavaScript kullanarak 2 boyutlu bir oyun geliştirdik.Yapay zeka tarafında ise “reinforcejs” adlı kütüphaneyi kullandık.Yapay zeka oynamaya başladıktan belli bir süre sonra neyin skoru düşürdüğünü neyin azalttığını öğrenip ona göre aksiyonlar üretmeye başladığını, eğitim süresini arttırdığımızda daha da iyi oynamaya başladığını gözlemledik.



ANONS

TUTKU AYAVEFE-İRFAN ANIL DİNÇAR-BURAK İNAL

Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Alper Kürşat UYSAL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Anons adlı tez projemiz insanların hayatını daha sosyal, daha etkin, daha eğlenceli ve daha verimli kullanabilmesine olanak sağlayan sosyal bir uygulamadır. İnsanlar günün yoğunluğuna kendini kaptırıp yaşadığı şehirde bir sürü etkinliği kaçırmaktadır. Bu yeri geldiğinde bir konser oluyor, yeri geldiğinde işine yarayacak bir indirim oluyor. Buna örnek olarak herhangi bir işletmenin bir üründe sağladığı indirim de dahil olabiliyor, başka bir ilçede olan konser de olabiliyor. Kullanıcılar, insanların işine yarayacağını düşündüğü indirimi, etkinliği fotoğraflayıp, gerekli açıklamayı girip konum bilgisi de ekleyerek insanların hizmetine sunuyor. Böylece herkesin o bilgiye kolayca erişmesini sağlayarak hayatımızı daha verimli geçirmemize olanak sağlıyor. Uygulamayı android studio'da yazıyoruz ve veritabanı olarak da firebase kullanıyoruz.



BOOKZAM

ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK İLE KİTAP KAPAĞINDAN KİTAP ÖZETİ ELDE ETME

Ayşe Nur KURT

Burcu GÜLŞAHİN

Zeynep Güliz İSKENDER

Danışman : Lect. Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde kitapların özetlerine ulaşmak, kitapla ilgili gerekli ön bilgiye sahip olmak pek kolay değil. Kitapların arka kapağına baktığımızda kitap özeti yerine kitaptan bir kesit veya okuyucuların kitapla ilgili görüşlerini okuyabiliyoruz. İnternette kitap ile ilgili araştırma yapıp özetine ulaşmak istediğimizde ise kitapla ilgili, kitabı okumadan öğrenmek istemeyeceğimiz önemli bilgileri öğrenmek durumunda kalabiliyoruz ve bu kitaba olan ilgimizi yitirmemize neden olabiliyor. Bookzam adlı bitirme projemiz ile amacımız insanların kitap özetlerine ulaşmasını kolaylaştırmak. Okuduğu özet neticesinde kitabı seven kullanıcıların favoriler kısmını kullanarak kitabın kapağını uygulamada bulundurarak ileride de kolayca ulaşabilmesini sağlamak. Bunlar için kullanıcının kitabın kapağını artırılmış gerçeklik kullanarak Android Studio'da yazdığımız uygulamamızın kamerasına okutması yeterli olacaktır.



GuideMe

Burcu ACEL - Derya UÇAR - Zehra DOLAP

Danışman : Öğretim Görevlisi Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampüsü, 26555, Eskişehir

Nüfusun gün geçtikçe artması ve aynı zamanda mimari yapıların gelişmesiyle birlikte binalar da büyüyüp daha karmaşık bir hale gelmiştir. Büyük binaların içinde bulunduğumuz konumu bulmak veya bir yerden bir yere gitmek özellikle o binaya ilk defa gelen yabancı kişiler için büyük sorun yaratmakta ve vakit kaybına sebep olmaktadır. Buna çözüm olarak çeşitli bina içi navigasyon ve haritalama sistemleri geliştirilmiştir. Genel olarak haritalama sistemlerinde kullanılan küresel konum belirleme sistemi (GPS) verileri dış mekanlarda konum belirlenmesinde kullanılmaktadır. Fakat iç mekânda konum belirleme için halen bir standart yöntem ortaya çıkmamıştır. Tam bu noktada sorunun giderilmesi adına teknolojik bir çözüme ihtiyaç vardır. Genel anlamıyla GuideMe, iç mekanlarda beacon kullanarak oluşturulmuş bir iç mekan konumlandırma sistemi uygulamasıdır. Beaconlar, Bluetooth Düşük Enerji teknolojisini kullanarak mobil cihazlara sinyal göndererek o cihaza olan uzaklığın belirlenmesini sağlayan, küçük ve düşük maliyetli donanımlardır. Bir bölgeye entegre edilmiş Beacon, cihaz geçerli alan içerisine girdiğinde, ilettiği sinyal ile cihaza olan yakınlığı hakkında bilgi verir. Üniversiteler, alışveriş merkezleri, müzeler, fuar alanları, hastaneler, fabrikalar, havaalanları gibi büyük kapalı mekanlarda bireylerin konumlarını bulmalarını ve varmak istedikleri noktaya gitmelerini sağlamaktadır.



COFFEEFY

Yunus Bora Erciyas

Özge Mutlu

Danışman : Öğr. Gör. Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampüsü, 26555, Eskişehir

Coffeefy, insanların sosyalleşme ve eğlence ihtiyaçlarını kafelerde giderirken kullanabilecekleri, öncelikli olarak kafe müşterilerine ve kafe sahiplerine odaklı, herkese açık bir platformdur. Kafe müşterileri, Coffeefy Android uygulaması sayesinde, yakın çevredeki kafelere ait profilleri görebilir, onların menülerine ulaşabilir ve kafe sahibinin CoffeefyWebClient uygulaması üzerinden verdiği onay ile sipariş verip, verilen siparişe bağlı olarak puan kazanabilir. Bu puan müşteri isteğine bağlı olarak, Coffeefy'in kullandığı Spotify API sayesinde, kafeye ait playlist üzerinden istenilen parçayı çaldırmak için kullanılabilir. Aynı zamanda kafe sahibinin kullanacağı Coffeefy Web Client hizmeti, kafe sahibinin kafeye ait bilgileri Firebase veritabanı üzerinden müşterilerine sunar ve müşteri tarafından gelen sipariş isteklerinin onayını kafe sahibinden bekler. Böylece hem kafe sahibinin kar sağlayabileceği hem de kafe müşterilerinin kullanırken eğlenebileceği bir platform elde edilmiş olur.



AKILLI EV SİSTEMİNİN ASİSTAN SERVİSİ İLE UYGULAMASI

Dovlet AMANOV

Anton

OLKHOVSKIY

Belemir ÇİLİNGİR

Danışman : Doç. Dr. Alper BİLGE

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu

Üniversitesi İki Eylül Kampusu, 26555,

Eskişehir

Günümüzde hayatın her alanında akıllı aletlerin yararı ve önemi bilinmektedir. Bu projenin amacı, insanlara rahat, güvenilir, uzaktan kontrol edilebilen kullanışlı bir akıllı ev sistemi sunmaktır. Tasarladığımız akıllı ev sistemi internet aracılığıyla dünyanın her yerinden kullanıcıya uzaktan kontrol olanağı sağlamakta ve asistan hizmeti vermektedir. Web ve mobil uygulamalar aracılığıyla ısı, nem, gaz, yağmur ve hareket sensörlerinden okunan bilgilerle evin durumu takip edilebilmektedir. Gaz ve hareket sensörleri gerekli durumlarda kullanıcıya bildirim göndermektedir. Garaj kapısı ve ışıklar, uygulamalar aracılığıyla açılıp kapanabilmektedir. Bu sayede hem enerji tasarrufu hem de kullanım kolaylığı sağlanmaktadır. Mobil uygulamada bulunan asistan sayesinde evin durumu hakkında sesli bilgi alınabilmekte, bu sayede görme engelli kullanıcılar da uygulamayı rahatlıkla kullanabilmektedir. Proje uygulama aşamasında Reactjs, React Native, Nodejs, Socket.io, Firebase ve Text to Speech teknolojileri kullanılmıştır.



**TRAFİKTE MEYDANA GELEN AKSAKLIKLARIN BİLDİRİLMESİ VE SUNULAN
ROTA ÇÖZÜMLERİ**

Cansu YALÇIN – Elif ÜNAL – Safiye GÜNEŞ

Danışman : Assoc. Prof. Dr. Cihan KALELİ

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Sürücüler her gün trafikte öngörülemeyen problemlerle karşılaşmakta ve bu problemler trafik sıkışıklığına neden olmakta, bu durum da zaman kaybına yol açmaktadır. Bu uygulamayı geliştirmekteki amacımız trafik yoğunluğunu ve zaman kaybını azaltmaktır.

Öncelikle projemizde kullanıcıların karşılaşacakları trafik kazası, yol çalışması gibi aksaklıkları anlık olarak bildirmesi hedeflenir. Bu verileri işleyerek, üye olma şartı aranmadan uygulamayı edinen tüm kullanıcıların konum bilgisine ulaşabildiğimiz durumda yakın çevresinde gerçekleşmiş olan aksaklıkları harita üzerinde görüntülemesi ya da konumun alınmadığı cihazlarda aksaklıkları liste olarak görebilmesi amaçlanır. Uygulamaya üye olan sürücülerin ise belirledikleri adrese minimum sürede ulaşmasını sağlayacak rota çizimi aynı zamanda çizilen rota üzerinde bir sorun varsa alternatif rota sunarak trafikte harcanan süreyi minimize etmeyi hedefliyoruz.

Bu sayede sorunun bildirilmiş olduğu yerde oluşacak trafik yoğunluğunu engelleyebilecek ve var olan sorunun daha çabuk giderilmesini sağlamış olacağız.



ANTROPOMETRİK ÖLÇÜMLER İLE YÜZ ANALİZİ

Esra MERCAN - İsmail Okan KARABULUT - Özgür YILMAZ

Danışman : Lect. Özgür ÖZŞEN

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzün bilişim alandaki popüler konularından biri olan görüntü işleme bize birçok alanda çalışma olanağı tanımaktadır. Görüntü işlemenin en dikkat çeken uygulamalarından Face Detection ve Face Recognition ile dijital fotoğraflardan insan yüzünü belirleyebiliyoruz ve yüzdeki verileri alabiliyoruz. Antropoloji insanların sosyal ve kültürel etkileşimini ve çeşitliliğini inceleyen bir bilim dalıdır. Irksal farklılıklar insan vücudunda fiziksel farklılıklar doğurur. Örnek olarak; yüz şekli, ten rengi ve boy. Antropoloji biliminde insanların ırkını belirlemedeki temel öğelerden biri antropometrik ölçümlerdir. Örneğin yüzdeki antropometrik ölçümlerden bazıları kaşlar arasındaki yatay açı ve elmacık kemiklerinin en çıkık olduğu noktadır. Bu projede amaçladığımız insan yüzünden aldığımız antropometrik ölçümler ile cinsiyet, kimlik ve milliyet(ve ya ırk) analizini yapmak ve belirlemektir. Dijital fotoğraflardan insan yüzünü belirliyoruz ve ölçümleri alıyoruz bu adımdan sonra ırklara göre kategorize ediyoruz ve ırka dair sonuç döndürüyoruz. Bu projenin temel amacı irksal farklılıkların kıstas alındığı durumlardaki araştırmalara yardımcı olabilmektir.



WASD
EZGİ CANDIR – ROJDA SARIKAMIŞ – TUĞBA VARSAK

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Sevcan YILMAZ GÜNDÜZ

Bilgisayar Mühendisliği
Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi
İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Oyun sektörü, birçok sektörden önde gelen bir sektördür ve büyük bir kitleye hitap eder. Son zamanlarda insanların çoğunluğu bilgisayar oyunları oynuyor ve oyun sektöründeki oyunları hızla tüketiyorlar. Bizde buradan yola çıkarak bitirme projesi olarak böyle bir oyun geliştirmeye karar verdik. WASD adlı tez projemizle her yaşta oyuncuların kolayca oynayabileceği, keyif alacağı, iyi zaman geçirecekleri, bilgisayardan indirilerek internet bağlantısı olmadan oynayabilecekleri bir 3D masaüstü bilgisayar oyunu tasarladık. Projemiz, oyuncunun görevleri tamamlamasıyla aşamalı olarak devam eden bir FPS oyunudur. Oyunumuzda bir ana karakterimiz vardır. Karakterimiz, NASA tarafından uzaya gönderilen bir astronottur. Oyuncu gezegene gittiğinde oyun başlar. Karakterimizin özel yetenekleri ve silahları var. Oyuncumuz hazırladığımız botlara karşı hayatta kalmaya çalışmaktadır ve başarılı bir şekilde verilen görevleri tamamlayabilmelidir. Oyunun teknik özellikleri ise kısaca şu şekilde, oyunu C# programlama diliyle yazdık, oyun motoru olarak C# programlama diline destek vermesinden ve kullanışlı olmasından dolayı Unity oyun motorundan faydalandık.



FILL UP

Büşra ÖZMEN, Nurşen KIRAÇ, Mine BAYRAKDAR

Danışman : Öğretim Görevlisi EMRE KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde hemen hemen her işlemlerimizi elektronik ortamlarda gerçekleştiriyoruz. E-ticaret siteleri, hastane randevu sistemleri, öğrenci bilgi sistemleri ve başvuru işlemleri gibi bir çok web sitesine kayıt ve giriş aşamasında form doldurmamız gerekir. Kullanıcı bu süreçlerde aynı bilgileri tekrar tekrar yazmak zorunda kalır. Bu da doğal olarak zaman kaybına sebep olur. FILL UP bu form doldurma işlemlerinin otomatik olarak yapılmasını sağlar.

Kullanıcı uygulamaya girdiğinde oturum açarak kamera ile okuttuğu kimlik bilgilerini hesabına kaydedebilir ve bu bilgileri istediği web formlarında kullanabilir. Ayrıca eriştiği bilgilerde hata olduğunu düşünüyorsa düzenleme yapıp kaydedebilir.

Uygulamanın sunduğu bir diğer seçenek ise kullanıcının kaydetmek istediği herhangi bir metni yazmak yerine, kamera aracılığıyla hızlı bir şekilde pdf formatına çevirip telefonuna kaydedebilmesidir. Bu metni istediği takdirde başkalarıyla paylaşabilir.



İŞ BUL İŞÇİ BUL

Atakan KAYA - Demet BOLAT

Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Alper Kürşat UYSAL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde insanlar, daha fazla gelir elde etmek için serbest meslek uygulamaları yoluyla iş aramaktadır. Çünkü insanlar belirli çalışma saatlerine sahip değildir.

Özellikle grafik tasarım çalışmaları, çevirmenler, tasarım projeleri, web siteleri, serbest çalışanlar gibi alanlarda yaygındır. Bu noktada amacımız iş arayanların becerilerine göre sınava girmelerine izin vermek ve sınav sonuçlarına göre sertifikalarını kullanıcı profiline eklemektir. İşveren, başvuru ile istediği kriterleri taşıyan çalışanları bulabilir ve onlarla iletişim kurabilir.

Sitemizde, iş arayanlar meslek alanlarına göre testlere girecekler. Ayrıca işveren, kendi seviye belirleme testlerini siteye yükleyebilecek ve sadece belirli bir düzeyde notlar alan kişilerle çalışabilecektir.



**ELASTIC UYGULAMALARINI KULLANARAK
NGINX LOGLARININ GÖRSELLEŞTİRİLMESİ**

Kerem Can KABADAYI

İbrahim KOYUN

Tevfik Enes ÖZEL

Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Ahmet ARSLAN

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Bilgisayar üzerinde yapılan her işlem doğrultusunda sistem üzerinde çeşitli günlükler tutulur. Bu günler sistem üzerinde gerçekleşen başarılı başarısız tüm işlemleri içermektedir. Resmi gazetede 23 Mayıs 2007 tarihinde yayınlanan 5651 yasa gereğince, sistem günlük kayıtlarının belirli bir süre tutmak zorundadırlar. Bu logların depolanması için belirli bir gider gerekmektedir. Ayrıca bu logların analiz edilmesiyle kurumlar sistemlerini daha güçlendirecek ve gelişmeler sağlayacak veriler elde edebilirler. Biz de projemizde bu verilerin analiz edilmesini sağlayarak görselleştirmelerde bulunduk. Bu görselleştirmeler kullanıcıya logları üzerinden çeşitli veriler sunarak sistemlerini daha dayanıklı ve daha gelişmiş hâle getirmeyi hedefliyoruz.



ZAMAN VE KONUM BAZLI HATIRLATICI

Mert Sevingit

Furkan Konyar

Danışman : Assoc. Prof. Dr. Özgür Yılmazel

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde insanların yapmak istedikleri, yapacakları durumları unutmalarından kaynaklanan maddi ve manevi kayıplarını minimuma indirmek amaçlı bir uygulama geliştirmeyi amaçladık. Yapılan araştırmalar sonucunda insanların kaybettiği bu zamanı geri kazanmak amacıyla harcadıkları efor çok fazla olmakla beraber, unutkanlıklarının sonucu olarak (kişiden kişiye değişen bir durum) her üç insandan biri yapması gerekenleri yapamamaktadır. Biz de ister zamana ister lokasyona göre bir hatırlatıcı program tasarlayarak insanların hayatlarını kolaylaştırmayı amaçladık. Kolay bir kullanıcı arayüzüyle yapılacaklar listesi şeklinde olacak uygulamamızda kullanıcıların zamanlarını daha iyi değerlendirmelerini sağlamak istiyoruz.



MOBİL NAVİGASYON UYGULAMASI

ADNAN SÜZER

MUSTAFA AKDOĞAN

MURAT CAN AKÇAY

Danışman : Doç. Dr. ÖZGÜR YILMAZEL

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Yoldaş karayollarında seyahat eden ve uygulamayı kullanan tüm kullanıcılara yol tarifi veren ve isterlerse polis takip, radar takip, trafik kazaları ve yol çalışmalarını gösteren mobil uygulamadır. Günümüzde artan karayolları sayısı ve artan trafik sorunları navigasyon uygulamalarının altyapsını oluşturmuştur. Uygulamamızın temel amacı kullanıcıların iş birliği yaparak kullanacakları yol üzerinde bulunan tüm olaylardan haberdar olmalarını sağlamak. Eğer yol üzerinde bir trafik kazası veya yol çalışması var ise buradan geçecek kişinin bunu raporlayarak diğer kullanıcıların bu durumu görmesi ve ona göre başka bir yol kullanmalarını yada dikkatli gitmelerini sağlamak. Bunun yanı sıra polis, radar gibi durumlar var ise kullanıcının burada hazır olmasını sağlamaktır. Tüm bunlar göz önüne alındığında zamandan tasarruf etmek ve güvenli bir yolculuk hedeflenmektedir.



RETİNA

Hamza Caner CANBAZ

Satuk Buğrahan ÖZTÜRK

Yücel TERLEMEZOĞLU

Danışman : Özgür ÖZŞEN

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüz yaşam standartları düşünüldüğünde çoğu insanın cebinde, çantasında ya da evinde bir akıllı cihazı bulunmakta. Teknoloji ile bu kadar iç içe olmamıza rağmen, görme engellilerin günlük işlerini yaparken tek başlarına zorlandıklarını gözlemlendi. Bunun üzerine kullanımı kolay, günlük hayata yardımcı olan bir mobil proje oluşturmaya karar verildi. Evde bir nesneyi arayan görme engelli, nesneyi sadece telefonunu kullanarak bulabilmesi planlandı. Yapılması gereken tek şey telefon çıkartılıp, uygulamayı açarak, telefonun karşıya doğrultmaktır. Uygulamada Google Cloud Vision API kullanılarak karşıdaki nesnenin tanınması sağlandı. JSON ile İngilizce gelen verileri Google Cloud Translation API yardımıyla Türkçeye çevrildi. Son olarak Google Cloud Speech sayesinde de kullanıcının sesi algılanarak arama yapması sağlandı ve nesne kişiye sesli olarak bildirildi.



SECURITY OF SOURCE CODE(SecOfCode)

Döndü DURGUN

Burak ÖZKAN

Danışman : Öğr.Gör. Emre KAÇMAZ

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampüsü, 26555, Eskişehir

Siber güvenlik ,internet üzerinden bağlantı halindeki bir dünyanın temel taşıdır. Önümüzdeki birkaç yıl içinde dünya genelinde internet kullanıcılarının, aygıtların ve verilerin sayısında beklenen eşi görülmemiş artış, büyük fırsatları yanı sıra aynı derecede göz korkutucu zorlukları da beraberinde getirmektedir.Projemiz siber güvenliğin kod güvenliği alanıyla ilgili yapılan ve öncelikli olarak kullanıcı kolaylığını amaçlayan bir çalışmadır.Her ne kadar genel güvenlikten bahsedilse de işin özünü kaynak kod analizi ve kod güvenliği oluşturmaktadır.Projemiz kaynak kodun güvenliğini tarayan bir uygulamadır.Yazılım geliştiriciler tarafından geliştirilen uygulamanın kaynak kodunu taradıktan sonra ,olası güvenlik açıklıklarını içeren satırları kullanıcıya rapor eder ve çözüm önerisi sunar.Kullanıcıların çoğunluğunu yazılım geliştiriciler oluşturmaktadır.Bu noktada net bir ayırımımız yoktur.Çünkü oluşturduğumuz program esnek ve kullanıcı arayüzü basit olan bir uygulamadır.Bu sayede herhangi bir kullanıcı,herhangi bir kaynak kodunu kolaylıkla test edebilir.Özellikle kendini geliştirmek isteyen genç yazılımcılar için iyi bir test ortamı sunar.Projemizin amacı kod güvenliğini maksimum seviyeye çıkarmak,ürün üzerine yapılan güvenlik güncellemelerini daha aza indirerek maliyeti azaltmak, ,yazılımcı hatalarını en aza indirmek, işleri otomatik hale dönüştürerek güvenlik testi yapan ekibe olan ihtiyacı azaltmak ve zamandan kazanç sağlamaktır.



Voice of Photo (VoP)

Hatice Hilal Cura – Çağla Nur Çetin

Danışman : Doç. Dr. Cihan Kaleli

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampüsü, 26555, Eskişehir

Günümüzde görüntü işleme teknolojisi ile yapılan uygulamalar gittikçe artmakta ve insanların günlük hayatını kolaylaştırmak için önemli bir rol oynamaktadır. Biz görüntü işleme teknolojisini kullanarak benzer uygulamaların aksine insanların ulaşmak istediği temel özellikleri bir arada bulunduran bir uygulama yapmayı amaçladık. Uygulamanın amacı, okumakta zorluk çektiğimiz yazıları okumamıza, veya farklı dildeki yazıları anlamamıza yardımcı olmaktır. Çok yönlü kullanılabilir. Uygulamaya girip ortama göre gerekli seçenekler ayarlanır (flaş kullanımı, odaklama) ve kamera butonuna basılarak kamera açılır. Bu ekranda okutmak istediğimiz yazının olduğu yere kameramızı tutarak, uygulamanın yazıyı çözümülemesi beklenir. Sonra seslendirilmesini/çevrilmesini istediğimiz yazının üzerine tıklanarak kelimenin hafızaya alınması sağlanır. Bir sonraki adım ise ne yapacağımızı belirlemek olacaktır. İstersek yazıyı seslendirebilir, istersekte desteklenen dillere çevirebiliriz. Bu sayede anlamını bilmediğimiz yabancı kelimeleri sadece fotoğrafını çekerek çevirebilir, ya da okumakta zorlandığımız küçük yazıları seslendirerek anlamamıza yardımcı olabilir.



GÜVENLİK TEHDİTLERİ İÇİN YAYA TESPİTİ VE ANALİZİ

Emre BOZKURT – Ömer Faruk ERKUL – Yağız ÜNSAL

Danışman : Lect. Özgür ÖZŞEN

Bilgisayar Mühendisliği

Mühendislik Fakültesi, Anadolu Üniversitesi

İki Eylül Kampusu, 26555, Eskişehir

Günümüzde insan sayısının artması ile birlikte bu insanların güvenliğini sağlamak zorlaşmıştır. Bir ortamda bulunan insanların güvenliği genelde kameralar ile sağlanmaktadır. Ancak kameranın bir insan tarafından sürekli gözlemlenmesi gerekmektedir. Bu proje güvenlik kameralarından alınan görüntüleri gerekli işlemlerden geçirdikten sonra olası tehditleri hesaplayarak, güvenlik görevlilerine bu bilgiyi aktarmayı amaçlamaktadır. Örneğin, bir ortamda koşan insan veya insanlar varsa, bir gruplaşma olduysa vs. bunlar gibi tehdit unsuru oluşturabilecek durumlar analiz edilecektir. Bu projenin genel amacı olası güvenlik problemlerini güvenlik görevlilerine bildirmektir. Bu olası güvenlik problemlerinin çoğunluğunu insanlar oluşturmaktadır. Dolayısıyla insanları tespit edip, hareketlerini analiz edersek doğabilecek güvenlik problemlerini indirgemek mümkündür. Bu proje bir bölgenin güvenliğini sağlayamaz. Sadece güvenlik görevlileri için bir uyarı mekanizması barındırır. Projenin en temel yapı taşı kamera açısında bulunan insanların tespitidir. O bölgede bulunan insan sayısını yüksek başarı oranı ile güvenlik güçlerine bildirir. Her kamera açısı için bir eşik değeri belirlenerek, o bölgede oluşabilecek tehdit oranları değerlendirilip kullanıcıya sunulur. Bu bilgiler ışığında güvenlik güçleri sorunlar büyümeden, büyük zaman kazancı ile gerekli müdahaleyi yapabilir