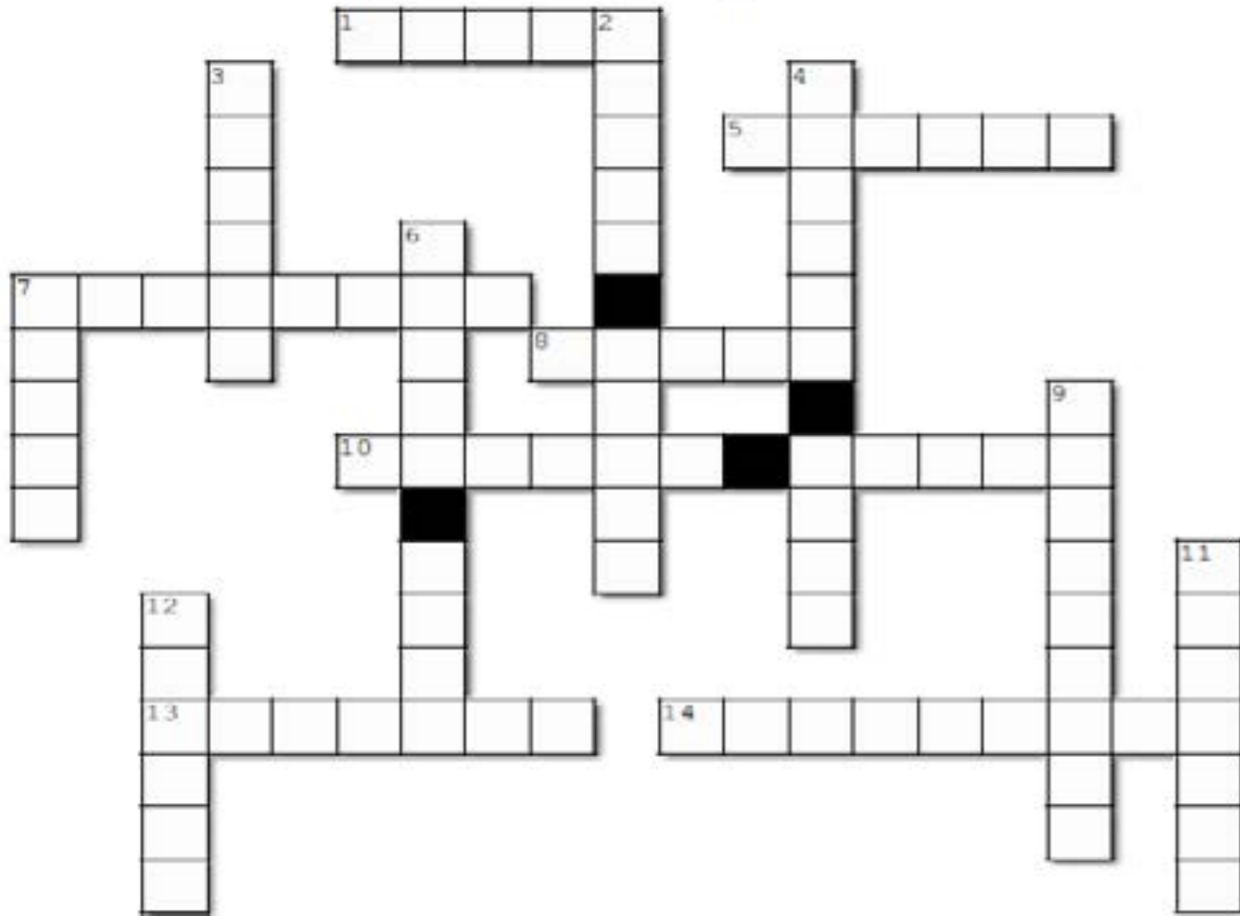


## TÜRKÇE - İNGİLİZCE BULMACA

## BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ



Haliç Çeviri Kulübü  
katkılarıyla

## SORULAR

## SOLDAN SAĞA

1. Instruction
5. Interface
7. Wizard
8. Unit
10. Hard Copy
13. Parameter
14. Verification

## YUKARIDAN AŞAĞIYA

2. Aggregate
3. Wireless
4. Acces Code
6. Alias
7. Tab
9. Hard Card
11. Hardware
12. Extension

## HANGİSİ SENÇE?

- Arayüz
- Argüman
- Basılı kopya
- Birim
- Doğrulama
- Donanım
- Erişim kodu
- Komut
- Sabit kart
- Sekme
- Sihirbaz
- Takma isim
- Telsiz
- Toplu işlem
- Uzantı

Yandaki sorulara uygun cevabı seç ve yerleştir !

## TOPLULUK ÖNÜNDE KONUŞMA VE SUNUM HAZIRLAMA İPUÇLARI

Sunum hazırlama ve sunma aşamaları hakkında aşağıda verilen ipuçları daha küçük ve yönetilebilir görevlere bölmenize yardımcı olacaktır.

İçerik ve kurgu için kendinize bazı sorular sorun. Bu konuşmayı neden yapıyorum? Hedefim nedir? Beni dinlemeye gelecek olanlar kimler? Hedef kitlem kimlerden oluşuyor? Konuşma için ne kadar sürem var?

**Kitlenizi Tanıyın**

Sunum yapacağınız kitlenin geçmişinden, değerlerinden ve ilgi alanlarından bazı bilgiler edinmek iyi bir fikirdir, böylece izleyici üyelerinin sunumunuzdan neler bekleyebileceğini anlayabilirsiniz.

**Konu Seçimi**

İzleyiciler ve kendiniz için ilgi çekici bir konu seçin. Eğer konu size önceden verildiyse bu konunun ilgi çekici yönlerini araştırın ve sunumunuza ekleyin.

**Sunumun Amacını Tanımlayın**

Hedef kitlenizin sunumunuzdan tam olarak ne öğrenmesini istediğini belirtin. Hazırlık aşamasında odaklanmanıza yardımcı olacaktır. Ayrıca sunuma başlamadan önce nelerden bahsedeceğinizi ve hangi sırayla ilerleyeceğinizi söyleyin.

**Sunumun Gövdesini Hazırlayın**

Sunumunuzun amacını tanımladıktan sonra, sunum süreniz içinde ne kadar bilgi sunabileceğinizi belirleyin. Ayrıca, izleyicilerle ilgili bilgilerinizi, doğru ayrıntı düzeyinde kullanın. Çok basit veya çok gelişmiş bir sunum planlamış olursunuz. Bazı ipuçları şu şekilde; güncel veri ve gerçekler kullanın, uzmanlardan alıntılar okuyun, kişisel deneyimlerinizi ilişkilendirin.

**Giriş ve Sonucu Hazırlayın**

Girişin hedef kitlenizin dikkatini çektiğinden ve sonucun önemli noktalarınızı özetlediğinden ve tekrarladığından emin olun. Başka bir deyişle, "Onlara ne söyleyeceğinizi

söyleyin. Onlara söyleyin. Sonra onlara ne söylediğinizi anlatın." Bazı ipuçları; düşünmeyi teşvik etmek için sorular sorun, ilgi çekici bir hikaye ile başlayın ve anlattığımız hikayenin sonunu sunum sonunda anlatın.

İlk slaydınızda adınız, soyadınız, sunumunuzun konusu, tarihi ve gerçekleştiği kurumun adı bulunmalıdır. Son slaydınızda ise dinleyicilere teşekkür edebilir ve daha sonra sizinle irtibata geçebilmeleri için iletişim bilgilerinizi verebilirsiniz.

**Pratik Yapma ve Sunma**

Konuşmamızın içeriği ile yüz ifademizin de uyumlu olması önemlidir. Bunun için ipucu konuşmanızı prova ederken kendinizi kameraya almanız ve bu kaydı izlemenizdir. Sunum sırasında vücut ağırlığınızı iki bacağımıza eşit olarak dağıttığımız dengeli bir duruş, dinleyicilere, konunuza hakim olduğunuz mesajını verecektir. Sesin sunum sırasında çeşitlendirilmesi gereken özellikleri; hızı, tonu ve seviyesidir. Çok kısa veya çok uzun göz kontağı, dinleyicileri rahatsız edebilir. Sunum yaptığımız ortama uygun bir giyim tarzı tercih etmelisiniz.



## NE OKUMALIYIM?

**Ad:** Puslu Kıtalar Atlası

**Yazar:** İhsan Oktay Anar

**Baskı Yılı:** 1995

**Yayınevi:** İletişim

**Tür:** Kurgu

**Konu:** "Yeniçeriler kapıyı zorlar-ken" düşler üstüne düşüncelere dalan Uzun İhsan Efendi, kapı kırıldığında klasik ama hep yeni kalabilen sonuca ulaşmak üzeredir. "Dünya bir düştür. Evet, dünya... Ah! Evet, dünya bir masaldır." Kendini saran dünyayı düşleyen bir haritacının, düşlerinden devşirdiklerini döktüğü Puslu Kıtalar Atlası adlı kitap oğlunun eline geçtiğinde onu kendisinin bile tahmin edemeyeceği maceralara sürükler, oysa yaşayacakları elindeki kitaba çoktan yazılmıştır.

Geçmiş üzerine, dünya hali üzerine, düşler ve "puslu kıtalar" üzerine bir roman. Hulki Aktunç'un önsözleriyle...



## NE İZLEMELİYİM?

**Ad:** Akıl Oyunları (A Beautiful Mind)

**Vizyon Tarihi:** 2001

**Yönetmen:** Ron Howard

**Tür:** Dram

**İmdb:** 8,2

**Konu:** Akıl Oyunları, sosyal bir matematikçi olan John Nash'in hayatını konu ediyor. John Forbes Nash kazandığı bir bursla Princeton Üniversitesi'nde öğrenim görmeye başlar. Bu süreçte parlak zekasını her daim hissettiren ve çevresindekilerle uyum sorunu yaşayan dahi Nash, inanılmaz bir teoriyi ortaya sürüp kanıtlama aşamasına kadar gelir. Böylece matematik çevrelerince ününü yayan dahi adam zamanla şizofrenik belirtilerle mücadele etmeye başlar. Nash artık kendi kurgusal gerçekliklerinden oluşturduğu dünyasıyla asil gerçekleri ayırt edemeyecek bir aşamaya gelir.



## ETKİNLİK ÖNERİLERİ

- 27.11.2019-12.01.2020, Depo  
**Neriman Polat – Mührü Kırmak – Sergi**
- 13.09.2019–08.03.2020, Arter  
**Ayşe Erkmen: Beyazımtırak - Sergi**
- 13.09.2019–08.03.2020, Arter  
**Kelimeler Pek Gereksiz – Sergi**
- 20 Kasım 2019 - 11 Ocak 2020, Akbank Sanat  
**Düzenli Delilik - Sergi**
- 04.12.2019, Harbiye Muhsin Ertuğrul Sahnesi  
**Amanvermez Avni – Tiyatro**
- 14.12.2019, Üsküdar Musahipzade Celal Sahnesi  
**Macbeth – Tiyatro**

## KARIYER MERKEZİ ETKİNLİKLERİ

- Kitap Tartışma Platformu
- İngilizce Pratik Grupları
- Uygulamalı Kişisel Web Sitesi Kurma
- Mülakat Simülasyonu
- CV Hazırlama
- Yapay Zeka ve Uygulama Alanları
- Kariyer Yolculuğuma Başlıyorum  
(sosyal sorumluluk projesi)
- İş yaşamı İçin Sosyal Yetkinlik gelişimi Projesi  
(sosyal sorumluluk projesi)

## KENDİN YAP!

## Silinebilir Haftalık Planlayıcı Nasıl Yapılır?

## Araçlar ve Malzemeler

- Asetat (40cmx30 cm boyunda)
- Washi tape yani desenli kâğıt bantlar
- Çift taraflı bant
- Marker kalem



## Talimatlar

- Öncelikle asetatı washi tape ile çerçevliyoruz.
- 40 cm genişliğindeki asetatı 5'e bölerek işaretliyoruz.
- Hafta içi günlerini yazmak için işaretlediğimiz yerleri farklı renklerde kâğıt bantlarla belirliyoruz ve üstlerine günleri yazıyoruz.
- Cumartesi ve Pazar günlerini alt satıra geçerek kâğıt bant ile belirliyoruz ve yazıyoruz.
- Son olarak duvara sabitlemek için arkasına çift taraflı bant yapıyoruz.

Haftalık planlayıcımız hazır, marker bir kalemle haftalık programınızı yaparak kâğıt havluyla kolayca silebilirsiniz.

Kaynak: <https://bit.ly/2Xx6nOB>

## BAŞARI HİKAYESİ

## Stan LEE



## Doğum Tarihi ve Yeri:

28 Aralık 1922, New York  
Amerikalı çizgi roman yazarı.

Stanley Martin Lieber 1922'de New York'ta doğdu. Ailesi maddi sorunlar çekiyordu. Okulu bıraktıktan sonra çizgi roman yayıncılık şirketi Timely'de çalışmaya başladı. İlk hikâyesi 1942 yılında Kaptan Amerika hakkındaydı. Stan Martin, S.T. Anley gibi farklı isimler altında yazılar yazdı fakat Stan Lee'yi seçti. Timely, ismini Marvel Comics olarak değiştirdi. Stan Lee yeni karakterler yaratmaya devam etti. Fantastik Dörtlü'yü 1961 yılında yarattı ve bunu Hulk takip etti. Bir yıl sonra ise Örümcek Adam'ı yayınladı. Daredevil ise 1964'te ortaya çıktı. Tüm bu karakterler Stan Lee'yi çok başarılı kıldı.

Stan Lee'nin 2010 yılında sunduğu "Stan Lee'nin Süper İnsanları" adlı televizyon dizisi Türkiye'de 3 yıl sonra 2013 Eylül'ünde yayınlanmaya başlamıştır. Bu dizide Stan Lee, kendisinin "süper insan" olduğunu iddia eden insanları tanıtmıştır. Dizi şu an TRT HD kanalında yayınlanmaktadır.

Kaynak: <https://bit.ly/2CXsHHU>

## RÖPORTAJ KÖŞESİ

Başlarda kimse oyunlaştırmamanın ne olduğunu bilmiyordu. Ne yapacağımızı şaşırдық, endişe içindeydik. Ülkede olmayan bir şeyin şirketini kurmuşuz. Kimse şirketin faaliyet alanı ile ilgili bir fikir sahibi değildi.

**İrem:** Biraz kendinizden bahseder misiniz?

**Alper:** İstanbul'da doğdum, büyüdüm. Şişli Anadolu Lisesi'nde okudum. Anadolu Üniversitesi İngilizce İktisat bölümüne girdim. Çok sev...

**İrem:** Oyunlaştırma nedir, kısaca bir tanım alabilir miyim sizden? Bu işe nasıl başladınız?

**Alper:** İlk olarak oyunun ne olduğunu bilmek lazım, oyun senin bir hedefinin olduğu ve bu hedefe kurallar dâhilinde ilerlemeye çalıştığın, kendi bireysel özelliklerini kullandığın interaktif deneyimlerdir. Ve sürekli geri bildirim....

**İrem:** Oyunlaştırmamanın oyundan farkı nedir?

**Alper:** Kavramlar üzerine çok fazla tartışma yapılmakta. Oyun, oyunlaştırma, ciddi oyun, oyun tabanlı öğrenme vs. Konu ile ilgili kişiler de net olarak tanım....

**İrem:** Oyunlaştırma uzmanı olmak için ne okunmalı ve ne gibi yetkinliklere sahip olunmalı?

**Alper:** Ben iktisat okudum, şu anki işimle doğrudan olmasa da dolaylı yoldan ilişkisi....

**İrem:** Bu işe nasıl başladınız?

**Alper:** Global bir enerji şirketinde çalışıyordum. O dönem arkadaşlarımla bir uygulama fikri üzerine çalıştık. Uygulama üzerine çalışırken "insanlar bu uygulamayı nasıl daha fazla kullanır ve başkalarına önerir" diye soru sorduk ve cevap aramaya başladık. Bu arayış esnasında oyunlaştırma diye bir şeye denk geldik....

**İrem:** Gelecekte oyunlaştırmayla ilgili neler olabileceğini düşünüyorsunuz?

**Alper:** Oyunlaştırma zaten hayatımızda sürekli varlığını sürdürmekte. Oyunlardan da fayda sağlama fikri yeni yeni insanların ilgi alanına girdi. Oyunlaştırmayı iyi uygulayanlar çoğaldığı zaman....

**İrem:** Oyunlaştırma hangi uygulamalara nasıl uyarlanabilir?

**Alper:** Bir ürün, bir hizmet, bir şirket, bir fikir vs. eğer varlığını sürdürmek için insana ihtiyaç duyuyorsa orada oyunlaştırma kullanılabilir. İhtiyaca göre değişen amaçlar var. Bu amaçları ancak uygulama tasarımcıları bilebilir. Belki insan gelişimi için....

**İrem:** Oyunlaştırmamanın Türkiye'deki ve Dünyadaki uygulamalarını karşılaştırsak bu düzeyde ileri veya geri olmanız hakkında bir şeyler söyleyebilir misiniz?

**Alper:** Türkiye bu konuda çok iyi gidiyor. Başlarda kimse oyunlaştırmamanın ne olduğunu bilmiyordu. Ne yapacağımızı şaşırдық, endişe içindeydik. Ülkede olmayan bir şeyin şirketini kurmuşuz. Kimse şirketin faaliyet alanı ile ilgili bir fikir sahibi değildi. Tabi bu sırada....

(Röportajın tamamına kariyer merkezi web sayfasından ulaşabilirsiniz.)



## TARİHTE BU AY

- 02.12.1982 : Dr. Robert K. Jarvik tarafından geliştirilen ilk yapay kalp, Barney Clark adlı hastaya takıldı.
- 04.12.1955 : Türkiye'de ilk elektrikli tren, İstanbul'da Sirkeci-Halkalı arasında çalışmaya başladı.
- 05.12.2003 : Türk Telekomünikasyon AŞ hızlı internet uygulaması ADSL'yi, kullanıma açtı.
- 06.12.1877 : Thomas Edison, ilk ses kaydını gerçekleştirdi.
- 14.12.1962 : NASA'nın Mariner-2 adlı uzay aracı, Venüs gezegeninin yakınından geçti. Mariner-2 dünyaya Venüs hakkında bilgi yolladı.
- 17.12.2010 : Google, insan vücudunun tamamının haritasını çıkararak yeni bir ağ tarayıcısı geliştirdi. İsmi Google Body olarak belirlendi.
- 20.12.1996 : NeXT, Apple Computer ile birleşti ve böylece Mac OS X'in doğumuna giden yol açıldı.
- 22.12.1453 : İstanbul Üniversitesi (Darülfünun) kuruldu. Darülfünun 1933'te üniversiteye dönüştürüldü.
- 25.12.1990 : Tim Berners-Lee; HTML ve World Wide Web'in temellerini attı.
- 26.12.1975 : Sovyetler Birliği, Dünyanın ilk süperonik taşıma uçağı olan Tupolev Tu-144'ü hizmete soktu.

## GÜNÜN &amp; GELECEĞİN MESLEKLERİ

## Oyunlaştırma Uzmanı

Gamification, Türkçe kelime karşılığı ile "oyunlaştırma", oyun tasarım metodlarının oyun dışı alanlar yani gerçek hayata uygulanma tekniğidir. Daha basit anlatımıyla hayatımızdaki problemleri oyun oynuyormuş motivasyonuyla aşmamıza yarayan yaklaşımdır. İlk olarak 2011 yılında sektör tarafından kabul gören bu terim 2012 yılıyla birlikte kitaplar, konferanslar ve eğitimleriyle sektörde önemli bir karşılık bulmuştur.

Oyunlaştırma, gücünü oyunlardan alır ama eğlence odasından çok, gerçek hayata uyarlanarak davranış problemlerini çözmeye çalışır. En çok satış yapanın ödül kazanması, ayın elemanı, belli bir hedefi ilk tutturmanın takdir edilmesi gibi. Bunu sağlayan oyunlaştırmaları yapanlar da oyunlaştırma uzmanlarıdır.

## Temel Yetkinlikler

- Yaratıcılık
- Algoritmik düşünebilme
- Hırslı olmak