Bahadır Halil Yalçın



Kıdemli Yazılım Mühendisi ve Takım Lideri / Ödeme Sistemleri

İstanbul, Türkiye · +90 532 062 97 56
bahadrhllyalcn@gmail.com linkedin.com/in/bahadryalcn github.com/bahadryalcn

PROFIL

2021'den beri fintech alanında çalışan yazılım mühendisi. Şu anda İstanbul merkezli ödeme ve dijital cüzdan şirketi Firisbe'de mühendislik ekibini yönetiyor; kod gözden geçirme, sprint planlama ve mentorluğun yanında ödeme API'leri, üye iş yeri onboarding ve operasyon araçları gibi alanlarda üretim kodu yazmaya devam ediyor. Daha önce Digital Commerce Bank'ta çekirdek bankacılık mikroservisleri geliştirdi. Yazılım Mühendisliği yüksek lisansı.

PROFESYONEL DENEYIM

Firisbe - Kıdemli Yazılım Mühendisi ve Takım Lideri

2023-Günümüz

- Mühendislik ekibinin yönetimi: sprint planlama, kod gözden geçirme, mentorluk ve sürüm koordinasyonu; bunun yanında doğrudan geliştirme
- Ödeme akışlarının uçtan uca geliştirilmesi: API entegrasyonu, sanal POS seçimi, taksitler, 3D Secure geri çağrıları ve işlem durumları
- Üye iş yeri onboarding akışının geliştirilmesi - sözleşme onayı, belge yükleme ve düzeltme talepleri - ön yüz ve arka yüz durumları senkron tutularak
- Üye iş yeri portalı ekranları, operasyon panoları ve mobil ödeme akışlarının geliştirilmesi
- Ödeme senaryolarını çalıştırmak ve başarısız işlemleri izlemek için QA otomasyonu ve iç araçlar
- Teknoloji yığını: React, Next.js, Node.js, Java, PostgreSQL, MongoDB, Kafka

Digital Commerce Bank (Dijital Ticaret Bankası) - Kıdemli Yazılım Mühendisi, Çekirdek Bankacılık

2021-2023

- Çekirdek Bankacılık Sistemleri ekibinde görev
- Docker ve Kubernetes üzerinde çalışan .NET Core mikroservislerinin geliştirilmesi
- Yüksek erişilebilirlik gerektiren bankacılık operasyonları için ödeme işleme servisleri
- RabbitMQ ve Kafka ile olay güdümlü entegrasyonlar
- Kritik modüllerin monolitten mikroservislere taşınmasına liderlik
- PCI-DSS gereklilikleri için güvenlik ekibiyle çalışma

PROJELER

bycoda - yapay zeka kodlama ajanları için masaüstü çalışma alanı

2026

- Geliştiricilerin zaten kullandığı kodlama ajanlarını (Claude Code, Codex, Gemini CLI, Cursor, OpenCode) kendi sağlayıcı hesaplarıyla, projelerinin yanında çalıştıran açık kaynak (MIT) masaüstü uygulaması
- Paralel oturumlar, dosya düzenleyici, terminaller, Git diff'leri, worktree'ler ve inceleme tek pencerede; görevler, otomasyonlar ve SSH üzerinden uzak projeler
- Tauri (Rust), React ve Node.js host süreciyle geliştirildi; Windows ve Apple Silicon macOS için beta sürümler

bycoda.codes github.com/bahadryalcn/bycoda

ByShoot - ekran görüntüsü ve ekran kaydı aracı

2026

- Birden fazla monitörde alan seçip işaretleyen, panoya kopyalayan veya kaydeden açık kaynak (MIT) masaüstü aracı
- Ok, vurgulama, numaralı adımlar ve gizli bilgiler için pikselleştirme; FFmpeg ile MP4 ekran kaydı
- Rust, Tauri ve TypeScript ile geliştirildi; Windows sürümleri GitHub'da

github.com/bahadryalcn/byshoot

YETENEKLER

Diller	TypeScript · JavaScript · Java · C# · SQL · C++
Frontend	React · Next.js · Redux · Tailwind CSS · Material UI · Three.js
Backend	Node.js · Express · NestJS · .NET Core · ASP.NET MVC · REST · GraphQL
Veri ve mesajlaşma	PostgreSQL · MongoDB · MySQL · SQL Server · Redis · Elasticsearch · Kafka · RabbitMQ
Altyapı ve araçlar	Docker · Kubernetes · AWS · Nginx · Linux · Git · GitHub Actions · Jest
Ödeme alanı	Ödeme akışları ve 3D Secure · Sanal POS yönlendirme ve taksitler · Üye iş yeri onboarding (KYC/KYB) · Dijital cüzdanlar · SoftPOS · PCI-DSS

EĞITIM VE PROJELER

Chang'an Üniversitesi - Yazılım Mühendisliği Yüksek Lisans

2019-2022

- Çin Hükümeti Bursu ile yüksek lisans
- Bulut bilişim ve mikroservis mimarileri üzerine araştırma, ayrıca uygulamalı yapay zeka çalışmaları
- Dersler, araştırma ve tez İngilizce

Selçuk Üniversitesi - Bilgisayar Mühendisliği Lisans

2013-2018

- Bilgisayar Mühendisliği lisans derecesi
- Başlıca dersler: algoritmalar, veri yapıları, veritabanları, bilgisayar ağları, yazılım mimarisi

SpecialWar - çevrimiçi FPS oyunu (kişisel proje)

2011-2013

- Üniversiteden önce çok oyunculu çevrimiçi FPS oyunu SpecialWar'ın geliştirilmesi ve işletilmesi
- C++ ve MySQL altyapısıyla oyun sunucusu özellikleri, hesap sistemleri ve yönetim araçlarının yazılması
- Gerçek oyuncuların getirdiği işlerin yürütülmesi: sürümler, moderasyon, hile yapanlar ve sunucu yükü

Stajlar: HAVELSAN - Stajyer · ARD Group - Stajyer