

talhaunuvai

# Claude Gizli Kodları

114 prompt kısayolu · kategorilere göre

**114**

KOD

**10**

KATEGORİ

Bu rehberdeki kodlar Claude'un resmi slash komutları değil; Claude'a ne tür cevap istediğini hızlıca anlatan pratik prompt kısayollarıdır.

# Bu kodları nasıl kullanacaksın?

Claude için kısa kullanım mantığı

1

## Kodu mesajın başına yaz.

Örnek: ELI5 yapay zeka ajanları nedir?

2

## Koddan sonra görevi açıkça söyle.

Kod yönü verir; iyi sonuç için konu, hedef ve çıktı formatı yine net olmalı.

3

## Tek kodla yetinmek zorunda değilsin.

Örnek: SWOT + TABLE bu iş fikrini analiz et.

4

## Claude'a bağlam ver.

Kim için, hangi amaçla, hangi tonla ve ne kadar uzunlukta istediğini belirt.

## Önemli not

Bu kısayollar Claude'u "gizli bir moda" sokmaz. Sadece yanıtın düşünme biçimini, tonu ve formatını yönlendirir. En iyi sonuç için kısayolu net görev cümlesiyle birlikte kullan.

# İçindekiler

10 kategori · tekilleştirilmiş Claude kısayolları

01

## Açıklama Seviyeleri

Explanation Levels · 13 kod

02

## Gelişmiş Düşünme Sistemleri

Advanced Thinking Systems · 14 kod

03

## Yazım ve Stil

Writing & Style · 14 kod

04

## Fikir ve İçerik

Ideas & Content · 15 kod

05

## Format ve Çıktı

Formatting & Output · 14 kod

06

## Öğrenme ve Çalışma

Learning & Study · 8 kod

07

## Analiz ve Karar Verme

Analysis & Decision Making · 12 kod

08

## Karşılaştırma ve Eleştiri

Critique & Risk Control · 12 kod

09

## Üretkenlik ve İletişim

Productivity & Communication · 9 kod

10

## Kodlama ve Teknik İşler

Coding & Technical Work · 3 kod

Önceki ChatGPT dosyasındaki 98 kısayol, bu sürümde Claude kullanımına göre yeniden yazıldı. Mesajla eklenen yeni kısayollar da eklendi; aynı işlevli olanlar tek kartta birleştirildi. Son sayı: 114.

# 01

## Açıklama Seviyeleri

Explanation Levels

|                  |                                                                             |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| ELI5             | Claude konuyu çocuk seviyesinde, en sade haliyle açıklar.                   |
| EL10             | Konuyu basit tutar ama biraz daha detay ekler.                              |
| EL15             | Genç okuyucuya uygun, orta düzeyde anlatır.                                 |
| ELICollege       | Konuyu üniversite seviyesinde, daha akademik açıklar.                       |
| ELIPhD           | Konuyu ileri ve teknik uzmanlık düzeyinde işler.                            |
| FEYNMAN          | Kavramı gerçekten anlaşılıp anlaşılmadığını test edecek kadar sadeleştirir. |
| /analogies       | Zor kavramı tanıdık benzetmelerle anlaşılır hale getirir.                   |
| /simplify        | Metni daha sade bir dile çevirir.                                           |
| /why             | Olayın arkasındaki nedeni ve mekanizmayı açıklar.                           |
| /firstprinciples | Fikri en temel doğrulara kadar parçalar.                                    |
| /deep / DEEPDIVE | Konuyu yüzeyde bırakmadan katman katman işler.                              |
| /breakdown       | Karmaşık konuyu küçük ve anlaşılır parçalara böler.                         |
| /teachme         | Cevabı normal yanıt gibi değil, kısa bir ders gibi kurar.                   |

## 02

## Gelişmiş Düşünme Sistemleri

Advanced Thinking Systems

|                                     |                                                                      |
|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| ULTRATHINK / X10THINK               | Claude hızlı cevap vermek yerine konuyu daha kapsamlı değerlendirir. |
| DELTR                               | Sorunu parçalar, değerlendirir, sınırlar ve yeniden kurar.           |
| OODA                                | Duruma gözlem, yönelim, karar ve eylem sırasıyla yaklaşır.           |
| META                                | Sorunun kendisinin nasıl kurulduğunu sorgular.                       |
| LENSSTACK                           | Konuyu birden fazla bakış açısından inceler.                         |
| FRACTAL                             | Fikri farklı ölçeklerde yakınlaştırıp uzaklaştırarak analiz eder.    |
| SYSTEMMAP                           | Bir sistemin aktörlerini, ilişkilerini ve kuvvetlerini haritalar.    |
| REVERSEENGINEER                     | Sonuçtan geriye doğru giderek sistemin nasıl çalıştığını çıkarır.    |
| SIGNALVSNOISE                       | Yararlı bilgiyi gereksiz ayrıntıdan ayırır.                          |
| HYPOTHESISGEN                       | Tek açıklamaya kilitlenmeden farklı hipotezler üretir.               |
| SECONDORDER                         | İlk sonucun ötesindeki ikinci ve üçüncü etkileri inceler.            |
| XRAY                                | Metnin ya da fikrin arkasındaki saklı kabulleri görünür yapar.       |
| /blindspots                         | Senin fark etmediğin kör noktaları sıralar.                          |
| HIDDENASSUMPTIONS /<br>/assumptions | Gizli varsayımları ve dayanakları ortaya çıkarır.                    |

# 03

## Yazım ve Stil

Writing & Style

|                         |                                                           |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <b>/ghost / /human</b>  | Metni yapay zeka gibi değil, daha doğal ve insansı yazar. |
| <b>/rewrite</b>         | Anlamı koruyarak metni yeniden ifade eder.                |
| <b>/improve</b>         | Netliği, akışı ve genel kaliteyi yükseltir.               |
| <b>/punch</b>           | Cümleleri daha kısa, güçlü ve vurucu hale getirir.        |
| <b>/voice</b>           | Belirlediğin sesi ve tonu metin boyunca sabit tutar.      |
| <b>/tonechange</b>      | Yazının duygusal veya stilistik tonunu değiştirir.        |
| <b>/formal</b>          | Metni daha profesyonel ve resmi yapar.                    |
| <b>/casual</b>          | Metni daha rahat ve sohbet havasında yazar.               |
| <b>/trim / /shorten</b> | Gereksiz kelimeleri çıkarıp anlamı bozmadan kısaltır.     |
| <b>/expand</b>          | Metne bağlam, detay ve destekleyici açıklama ekler.       |
| <b>/compress</b>        | Ana mesajı koruyarak içeriği küçültür.                    |
| <b>/raw</b>             | Başlık, madde ve kalın yazı olmadan düz metin verir.      |
| <b>/noyap</b>           | Gereksiz girişleri atar ve doğrudan cevaba geçer.         |
| <b>/reframe</b>         | Aynı fikri farklı bir açıdan yeniden sunar.               |

# 04

## Fikir ve İçerik

Ideas & Content

|                  |                                                           |
|------------------|-----------------------------------------------------------|
| IDEAS / IDEAS10  | Bir konu için çok sayıda farklı fikir üretir.             |
| ALT3             | Aynı iş için üç farklı alternatif sunar.                  |
| HOOKS10 / HOOK10 | İçerik için on farklı hook seçeneği üretir.               |
| IDEAGEN          | Daha geniş bir fikir havuzu açar.                         |
| SCAMPER          | Fikri SCAMPER çerçevesiyle geliştirir.                    |
| REMIX            | İki kavramı birleştirip yeni bir hibrit fikir çıkarır.    |
| /brainstorm100   | Birkaç fikir yerine geniş bir fikir listesi üretir.       |
| /viralhooks      | Dikkat çekme ihtimali yüksek hook alternatifleri yazar.   |
| SCRIPT           | Çıktıyı video ya da diyalog senaryosu biçimine sokar.     |
| THREAD           | Yanıtı sosyal medya thread yapısında kurar.               |
| /storymode       | Cevabı daha anlatı odaklı bir dile çeker.                 |
| /simulate        | Bir senaryoyu, konuşmayı veya rol durumunu simüle eder.   |
| /predict         | Eldeki bilgilere göre olası sonuçları tahmin eder.        |
| /futurehistory   | Geleceği sanki olmuş gibi anlatır.                        |
| /reverse         | Önce başarısızlığı tarif eder, sonra tersine çözüm kurar. |

# 05

## Format ve Çıktı

Formatting & Output

|                               |                                                           |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <b>TLDR</b>                   | Uzun metni kısa ve kullanılabilir özete indirir.          |
| <b>BULLETS</b>                | Cevabı madde işaretli listeye çevirir.                    |
| <b>TABLE / /table</b>         | Cevabı düzenli ve karşılaştırılabilir tablo olarak verir. |
| <b>CHECKLIST / /checklist</b> | Cevabı işaretlenebilir kontrol listesine çevirir.         |
| <b>STEPS / /steps</b>         | Bir işi sıralı ve numaralı adımlara böler.                |
| <b>/outline</b>               | İçeriği yapılandırılmış bir taslağa oturtur.              |
| <b>/summary</b>               | Ana fikirleri kısa bir özet olarak verir.                 |
| <b>/keypoints</b>             | Sadece en önemli çıkarımları öne çıkarır.                 |
| <b>/json</b>                  | Çıktıyı JSON formatında, koda hazır şekilde verir.        |
| <b>/convert</b>               | İçeriği bir formattan başka bir formata çevirir.          |
| <b>/translate</b>             | Metni başka bir dile çevirir.                             |
| <b>/examples</b>              | Fikri kavramayı kolaylaştıracak örnekler ekler.           |
| <b>/usecases</b>              | Fikrin uygulanabileceği pratik senaryoları listeler.      |
| <b>/stepbystep</b>            | Geniş cevap yerine sıralı bir süreç verir.                |

# 06

## Öğrenme ve Çalışma

Learning & Study

|                      |                                                   |
|----------------------|---------------------------------------------------|
| QUIZME               | Materyal üzerine sınav soruları üretir.           |
| FLASHCARDS           | Konuyu soru-cevap kartlarına çevirir.             |
| TESTME               | Doğrudan yanıt vermeden önce anlayışını ölçer.    |
| SOCRATIC / /socratic | Yönlendirici sorularla düşünmeni sağlar.          |
| MISCONCEPTIONS       | Konuyla ilgili yaygın yanlış anlamaları listeler. |
| TIMELINE             | Konuyu veya tarihi kronolojik sıraya dizer.       |
| /clarify             | Belirsiz noktaları netleştirir.                   |
| PERSONA              | Belirli bir uzman kimliğiyle cevap verir.         |

## 07

## Analiz ve Karar Verme

Analysis &amp; Decision Making

|           |                                                              |
|-----------|--------------------------------------------------------------|
| SWOT      | Fikri güçlü yön, zayıf yön, fırsat ve tehdit olarak inceler. |
| PROSCONS  | Ana avantajları ve dezavantajları listeler.                  |
| COMPARE   | Seçenekleri aynı kriterler üzerinden karşılaştırır.          |
| TRADEOFF  | Bir kararın kazanç ve kayıplarını netleştirir.               |
| PARETO    | Sonucun çoğunu doğuran az sayıda kritik eylemi bulur.        |
| DECIDE    | Seçim yapmak için yapılandırılmış karar çerçevesi kurar.     |
| L99       | “Duruma göre” demeden net bir görüş bildirir.                |
| HARDMODE  | En keskin ve doğrudan değerlendirmeyi verir.                 |
| BLACKSWAN | Nadir ama yüksek etkili olasılıkları arar.                   |
| RISKMAP   | Planın temel risklerini haritalar.                           |
| PARADOX   | Fikrin içindeki çelişkileri ve gerilimleri gösterir.         |
| /insights | Dikkat çekici gözlemleri ve örüntüleri çıkarır.              |

|                                 |                                                                    |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>KILLCRITIC</b>               | Zayıf noktalara odaklı, sert ve dolaysız eleştiri yapar.           |
| <b>/critique</b>                | Bir işi ya da fikri madde madde eleştirir.                         |
| <b>REDTEAM</b>                  | Fikri zayıflıkları açığa çıkarmak için saldırı testinden geçirir.  |
| <b>/devil / /devilsadvocate</b> | Fikrini savunmak yerine ona karşı çıkar.                           |
| <b>/counter</b>                 | Pozisyona karşı en güçlü karşı argümanı üretir.                    |
| <b>/debate</b>                  | Bir meselenin iki tarafını dengeli biçimde inceler.                |
| <b>/steelman</b>                | Karşı görüşün en güçlü versiyonunu kurar.                          |
| <b>/skeptic</b>                 | Yanıtlamadan önce yanlış soruyu mu sorduğunu sorgular.             |
| <b>/failmodes</b>               | Planın hangi noktalarda bozulabileceğini önceden sıralar.          |
| <b>WORSTCASE</b>                | En kötü senaryoyu kurar ve işlerin nasıl ters gideceğini gösterir. |
| <b>/postmortem</b>              | Başarısızlığı geriye dönük analiz eder.                            |
| <b>/godmode</b>                 | Daha iddialı, kapsamlı ve yüksek standartlı cevap üretir.          |

|                       |                                                              |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------|
| <b>/email</b>         | Dağınık notları düzgün bir e-posta metnine çevirir.          |
| <b>/reply</b>         | Sana gelen mesaja uygun bir cevap taslağı hazırlar.          |
| <b>/playbook</b>      | Tekrar kullanılabilir adım adım rehber çıkarır.              |
| <b>/template</b>      | Bir iş için yeniden kullanılabilir şablon oluşturur.         |
| <b>/coach</b>         | Yanıtı bir koçun rehberliği gibi çerçeveler.                 |
| <b>/improvehooks</b>  | Hookları daha dikkat çekici hale getirir.                    |
| <b>/systemrewrite</b> | Dağınık metni daha yapılandırılmış ve sistemli hale getirir. |
| <b>/autoprompt</b>    | Kaba bir isteği daha güçlü bir prompta dönüştürür.           |
| <b>/expandideas</b>   | Ham bir fikri daha gelişmiş seçeneklere büyütür.             |

# 10

## Kodlama ve Teknik İşler

*Coding & Technical Work*

|             |                                                               |
|-------------|---------------------------------------------------------------|
| DEBUG       | Koddaki olası hataları, bugları ve kırılma noktalarını bulur. |
| EXPLAINCODE | Kodun ne yaptığını sade bir dille açıklar.                    |
| OPTIMIZE    | Kodu hız, verimlilik ve temizlik açısından iyileştirir.       |

# En iyi kullanım şekli

Her projede bütün kodları kullanma. En çok işine yarayan 5-10 kısayolu seç, kendi Claude çalışma akışına sabitle ve her yeni görevde aynı düzeni koru.

## Hızlı başlangıç kombinasyonları

**ELI5 + /examples**

Karmaşık bir konuyu hızlı anlamak için.

**SWOT + TRADEOFF + DECIDE**

Bir fikri karar seviyesine indirmek için.

**/ghost + /punch + /noyap**

Daha doğal ve kısa sosyal medya metni için.

**REDTEAM + /failmodes + WORSTCASE**

Planın zayıf yerlerini önceden görmek için.

**/playbook + /checklist + /template** Tekrar kullanılabilir iş akışı çıkarmak için.

## talhaunuvai

Daha fazla yapay zeka rehberi için takip edebilirsin.