



# Backend – Frontend Kavramları



**Frontend**



**Backend**



# Backend Server Side

Uygulamanın arkaplanı,  
mutfağıdır.

Algoritmik ve mimarisel  
kodların yazıldığı  
alandır.

Veritabanı işlemleri vs.  
backend'de  
gerçekleştirilir.

Verinin/bilginin  
üretildiği yerdir.

# Backend'de Kullanılan Teknolojiler

- Node.JS
- PHP
- Ruby
- Java
- C#(.NET - Asp.NET Core)
- Python
- C++
- C
- Scala
- Golang

Bir backend bazen başka bir backend'in frontend'i olabilir.

```
mirror_mod = modifier_ob.  
#set mirror object to mirror  
mirror_mod.mirror_object =  
operation == "MIRROR_X":  
mirror_mod.use_x = True  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Y":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = True  
mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Z":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = True  
  
#selection at the end -add  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
context.scene.objects.active  
("Selected" + str(modifier_ob.  
mirror_ob.select = 0  
= bpy.context.selected_object  
data.objects[one.name].select  
  
print("please select exactly  
  
-- OPERATOR CLASSES --  
  
types.Operator):  
X mirror to the selected  
object.mirror_mirror_x"  
mirror X"  
  
context):  
context.active_object is not
```

# Frontend Client Side

Uygulamanın önyüzü, grafiksel arayüzüdür.

Görsel kısmıdır. Makyajıdır.

Backend'de üretilen veri Frontend'e gönderilir ve uygun şekilde kullanıcıya sunulur.



# Frontend'de Kullanılan Teknolojiler

- Angular
- React
- Vue.js
- Bootstrap
- HTML
- CSS
- JavaScript

```
mirror_mod = modifier_ob.  
set mirror object to mirror  
mirror_mod.mirror_object =  
operation == "MIRROR_X":  
mirror_mod.use_x = True  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Y":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = True  
mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Z":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = True  
  
selection at the end -add  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
context.scene.objects.active  
("Selected" + str(modifier_ob.  
mirror_ob.select = 0  
= bpy.context.selected_object  
data.objects[one.name].select  
  
print("please select exactly  
  
-- OPERATOR CLASSES --  
  
types.Operator):  
X mirror to the selected  
object.mirror_mirror_x"  
mirror X"  
  
context):  
context.active_object is not
```