

Zusammenfassung

- Skript S. 71-94

- Wiederholung Themen 14.10

↳ DNS, Kommunikations-Pattern & Framework, Middleware
+ Bibliotheken

- Mail

- www

- http → http-Methoden & APIs

4 Aufgabe

Nahezu alle wichtigen Systeme sind heute verteilt. Warum ist das eigentlich so und welche Nachteile ergeben sich daraus?

Grund:

- Lastverteilung
- Ausfallsicherheit
- Skalierbarkeit
- globale Verfügbarkeit

Nachteile:

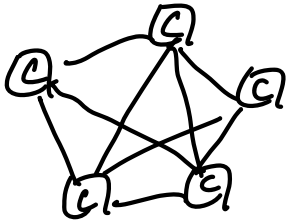
- Mehraufwand durch Lastaufteilung
- Datensynchronisation
 - ↳ Konsistenz wichtig, aber SPOF vermeiden
- Auf einheitliche Schnittstellen achten

Keine gemeinsame Zeit

5 Aufgabe

Client-Server und Peer2Peer sind beides Typen von verteilten Systemen. Welche Topologie bilden CS und P2P und was spricht jeweils für bzw. gegen diese Ansätze?

P2P

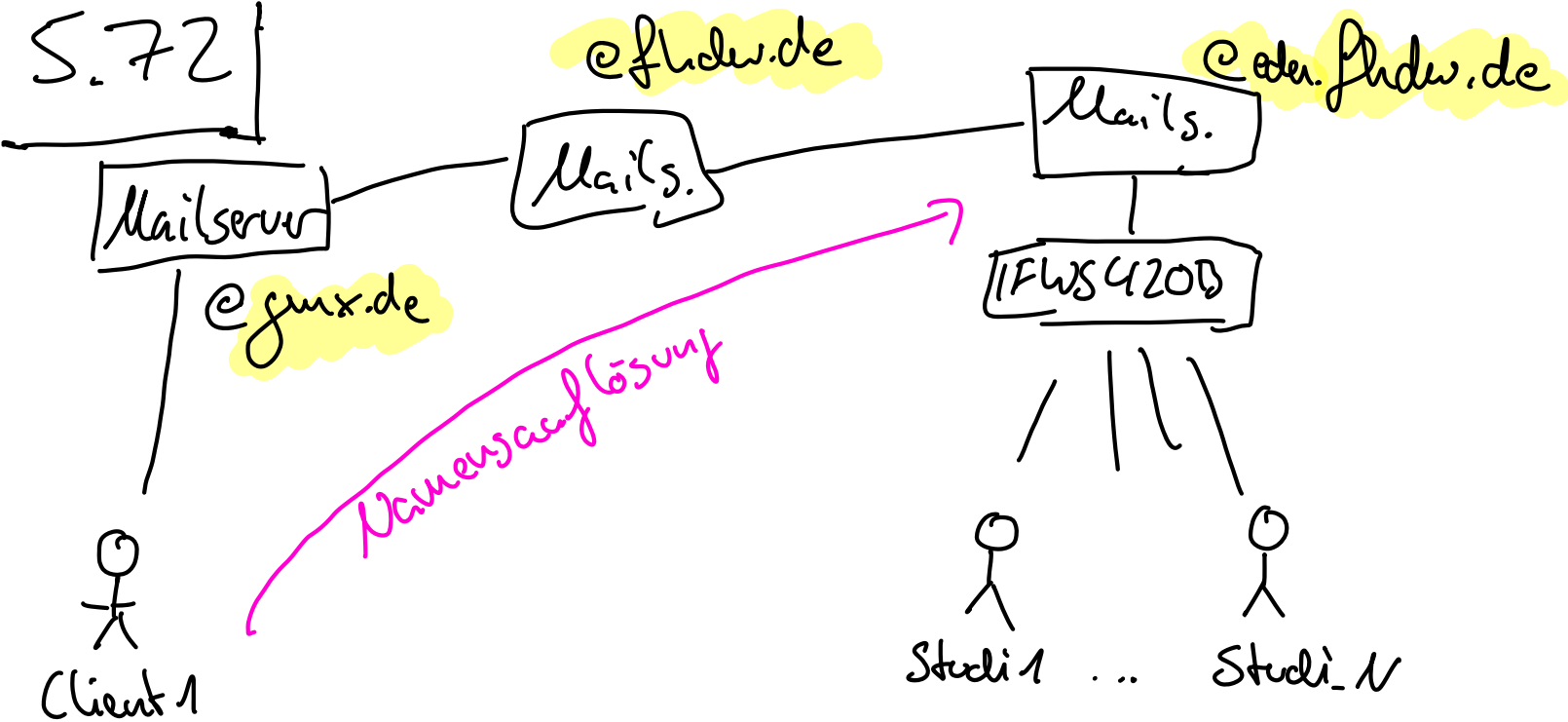


Telefonat
dezentral

C/S



Teams
zentral



S. 77 | Easy SPAM Detection

Tag

matthis.wieneke + [xxx]@fhdw.de

- Mailserver muss erlauben
- Webseiten müssen + erlauben
- + inklusive

catchall

[xxx]@wta.de

↳ matthis.wieneke@fhdw.de

- Domain € ≈ 10€/Jahr
- + hoch individuell konfigurierbar
- + SPAM Adressen blocken
- verwirrt Leute bei Nutzung

4 Aufgabe

Nahezu alle wichtigen Systeme sind heute verteilt. Warum ist das eigentlich so und welche Nachteile ergeben sich daraus?

5 Aufgabe

Client-Server und Peer2Peer sind beides Typen von verteilten Systemen. Welche Topologie bilden CS und P2P und was spricht jeweils für bzw. gegen diese Ansätze?

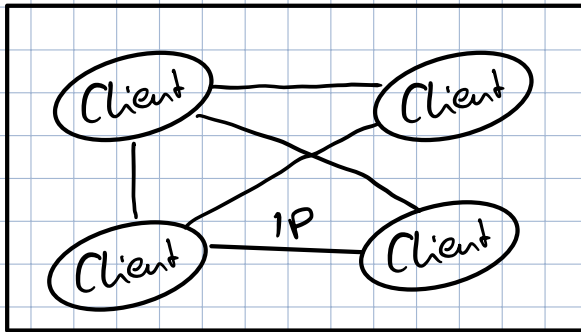
Aufgabe 4

- Verteilung der Last über mehrere Systeme
- gegen Überlastung
- Ausfallsicherheit, mehrere Routen möglich
- Systeme müssen immer gleiche Daten vorliegen haben
- CAP-Theorem
- + kein SPoF
- Abhängigkeit zum gesamten Netzwerk
- + bessere Skalierbarkeit
- weniger Überblick

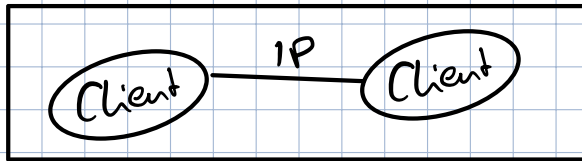
Aufgabe 5

- P2P ist nicht von einem externen Server abhängig
- CS: asynchrone Kommunikation
- CS: mit mehreren Teilnehmern deutlich sinnvoller
- P2P: nur bei wenigen Teilnehmern effektiv

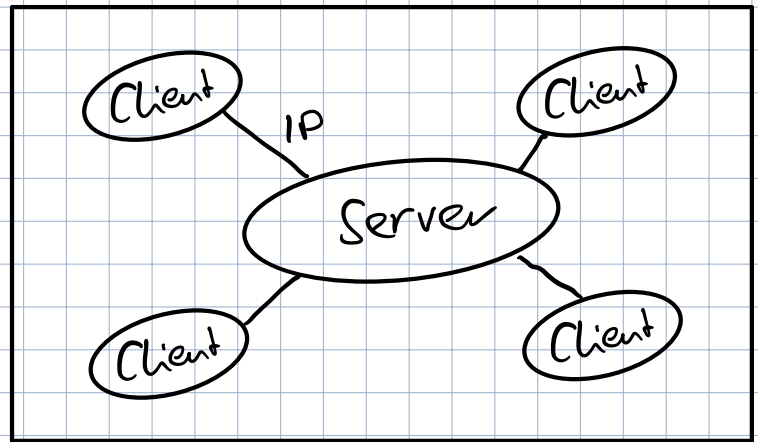
P2P



z.B. Telefonanruf



CS



z.B. Teams Kommunikation