

1. ① 隐藏通信延迟

利: 尽量避免等待远程服务对请求的响应

弊: 并不是所有应用都适合这种模式

② 分布

利: 在多个机器上分布数据和计算, 避免单个处理器处理所有请求

弊: 由于组件分布在不同的机器上面, 不可避免的带来了网络损耗

③ 复制

利: 在多个不同的机器上创建多个数据副本, 使用简单

弊: 存在一致性问题

2. 谬误: ① 网络是可靠的

进行重新请求连接

② 网络是安全的

增加安全机制

③ 网络是同构的

考虑网络中节点和连接性质的不同

④ 拓扑关系不发生变化

建立拓扑变化时系统的应对机制

⑤ 响应延迟为0

隐藏通信延迟

⑥ 带宽是无限的

尽量节省减少通信(复制、分布)

⑦ 传输代价为0

尽量减少通信

⑧ 仅存在一个管理员

设定好各管理员的权限