**Глуханич С. Я.**

**Варіант 17**

Тришарова архітектура — це концепція, що передбачає розділення програмної системи на три рівні: клієнтський, сервер застосунків і сервер бази даних.

1. Клієнтський рівень: Це інтерфейсний компонент для кінцевого користувача, зазвичай графічний застосунок. Не повинен прямо взаємодіяти з базою даних з міркувань безпеки. Утримує найпростішу бізнес-логіку, таку як авторизація, алгоритми шифрування, перевірка введених значень, а також прості операції з даними.

2. Сервер застосунків (другий рівень): Містить більшу частину бізнес-логіки. Залишає поза собою фрагменти, які експортуються на клієнтський рівень, а також збережені процедури і тригери, які можуть бути розташовані на третьому рівні. Сприймає запити від клієнта і взаємодіє з базою даних через програмний інтерфейс.

3. Сервер бази даних (третій рівень): Відповідає за зберігання даних. Часто це реляційна або об'єктно-орієнтована система управління базами даних (СУБД). Якщо третій рівень включає базу даних разом із збереженими процедурами і тригерами, другий рівень служить програмним інтерфейсом між клієнтськими компонентами та прикладною логікою бази даних. Ця архітектура дозволяє відокремлювати рівні відповідальності для досягнення кращої безпеки, масштабованості та надійності програмного забезпечення.

MVP (Мінімальний життєздатний продукт):

MVP - це стратегія розробки програмного забезпечення, що передбачає створення продукту з мінімальним набором функцій, необхідним для задоволення базових потреб користувачів. Ідея полягає в тому, щоб якнайшвидше вивести продукт на ринок, отримати відгуки від користувачів та вдосконалювати продукт на основі цих відгуків.