«Клиент-серверная архитектура» определяет общие принципы организации взаимодействия в сети, где имеются серверы как поставщики функций (сервисов) и клиенты (потребители этих функций).

Клиент – локальный компьютер/программа пользователя, который выполняет отправку запроса к серверу для возможности предоставления данных или выполнения системных действий.

Сервер – мощный компьютер/системное оборудование, которое выполняет работы сервисного обслуживания по клиентским запросам, предоставляет пользователям доступ к определенным системным ресурсам, сохраняет данные и т.п.

«Клиент-серверная архитектура» может быть:

Двухзвенная - в системе задействуется всего два устройства: клиент и сервер. Пользователем отправляется запрос, который обрабатывается, и на него затем приходит ответ в виде какого-либо действия или оповещения.

Многоуровневая - в системе задействуется несколько устройств. Задачи от клиента(ов) перераспределяются между несколькими серверами. Кроме того, такие системы могут включать дополнительные звенья: базы данных, балансировщики. Многоуровневая система работает надежнее, быстрее и легче масштабируется без необходимости замены ПО (достаточно расширить аппаратную часть).

Правила и принципы взаимодействия внутри архитектуры описываются в сетевом протоколе.