**C/S架构**

是Client/Server这两个单词的首字母,指的是客户端,服务器架构的意思,很多常见的软件都是这种架构呢

* 解释

对于C/S架构,最为常见的例子就是网络游戏,比如LOL,WOW如果不联网无法使用,你在软件内所做的所有操作通过互联网能够传递到其他的的玩家身上

* 优点:
  + 性能较高:可以将一部分的计算工作放在客户端上,这样服务器只需要处理数据即可
  + 界面酷炫:客户端可以使用更多系统提供的效果,做出更为炫目的效果
* 缺点:
  + 更新软件:如果推出了新版本,不更新客户端无法登陆使用(一部分)
  + 不同设备访问:如果使用其他的电脑,没有安装客户端的话就无法登陆软件(比如收发邮件)

**B/S架构**

是Browser/Server的这两个单词的首字母,指的是浏览器,服务器,是WEB兴起之后的一种架构

* 解释

现在所有的网站都是B/S架构,较为常见的例子有百度,知乎,网易云音乐Web等等,所有只需要通过浏览器即可使用.

* 优点
  + 更新简洁:如果需要更新内容了,对开发人员而言需要更改服务器的内容,但是对用户而言只需要刷新浏览器即可
  + 多设备同步:所有数据都在网上,只要能够使用浏览器即可登录使用
* 缺点:
  + 性能较低:相比于客户端应用性能较低,但是随着硬件性能的提升,这个差距在缩小
  + 浏览器兼容:处理低版本的浏览器显示问题一直是前端开发人员头痛的问题之一,移动设备兼容性较好,ie6已经越来越少人用了