

- Protocolo FTP, funciona de idéntica forma, se utiliza un cliente de FTP (como Filezilla) para conectar a un servidor FTP (como Pure-FTPd, Proftpd, etc)
- SSH: es idéntico también, se utiliza un cliente SSH para conectar al servidor SSH que corre en una red remota.
- Juegos en red: existen clientes que permiten a jugadores online jugar desde sus casas conectándose a servidores de juegos remotos.
- Sistema DNS: el famoso servidor DNS interactúa con clientes DNS también, es decir, basa su arquitectura en el modelo cliente servidor
- Servidor de Correo: donde clientes de correo consultan el correo al servidor de correo remoto, tanto desde móvil o una computadora de escritorio o laptop.