* 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](https://blog.infranetworking.com/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](https://blog.infranetworking.com/servidor-de-correo/) remoto, tanto desde móvil o una computadora de escritorio o laptop.