Сейчас я расскажу тебе что же такое клиент-серверная архитектура. Она похожа на игру «Покупатель-Продавец», где клиент – это Покупатель, а сервер – Продавец. Представь, что ты пришел в магазин игрушек и выбрал себе понравившуюся и теперь хочешь ее купить. Ты – теперь Клиент магазина игрушек или попросту Покупатель. В магазине есть Продавец (тот самый Сервер или большой компьютер) и ты делаешь ему запрос - просишь продать тебе эту игрушку. Также в магазине, кроме тебя есть еще много таких же ребят, как ты, которые тоже просят его продать каждому из них игрушки. И этот дядя-продавец еще и волшебник, потому что он одновременно может общаться с каждым из вас и продать каждому понравившиеся игрушки. В основе вашего взаимодействия, как и в основе «клиент-сервер» лежит принцип того, что такое взаимодействие начинает клиент, т.е. ты (ведь, это ты захотел игрушку). Продавец обрабатывает все ваши запросы и дает вам ответ в виде уже упакованной игрушки, которую ты можешь забрать домой. А архитектурой она называется, потому что ,если ее нарисовать, то получится что-то похожее на солнышко, где дядя Продавец – солнышко, а покупатели – лучики.