

Module 1 : Introduction

- 1.1 Donnez 5 types de matériel et de données/logiciels qui peuvent être partagés en réseau?
- 1.2 Comment peut-on synchroniser les horloges entre les ordinateurs sur un réseau?
- 1.3 Comment peut-on établir une connexion réseau si on ne connaît pas les paramètres du réseau local, par exemple sur une tablette en entrant dans une gare?
- 1.4 Deux objets qui se trouvent sur des ordinateurs différents et qui sont implantés dans des langages différents doivent interagir, comment cela est-il possible?
- 1.5 Lors de l'invocation d'une méthode à distance, quelles sont les sources possibles de problèmes?
- 1.6 Lorsque plusieurs serveurs sont utilisés, pourquoi voudrait-on migrer des ressources entre ces ordinateurs? Comment suivre les ressources qui migrent?
- 1.7 Quels sont les besoins de synchronisation associés à un système réparti d'indexation et de recherche pour l'Internet?
- 1.8 Donnez des exemples de code mobile?
il est utile d'avoir certains programmes d'analyse des données qui sont envoyés et exécutés par le serveur de base de données plutôt que de transmettre tout le contenu de la base de donnée par le réseau.
- 1.9 Donnez des exemples de défaillances logicielles et matérielles qui peuvent ou ne peuvent pas être tolérées grâce à la redondance?
- 1.10 Un service de messagerie A peut perdre, répéter ou retarder les messages et ne détecte les erreurs que sur les en-tête des messages. Un service B peut perdre, retarder, ou livrer à trop haut débit les messages, mais leur contenu et leur ordre est respecté. Que peut-on attendre dans chaque cas?