

# Choix d'architecture/implémentation pour le Client

Les explications concernant le client seront très courtes, comparé au serveur. Le client est une simple boucle demandant au serveur la tâche suivante, téléchargeant le Worker suivant, calcule le résultat et le retourne au serveur.

La seule optimisation se trouve dans le stockage des Worker : ils ne sont pas re-téléchargés si un Worker de la même URL+ '/' +version a déjà été téléchargé ; celui déjà gardé en mémoire est utilisé à la place.