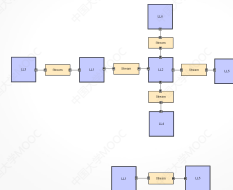


### 点对点架构

- 节点（进程）之间没有区别。每个节点（进程）既充当服务器又充当客户端
- 节点：每个节点维护自己的数据存储，以及其他节点地址的动态路由表
- 连接器：网络协议，通常是自定义的

### 点对点架构



## Event-Driven架构

### 架构风格

### 事件驱动风格

- » 设计方案基于事件调度程序(an event dispatcher), 调度程序管理事件和基于这些事件的功能。
- 事件可以是一个简单通知, 或可包含关联数据
- 事件可以基于时间等约束进行优先级设置
- 事件需要同步或异步处理
- 事件可由组件“注册”或“取消注册”

### 事件驱动风格

» 采用这种架构的系统多为实时系统，例如：

- ① 航空控制系统
- ② 医疗设备监测系统
- ③ 家庭监测系统
- ④ 嵌入式设备控制器
- ⑤ 游戏; 等等

### 事件驱动风格

» 主要的事件驱动模型

- **广播模型**：一个事件被广播给所有的子系统。任何可处理该事件的子系统接收事件并进行处理；
- **中断驱动模型**：用于利用中断处理程序检测中断并传递给其他组件以进行处理的实时系统。

