

(1) Un client (in lingua italiana detto anche cliente), in informatica, indica una componente che accede ai servizi o alle risorse di un'altra componente detta server. In questo contesto si può quindi parlare di client riferendosi all'hardware oppure al software. Esso fa parte dunque dell'architettura logica di rete detta client-server.

Il termine client indica anche il software usato sul computer client per accedere alle funzionalità offerte dal server.

Un computer collegato ad un server tramite una rete informatica (locale o geografica) ed al quale richiede uno o più servizi, utilizzando uno o più protocolli di rete è un esempio di client hardware.

Oggi sempre di più i software, come il web, l'e-mail, i database, che sono divisi in una parte client (residente ed in esecuzione sul pc client) ed una parte server (residente ed in esecuzione sul server). Un programma di posta elettronica è un esempio di client software.

Ad esempio, nel web il software client è il browser che comunica con il server web attraverso il protocollo HTTP; per l'e-mail il client è detto in gergo mail user agent o MUA (ad esempio, Outlook, Mozilla Thunderbird, Eudora, ...) che comunica con il server attraverso il protocollo SMTP e POP o IMAP; il client per la consultazione o la modifica del database (spesso costituito da librerie software utilizzate da una applicazione) comunica con il DBMS, che gestisce il database e risponde alle interrogazioni del client.

(2) Un client (in lingua italiana detto anche cliente), in informatica, indica una componente che accede ai servizi o alle risorse di un'altra componente detta server. In questo contesto si può quindi parlare di client riferendosi all'hardware oppure al software. Esso fa parte dunque dell'architettura logica di rete detta client-server.

Il termine client indica anche il software usato sul computer client per accedere alle funzionalità offerte dal server.

Un computer collegato ad un server tramite una rete informatica (locale o geografica) ed al quale richiede uno o più servizi, utilizzando uno o più protocolli di rete è un esempio di client hardware.

Oggi sempre di più i software, come il web, l'e-mail, i database, che sono divisi in una parte client (residente ed in esecuzione sul pc client) ed una parte server (residente ed in esecuzione sul server). Un programma di posta elettronica è un esempio di client software.

Ad esempio, nel web il software client è il browser che comunica con il server web attraverso il protocollo HTTP; per l'e-mail il client è detto in gergo mail user agent o MUA (ad esempio, Outlook, Mozilla Thunderbird, Eudora, ...) che comunica con il server attraverso il protocollo SMTP e POP o IMAP; il client per la consultazione o la modifica del database (spesso costituito da librerie software utilizzate da una applicazione) comunica con il DBMS, che gestisce il database e risponde alle interrogazioni del client.

(3) Un client (in lingua italiana detto anche cliente), in informatica, indica una componente che accede ai servizi o alle risorse di un'altra componente detta server. In questo contesto si può quindi parlare di client riferendosi all'hardware oppure al software. Esso fa parte dunque dell'architettura logica di rete detta client-server.

Il termine client indica anche il software usato sul computer client per accedere alle funzionalità offerte dal server.

Un computer collegato ad un server tramite una rete informatica (locale o geografica) ed al quale richiede uno o più servizi, utilizzando uno o più protocolli di rete è un esempio di client hardware.

Oggi sempre di più i software, come il web, l'e-mail, i database, che sono divisi in una parte client (residente ed in esecuzione sul pc client) ed una parte server (residente ed in esecuzione sul server). Un programma di posta elettronica è un esempio di client software.

Ad esempio, nel web il software client è il browser che comunica con il server web attraverso il protocollo HTTP; per l'e-mail il client è detto in gergo mail user agent o MUA (ad esempio, Outlook, Mozilla Thunderbird, Eudora, ...) che comunica con il server attraverso il protocollo SMTP e POP o IMAP; il client per la consultazione o la modifica del database (spesso costituito da librerie software utilizzate da una applicazione) comunica con il DBMS, che gestisce il database e risponde alle interrogazioni del client.