

RMI

Client-Server-Prinzip. Der Client erstellt Objekte, welche wiederum auf dem Server implementiert werden. Diese Objekte werden dann auf dem Server ausgeführt. All diese bereitgestellten Objekte liegen in der Registry des Servers. Der Client sucht das benötigte Objekt über Lookup heraus und verwendet seine Schnittstellen.

Begriffe:

- **Stub**: Objekt auf dem Client, enthält allerdings nur Schnittstellen, Funktionen werden auf dem Server ausgeführt
- **Skeleton**: Behandelt Serveranfragen
- **Codebase**: Definiert den Namen der Hauptklasse und ihren Pfad
- **Hostname**: Server-IP
- **useCodebaseOnly**: Wird nur Codebase geladen
- **security.policy**: Rechte und Sicherungen können eingebunden werden
- **SecurityManager**: Prüft die Durchführung von Aktionen nach Policy-Regeln. Hat Sicherheitslücken, deshalb sollte es heutzutage nicht mehr eingesetzt werden