

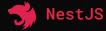




O modelo *cliente-servidor*, em computação, é uma estrutura de aplicação distribuída que distribui as tarefas e cargas de trabalho entre os **fornecedores de um recurso ou serviço**, designados como <u>servidores</u>, e os <u>requerentes dos serviços</u>, designados como <u>clientes</u>.

Um servidor, também chamado de **host**, é um computador que hospeda um serviço ou aplicação que normalmente pode ser acessado via rede de computadores, como por exemplo a rede mundial, internet.

Um cliente é um computador, tablet, celular ou dispositivo que possui um programa ou aplicação que solicita dados de um servidor.

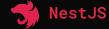






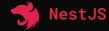


SERVER

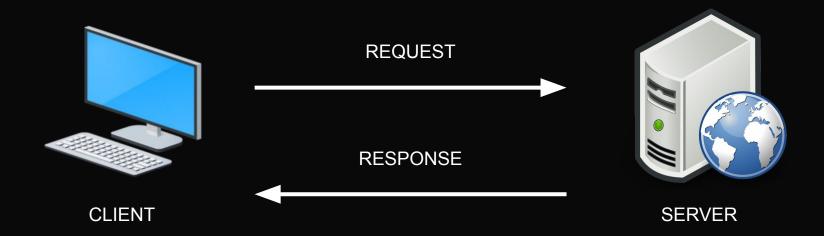






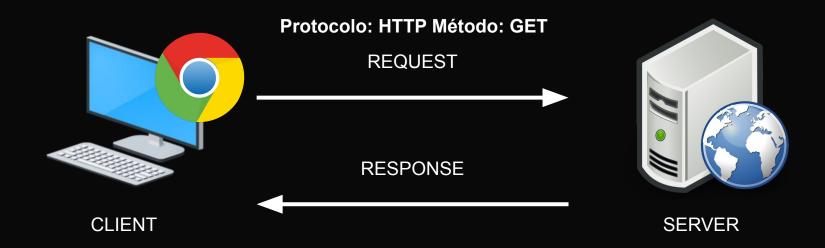


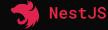




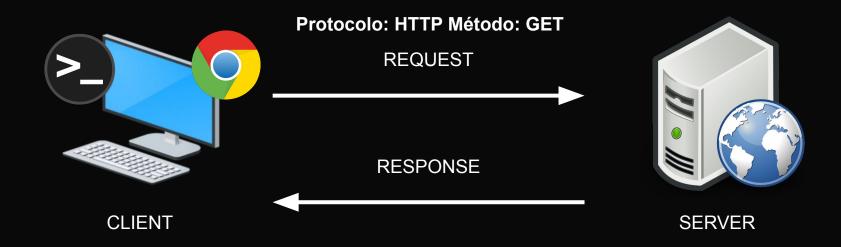






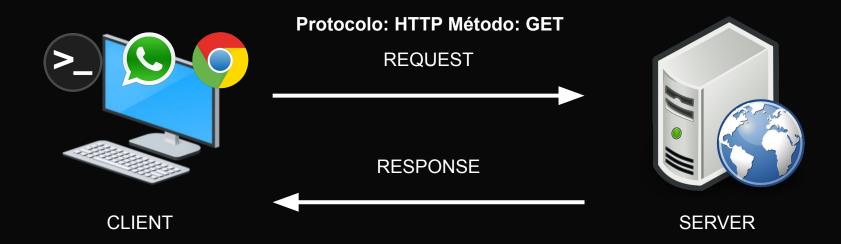






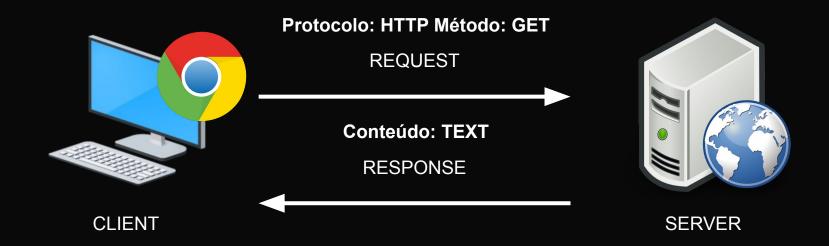
































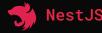




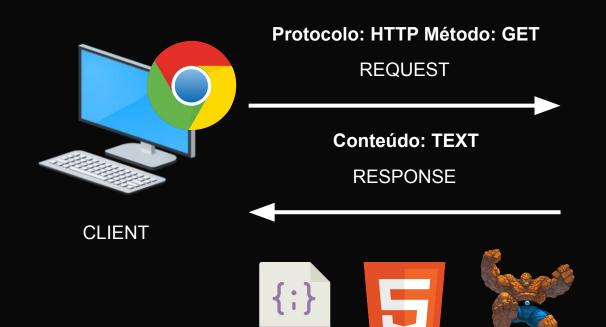










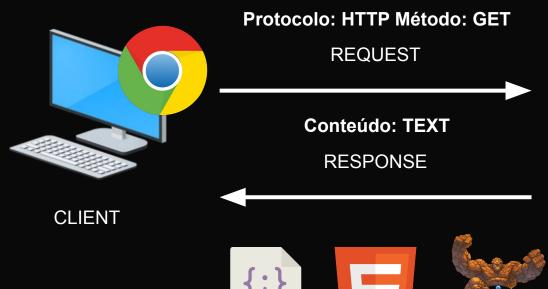


JSON



















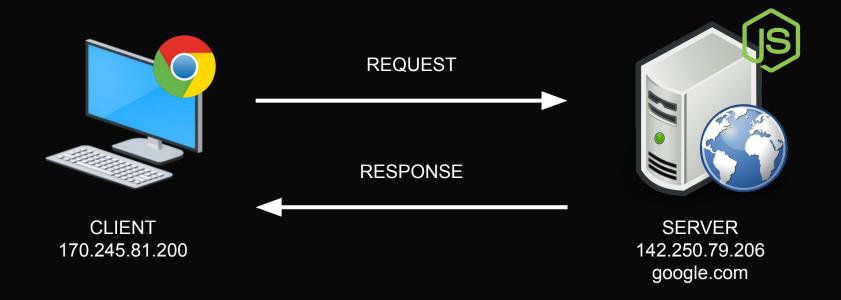


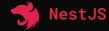


JSON



















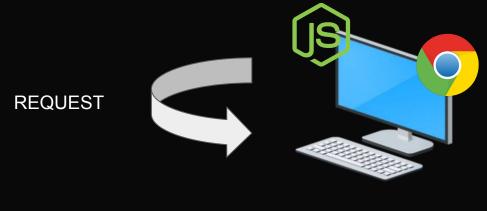
























MEU COMPUTADOR

127.0.0.1 localhost







MEU COMPUTADOR

127.0.0.1:80 localhost:80





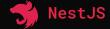


MEU COMPUTADOR

127.0.0.1:3000 localhost:3000



























































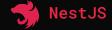


























Saiba mais, acesse:



https://hcode.com.br

