

Kétrétegű alkalmazások Kliens - Szerver Srchitektúra

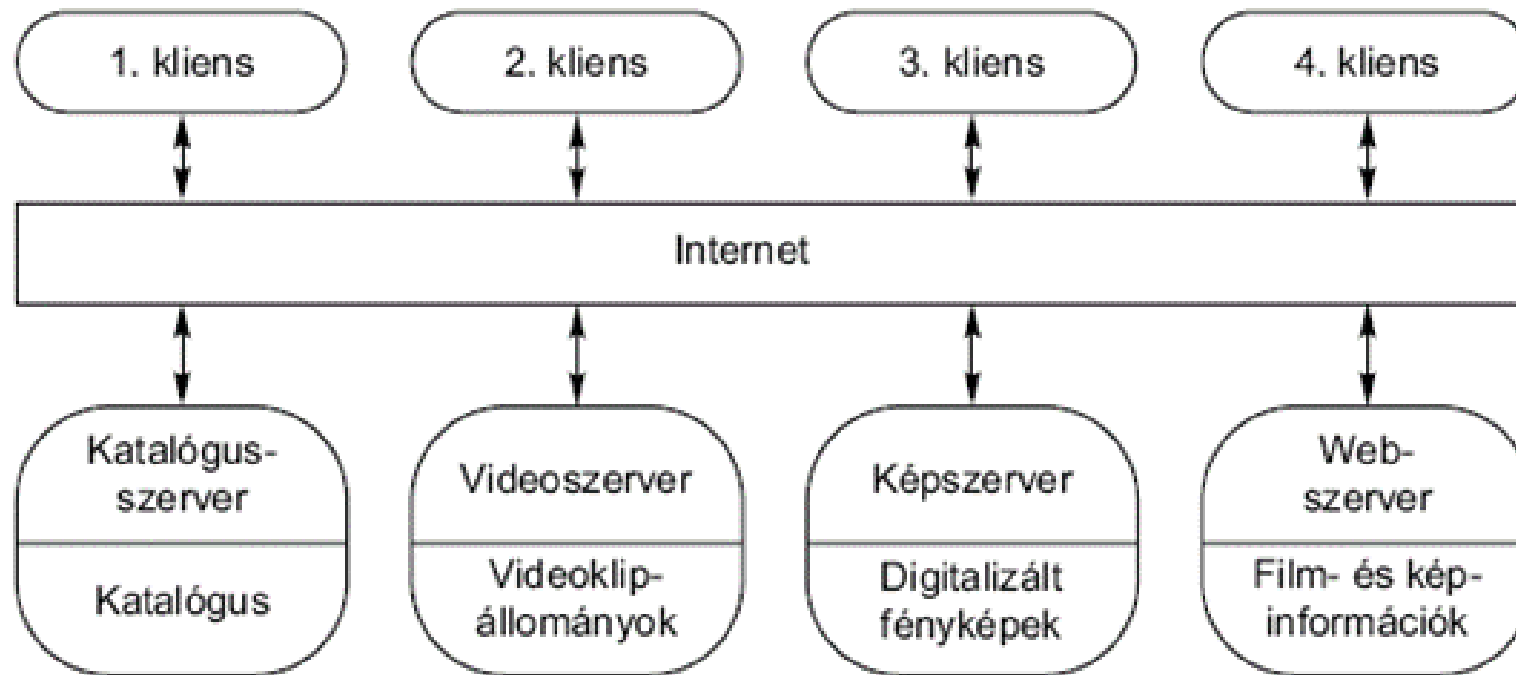
Készítette: Vastag Attila

2018

Tipikus alrendszer modell, vannak rendszerek amelyek szerverek és vannak alrendszerek melyek kliensek. A szerverek szolgáltatást nyújtanak azoknak akik igénybe veszi őket, lehetnek másik szerverek van kliensek. A kliens - szerver arch mint fizikai felosztás is létezik (ott annyi változás lesz, hogy egy csomópont természetesen több logikai szervert is futathat).

A szerver úgy szolgálja ki a kéréseket, hogy nem tudja kik veszik igénybe, a kliensek viszont tudják, hogy mely szervertől mely szolgáltatást.

Van még egy fontos szereplő a klienseken és szervereken kívül: a **hálózat** (manapság már az internet), ez abból a szempontból fontos, hogy ez nem működik akkor a rendszer sem működik a kliensek nem tudják a szervert elérni.



Előny: erőforrás megosztás, a szerverek által biztosított erőforrást megosztjuk számos más érdeklődő között, fontos szempont és előny a skálázhatóság. (a jó rendszer lineárisan skálázható). Terhelés elosztás. Jól specifikált szolgáltatás interfészek esetén a szerver lecserélhető.

A bővítés az szintén könnyen megy a módosítás illetőleg az evolúció szintén nem gond.

Hátrány: az internet kapcsolat nincs duplikálva az internet egy „single point of failure”, egy olyan hiba lehetőség a hálózat, hogy ami ha nem működik, akkor a rendszer működőképessége megkérdőjelezhető.