**Клиент-серверная архитектура**

Этот термин состоит из двух компонентов, такие как: сервер и клиент.

**Клиент**- локальный компьютер, который отправляет запрос серверу для выполнения каких-либо действий или для получения нужных данных.

**Сервер**- мощный компьютер или специальное оборудование для выполнения определенных задачи или программного кода.

Архитектура системы клиент-сервер формирует общение между локальными компьютерами, а все правила и принципы взаимодействия находятся внутри протокола.

ВИДЫ СЕТЕВЫХ ПРОТОКОЛОВ

1. tcp
2. tcp/ip
3. mac
4. icmp
5. udp
6. http
7. ftp
8. pop3
9. smtp

Также есть трехуровневая архитектура ко всему вышеперечисленному добавляется база данных, для того чтобы решить проблему безопасности.

**База данных —** программа, в которой хранятся все данные приложения.

Клиенты запрашивают информацию у сервера. Если сервер считает, что у клиента есть права на получение информации, то он ее предоставляет. Благодаря этому мы не можем пользоваться учетными записями своих друзей в социальных сетях или получать информацию о банковских переводах незнакомых нам людей.

Все сайты и приложения в интернете работают благодаря клиент серверной архитектуре. Приложениями и сайтами одновременно могут пользоваться сотни и даже миллионы человек. Все они обращаются к одному компьютеру, который должен уметь обрабатывать запросы и присылать ответы. Такой подход называется **клиент-серверной архитектурой**.