

Сначала поговорим о клиент-серверной архитектуре

Клиент-серверная архитектура – это модель проектирования компьютерных систем, в которой существуют две основные части: клиенты и серверы.

Клиенты – это обычно персональные компьютеры или мобильные устройства, которые используются пользователями для доступа к информации. В этой модели клиенты запрашивают данные или сервисы от сервера, который обрабатывает эти запросы и предоставляет необходимую информацию или функциональность. Серверы могут быть расположены в локальной сети или в Интернете.

Преимуществом клиент-серверной архитектуры является ее масштабируемость: можно добавлять новые клиенты без значительного воздействия на производительность сервера. Также, поскольку большая часть обработки данных происходит на сервере, клиентские устройства могут быть относительно простыми и недорогими.

Мы в дальнейшем будем подразумевать, что с точки зрения архитектуры распределённых систем мы говорим про клиент-серверную архитектуру (ведь другие системы могут быть реализованы и на других архитектурах, например P2P которое используется для скачивания через торрент и т.д.)

