Aufgabenteilung in Netzwerken

Im Abschnitt Kommunikationsarten wurde bereits ein denkbare Aufgabenteilung in Netzwerken beschrieben: Die Client-Server Architektur.

Ein **Server** ist ein Programm, das Dienste zur Verfügung stellt, häufig wird es auf einem Server (Gerät) dauerhaft im Hintergrund ausgeführt.

Ein Client ist ein Programm, das auf die Dienste eines Serverprogramms zugreift. Es wird meist auf dem Clientgerät ausgeführt, z.B. dem Laptop oder Smartphone, mit dem ein Benutzer mit Netzwerkdiensten in Interaktion tritt.

"Client" und "Server" sind also mehrdeutige Begrifflichkeiten, sie können sowohl die Programme als auch die Geräte bezeichnen.

From:
https://info-bw.de/ -

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:netzwerke:cs_p2p:start?rev=1639595428

Last update: **15.12.2021 19:10**