Architecture client-serveur

InfoRep – Chapitre 1

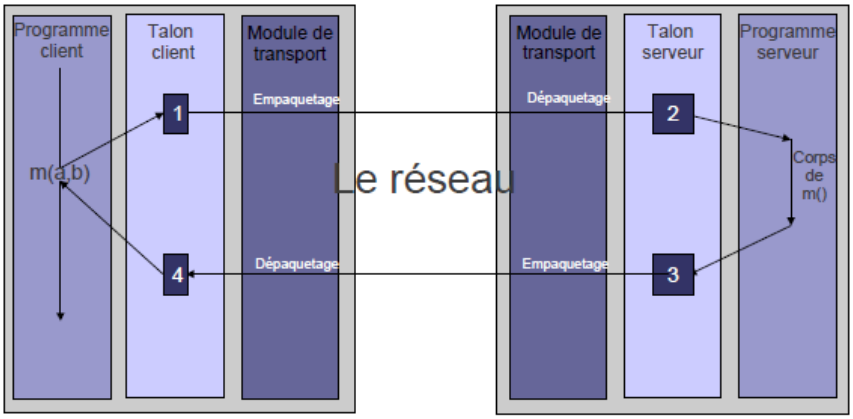
I. Comparaison

	Classique	Distribué
OS	=	≠
Espace mémoire	=	≠ (paramètre E/S ?)
Disponibilité et transport	Ø	Problèmes possibles
Paradigme programmation	=	≠ (objets, erreurs, …)
Représentation de l'info	=	≠

Solutions :

- Spécification et conception générale et pré-compilation vers langages cibles
- Protocole de représentation d'info (sérialisation)
- Protocole de transport
- Gestion du service partagé et système de « résolution de nom »

II. Client-serveur

- Types : à données, à objets, à composants
- Serveur :
  - Gestion du processus (requêtes) : création d'exécutants ou pool d'exécutants
  - Gestion de la mémoire
  - Gestion des pannes
- Types :
  - Avec / Sans données persistantes
  - Appels de procédures liés / non-liées

III. Appel de procédure à distance