

Client-serveur

- ◆ L'architecture client-serveur désigne un mode de communication à travers un réseau entre plusieurs programmes ou logiciels :
 - Le (ou les) client(s) envoie(nt) des requêtes.
Par extension le client désigne également l'ordinateur sur lequel est exécuté le logiciel client.
 - Le serveur attend les requêtes des clients et y répond.
Par extension, le serveur désigne l'ordinateur sur lequel est exécuté le logiciel serveur.

Architectures client-serveur

- ◆ 2-tiers
Le **client** chargé de la présentation, s'adresse à un serveur d'application. Le **serveur** fournit une réponse à partir de ses propres ressources.
- ◆ 3-tiers
Le **client** chargé de la présentation, s'adresse à un serveur d'application (**middleware**) qui fournit une réponse en faisant appel à un autre serveur : un **serveur de données** qui fournit au serveur d'application les données requises pour répondre au client.
- ◆ multi-tiers
La spécialisation des serveurs dans une tâche précise (plus flexible, sûre et performante) est étendue à un nombre de serveurs plus grand.