

# L'architecture client/serveur

Date de dernière mise à jour : 27/06/2007 à 19:36

Source : <http://www.vulgarisation-informatique.com/client-serveur.php>.

Distribution interdite sans accord écrit d'Anthony ROSSETTO (<http://www.vulgarisation-informatique.com/contact.php>)

L'architecture client serveur s'appuie sur un poste central, le serveur, qui envoie des données aux machines clientes.

Des programmes qui accèdent au serveur sont appelés programmes clients (client FTP, client mail).

Avantages de cette architecture :

**Unicité de l'information :** -pour un site web dynamique par exemple (comme vulgarisation-informatique.com), certains articles du site sont stockés dans une base de données sur le serveur. De cette manière, les informations restent identiques. Chaque utilisateur accède aux mêmes informations.

**Meilleure sécurité :** -Lors de la connexion un PC client ne voit que le serveur, et non les autres PC clients. De même, les serveurs sont en général très sécurisés contre les attaques de pirates.

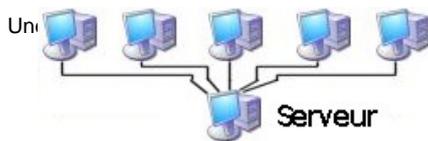
**Meilleure fiabilité :** -En cas de panne, seul le serveur fait l'objet d'une réparation, et non le PC client.

**Facilité d'évolution :** -Une architecture client/serveur est évolutive car il est très facile de rajouter ou d'enlever des clients, et même des serveurs.

Inconvénients de cette architecture :

**Un coût d'exploitation élevé-** (bande passante, câbles, ordinateurs surpuissants)

Fonctionnement d'un réseau client /serveur:



-Le client pour recevoir des informations du serveur lui émet une requête passant par un port du PC (exemple : port 25 pour les mails, port 80 pour le web et 21 pour le FTP). Le serveur lui envoie ensuite les informations grâce à l'adresse IP de la machine cliente.

Source : <http://www.vulgarisation-informatique.com/client-serveur.php>.

Distribution interdite sans accord écrit d'Anthony ROSSETTO (<http://www.vulgarisation-informatique.com/contact.php>)