

VIDEO: DAS CLIENT-SERVER-MODELL

Kirill Prokopov

28.11. 2017

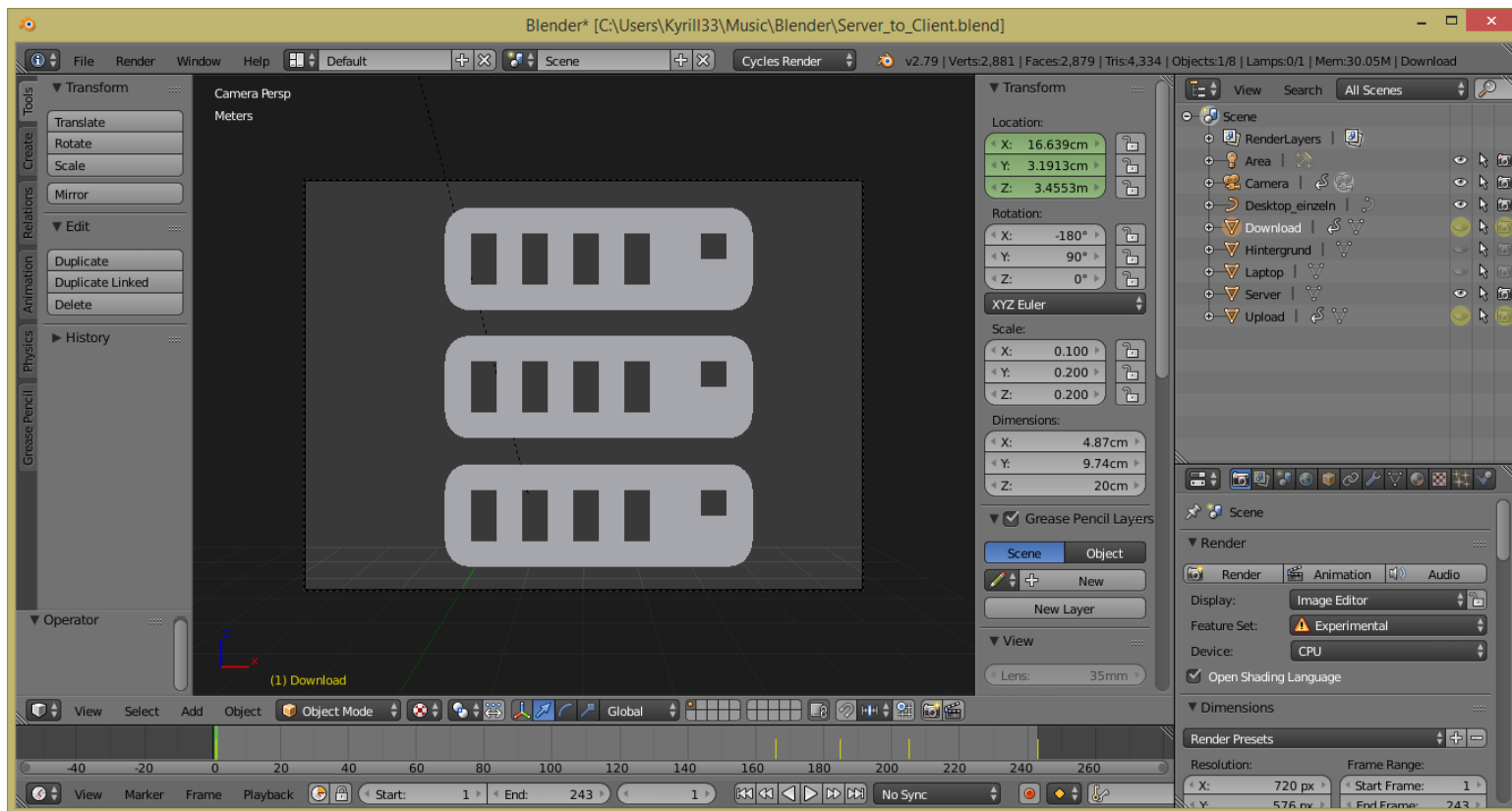
In meinem Video erkläre ich das Client-Server-Modell.

Dazu erkläre ich zuerst die Eigenschaften des Servers, dann die Rolle des Clients. Danach werde ich das Zusammenspiel der beiden Geräte anhand von Beispielen erklären.

Dazu verwende ich hauptsächlich die Software Blender. Grob veranschlagt ist dabei eine textuelle Erklärung des Servers und des Clients mit je 10 Sekunden.

Bei der Erklärung des Zusammenspiels rechne ich mit 15 bis 20 Sekunden.

Visualisierung des Servers im Piktogramm -stil
(Erklärungstexte werden ein-, ausgeblendet und mit
Effekten versehen)

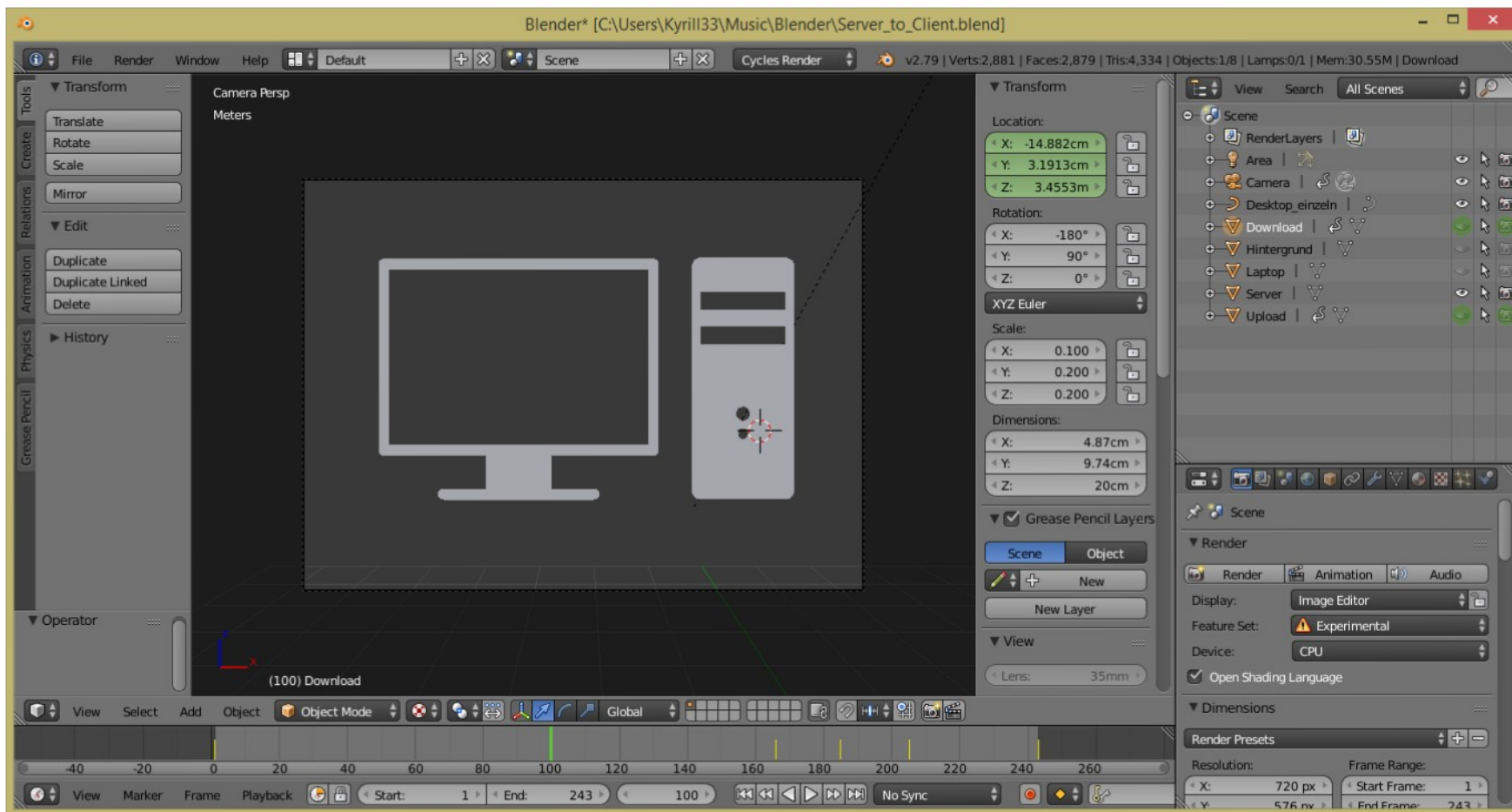


Beispielsweise werde ich die besonderen Eigenschaften des Servers erklären Vor- und Nachteile (Vorteil: Maier schreibt Text, Müller kann direkt darauf zugreifen. Nachteil: Server fällt aus und was dann?).

„Ein Server (englisch server, wörtlich Diener oder Bediensteter, im weiteren Sinn auch Dienst[1][2]) ist ein Computerprogramm oder ein Computer, der Computerfunktionalitäten wie Dienstprogramme, Daten oder andere Ressourcen bereitstellt, damit andere Computer oder Programme („Clients“) darauf zugreifen können, meist über ein Netzwerk.“

Auszug aus Wikipedia

Kameraschwenk auf den Client und Visualisierung des Clients im Piktogramm -stil (Erklärungstexte werden ein- und ausgeblendet, mit Effekten versehen)

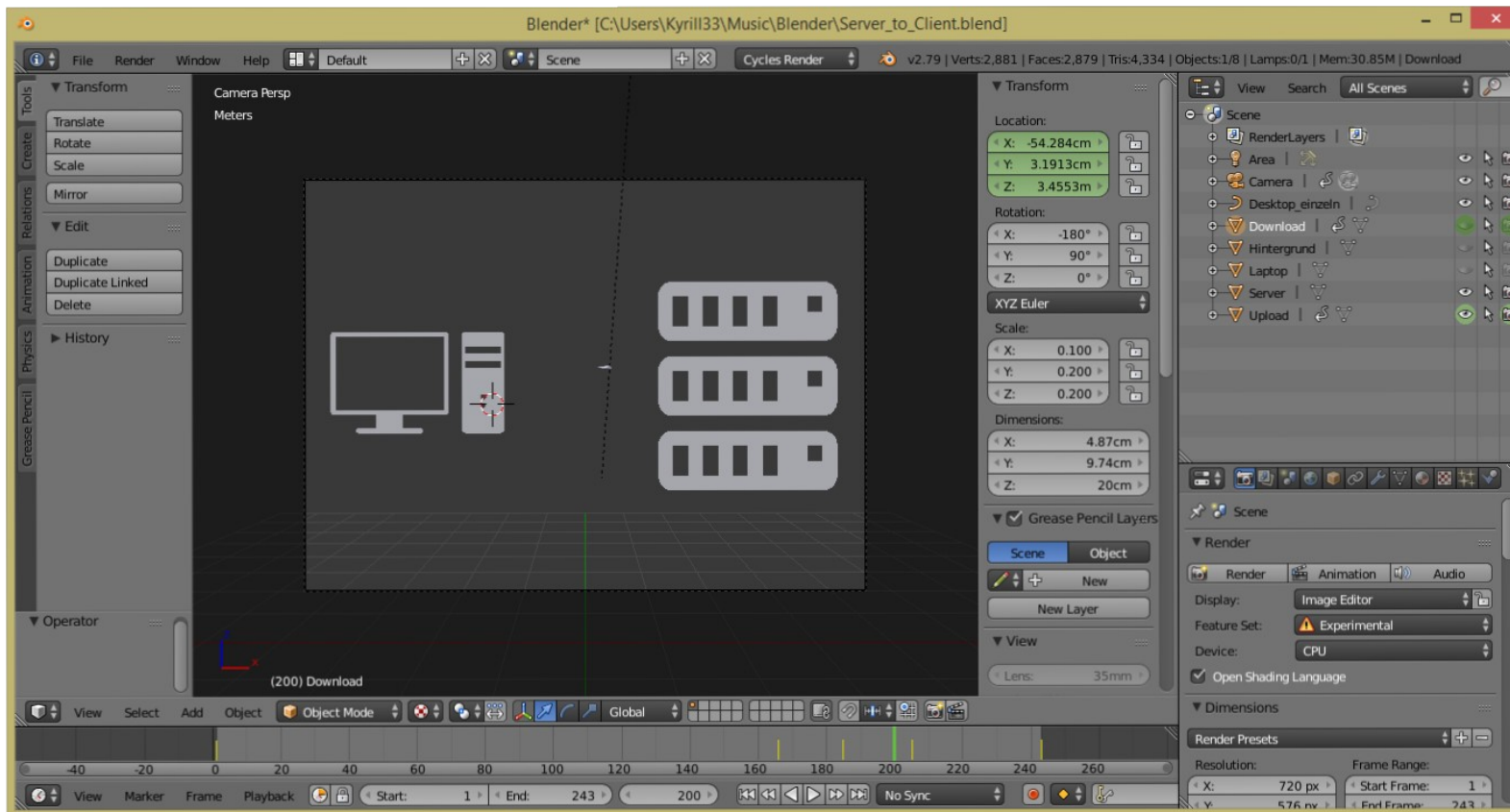


Beispielsweise werde ich die besonderen Eigenschaften des Clients erklären Vor- und Nachteile (Vorteil: Client muss nicht sonderlich leistungsstark sein. Nachteil: Server fällt aus und was dann?)

„Ein Client (über englisch client aus lateinisch cliens wörtlich für „Kunde“)[1] – auch clientseitige Anwendung, Clientanwendung oder Clientprogramm – bezeichnet ein Computerprogramm, das auf dem Endgerät eines Netzwerks ausgeführt wird und mit einem Server (Zentralrechner) kommuniziert. Man nennt auch ein Endgerät selbst, das Dienste von einem Server abrufen, Client.“

Auszug aus Wikipedia

Kameraschwenk auf beide Geräte zusammen und Erklärung des Zusammenspiels (Anfrage, des Clients an den Server, Antwort des Server an den Client, Beispiele für Dienste die der Server bereithält ...)



Beispielsweise werde ich beim Zusammenspiel der beiden Geräte Anfrage, Antwort, häufige Dienste (Dateiserver, E-Mail, Webserver ...) erklären.