



# Kommunikation in Rechnernetzen - Client-Server-Systeme

## Client-Server-System

Ein **Server** ist ein Rechner, der bestimmte Dienste zur Verfügung stellt.

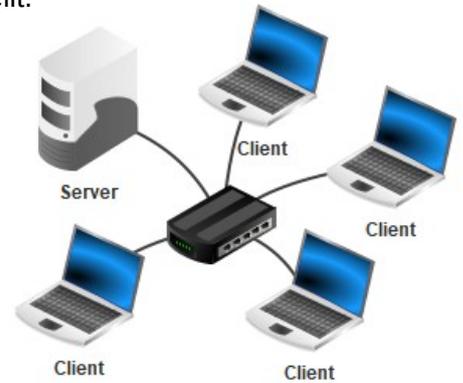
Beispiele: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

„Server“ heißt auf deutsch u.A. \_\_\_\_\_

Ein **Client** nimmt angebotene Dienste des Servers in Anspruch.

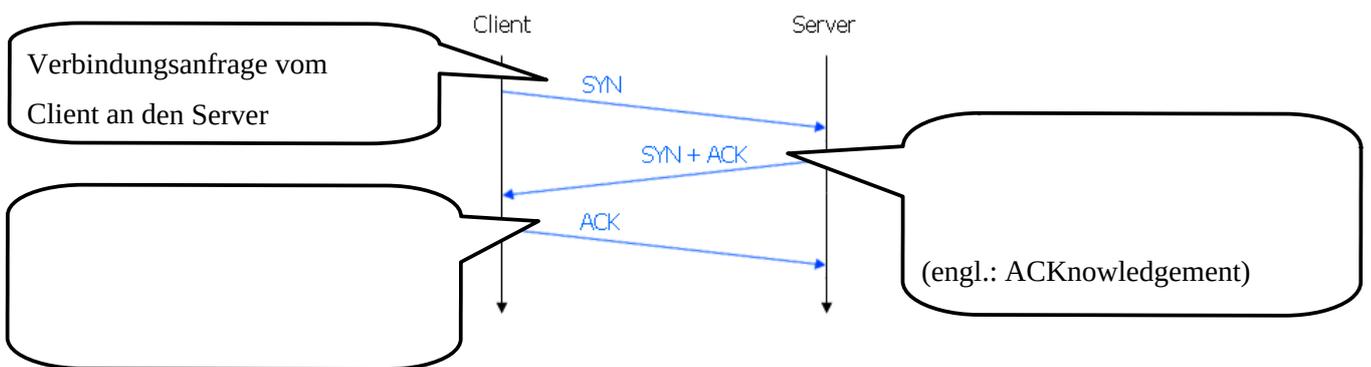
„Client“ heißt auf deutsch u.A. \_\_\_\_\_



## Organisation eines zuverlässigen Datentransports

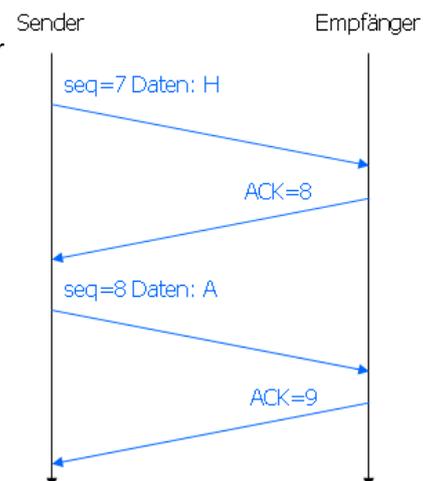
Sollen Client- und Server-Anwendungen **zuverlässig** miteinander kommunizieren, muss man geeignete Verfahren festlegen. Folgende Festlegungen orientieren sich am Protokoll TCP.

Für den **Verbindungsaufbau** nutzt man das \_\_\_\_\_ - Verfahren.



Damit beim **Datentransport** alle Pakete ankommen und sie nicht in ihrer Reihenfolge vertauscht werden können, werden folgende Vereinbarungen getroffen:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_





### Prozessadressierung

Auf einem Rechner - egal ob Client oder Server - können verschiedene Prozesse laufen. Die Identifikation von Prozessen erfolgt beim Nachrichtenaustausch mit Hilfe von \_\_\_\_\_.

### zwei bekannte Protokolle der Transportschicht

\_\_\_\_\_ ( TCP )

Eigenschaften:

---

---

---

Anwendungsbeispiel:

---

\_\_\_\_\_ ( UDP )

Eigenschaften:

---

---

---

Anwendungsbeispiel:

---