

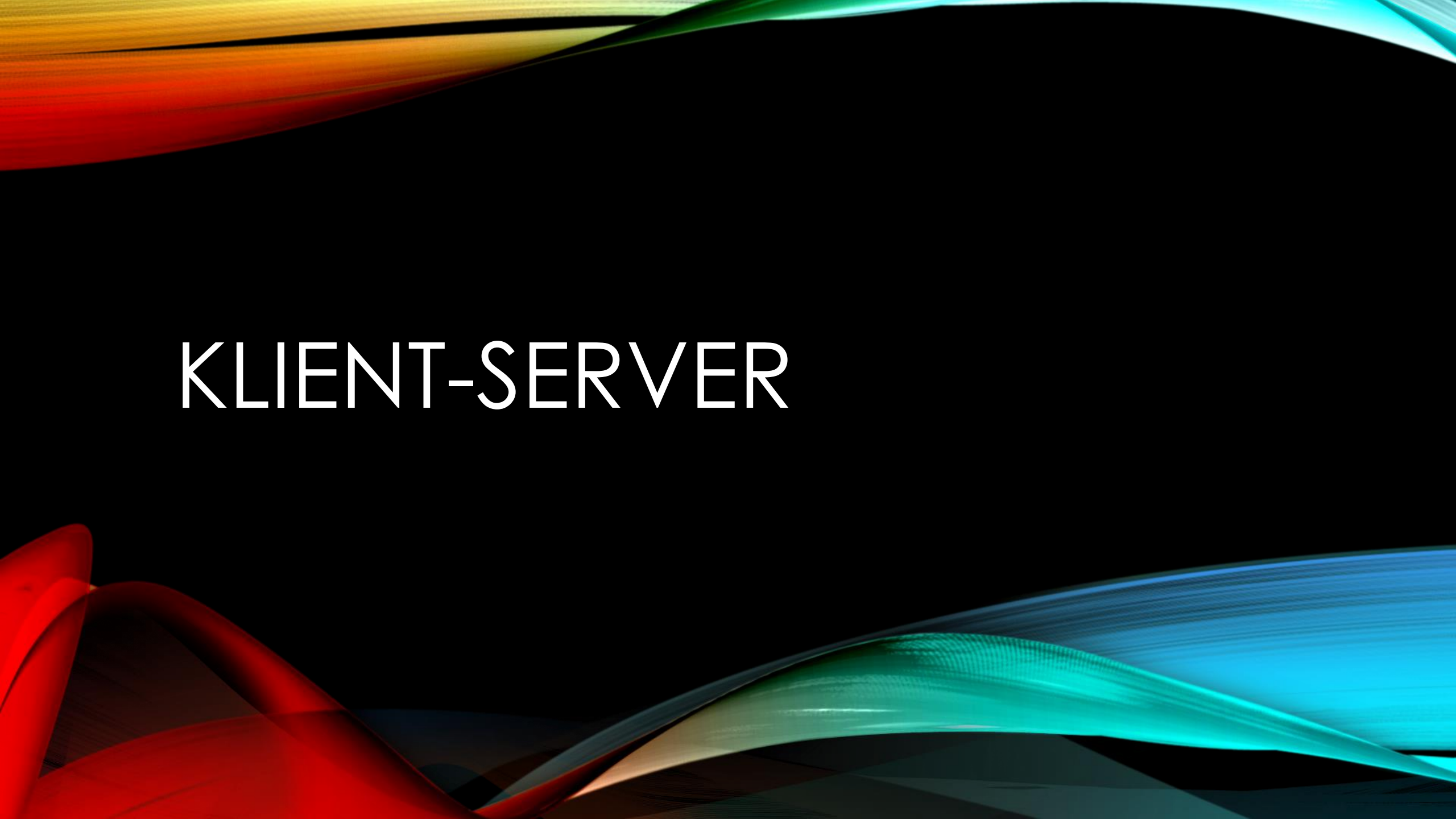
MODELY SÍTĚ

Vojtěch Aloy

MODELY SÍTĚ

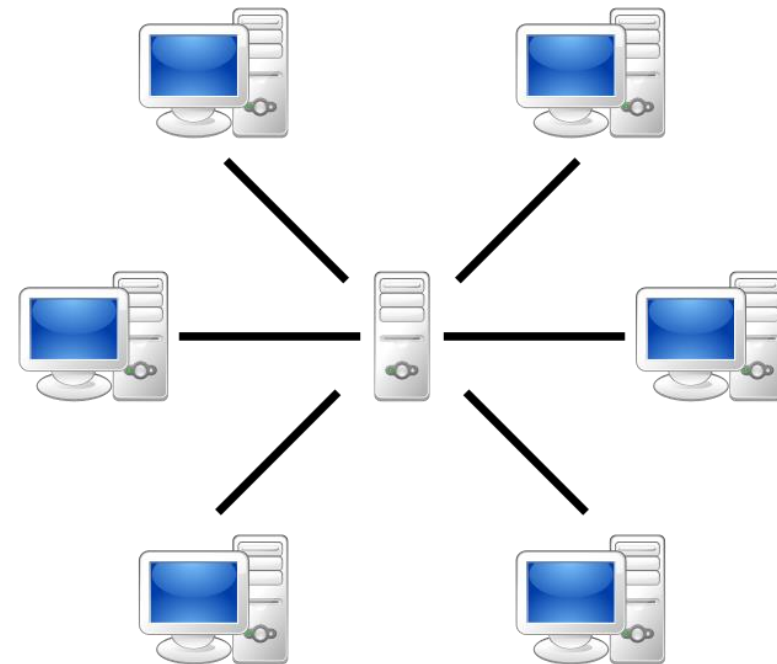
- Klient-Server
- Peer-to-Peer (P2P)

KLIENT-SERVER

The background features several flowing, translucent ribbons of color. At the top, a ribbon transitions from orange to yellow. On the left side, a vibrant red ribbon flows downwards. On the right side, a bright blue ribbon flows upwards. These elements create a sense of dynamic movement against the solid black background.

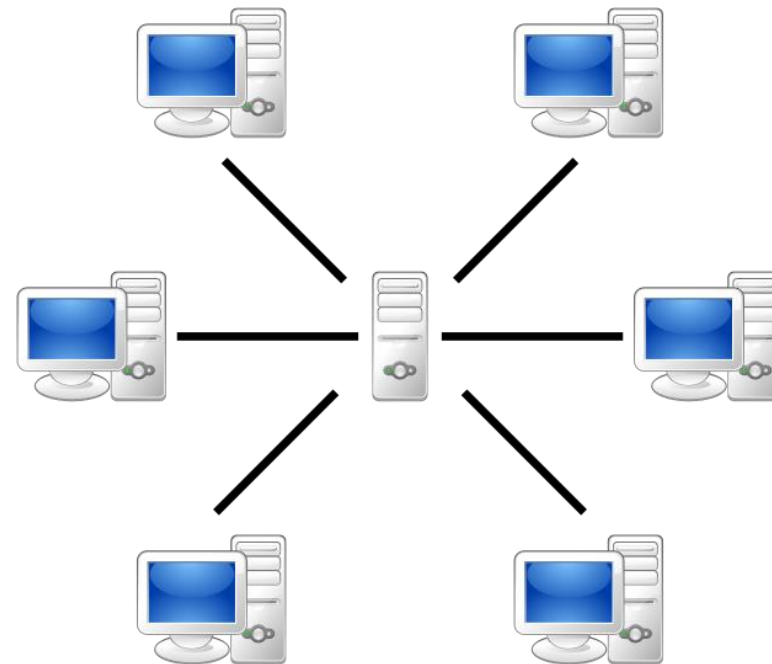
KLIENT-SERVER

- Jeden počítač (server) poskytuje služby
- Druhý počítač (klient) tyto služby využívá



KLIENT-SERVER

- Příklady
 - Webové servery (Google, Wikipedia, Facebook)
 - Emailové servery (Gmail, Outlook)
 - Obvykle herní servery pro hry



KLIENT-SERVER

Výhody

- Jedno místo pro správu
- Snadná údržba a správa
- Vysoká bezpečnost (centralizovaná kontrola)

Nevýhody

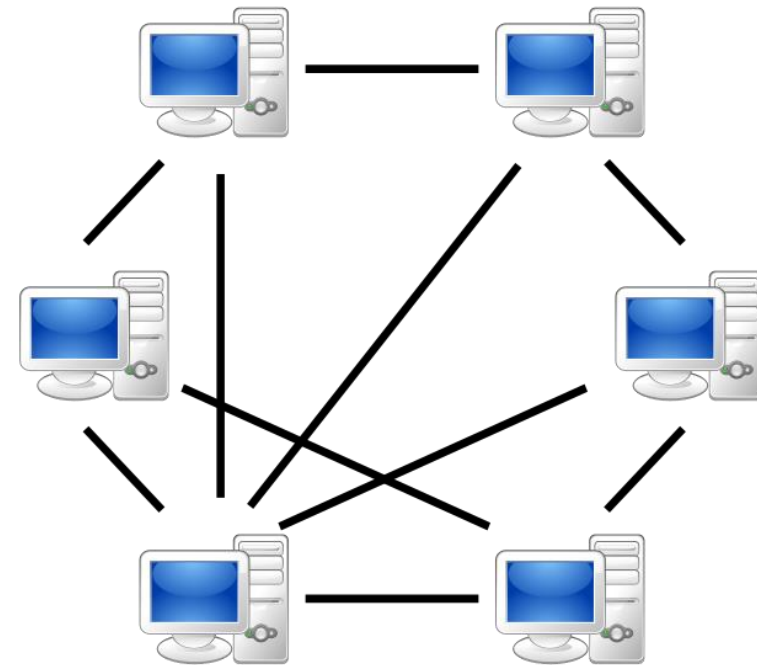
- Vysoké náklady
- Při výpadku serveru nefunguje služba vůbec
- Omezená škálovatelnost



PEER-TO-PEER

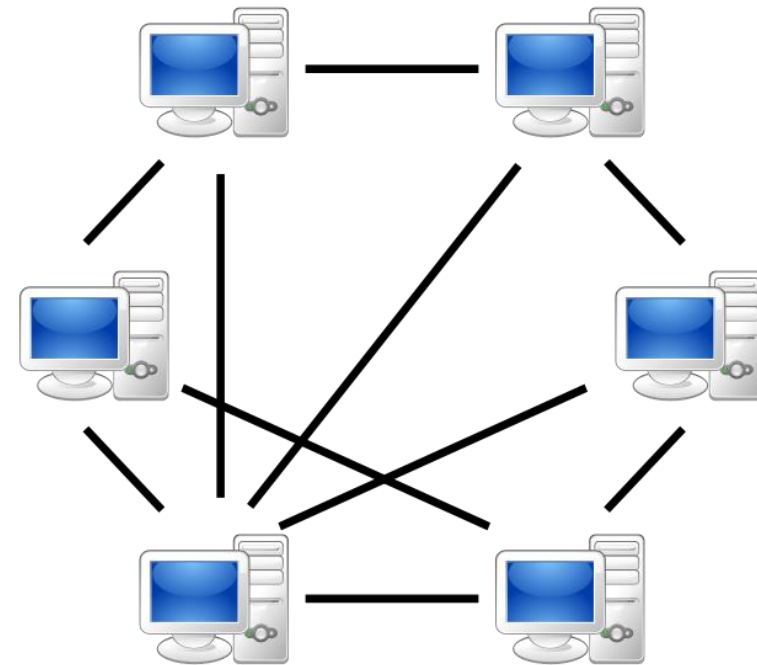
PEER-TO-PEER

- Každý počítač funguje současně jako klient i server
- Uzly jsou propojeny bez centrálního serveru



PEER-TO-PEER

- Příklady
 - Sdílení souborů (BitTorrent)
 - Kryptoměny (Bitcoin, Ethereum)
 - Hry přes LAN (Warcraft, Minecraft)



ZDROJE OBRÁZKŮ

- <https://cs.wikipedia.org/wiki/Klient%E2%80%93server#/media/Soubor:Server-based-network.svg>
- <https://cs.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer#/media/Soubor:P2P-network.svg>