



Name:

Klasse:

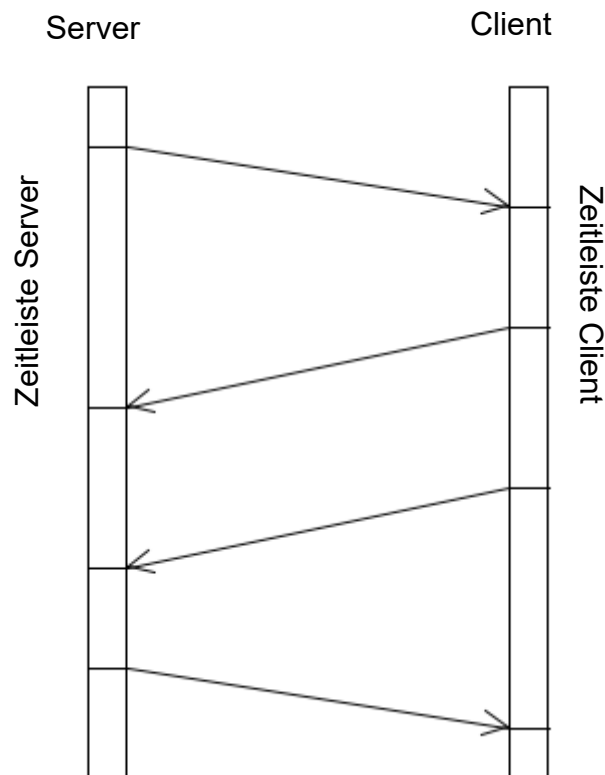
29.10.20

AB No.:

## Visualisierung von Kommunikation zwischen Client und Server

Die Ausführung von Aktionen zwischen Client und Server benötigt Zeit und in der Regel werden diese Aktionen asynchron (also nicht gleichzeitig) ausgeführt.

Damit man ein besseres Verständnis der Abläufe während der Kommunikation bekommt lassen sich solche Abläufe visualisieren.



Der Balken zeigt die Zeitleiste des Servers an ein Pfeil bedeutet, dass eine Nachricht vom Sender in Richtung des Empfängers geschickt wird.

Je flacher der Pfeil, desto schneller ist die Übertragung der Nachricht. Die Geschwindigkeit der Übertragung hängt von vielen Faktoren ab, z.B. Netzwerkgeschwindigkeit, Knicke im Kabel, Störungen durch andere danebenliegende Kabel, etc.



Name:

Klasse:

29.10.20

AB No.:

## Aufgabe:

Kreuze jeweils an, welche Aussage(n) richtig sind.

- 1.
- nur Srv sendet
- 
- Server: Zeitleiste Server  
Client: Zeitleiste Client
- Der Client bemerkt, dass Daten nicht ankommen  
 Der Client bemerkt, dass Daten verloren gegangen sind  
 Der Server merkt, dass der Client Daten empfangen kann  
 Der Server merkt, dass Daten verloren gegangen sind
- 
- 2.
- Srv sendet **regelmäßig**
- 
- Server: Zeitleiste Server  
Client: Zeitleiste Client
- Der Client bemerkt, dass Daten nicht ankommen  
 Der Client bemerkt, dass Daten verloren gegangen sind  
 Der Server merkt, dass der Client Daten empfangen kann  
 Der Server merkt, dass Daten verloren gegangen sind
- 
- 3.
- Srv und Cli senden **unregelmäßig**
- 
- Server: Zeitleiste Server  
Client: Zeitleiste Client
- Der Client bemerkt, dass Daten nicht ankommen  
 Der Client bemerkt, dass Daten verloren gegangen sind  
 Der Server merkt, dass der Client Daten empfangen kann  
 Der Server merkt, dass Daten verloren gegangen sind
- 
- 4.
- Srv und Cli senden **regelmäßig**
- 
- Server: Zeitleiste Server  
Client: Zeitleiste Client
- Der Client bemerkt, dass Daten nicht ankommen  
 Der Client bemerkt, dass Daten verloren gegangen sind  
 Der Server merkt, dass der Client Daten empfangen kann  
 Der Server merkt, dass Daten verloren gegangen sind