

В. Ю. Васильков
(УО «ГрГУ им. Я. Купалы», Гродно)

О КЛИЕНТ-СЕРВЕРНОЙ АРХИТЕКТУРЕ ПОСТРОЕНИЯ КРОССПЛАТФОРМЕННЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

В связи с развитием технологий, жизнь человека упрощается и находятся новые решения, которые делают её лучше и удобнее. В эпоху Интернет-технологий появилась необходимость для реализации приложений на разных платформах и различающихся лишь по способу представления одинаковой информации для пользователя.

Одним из вариантов достижения данной цели, является создания приложений индивидуально, для каждой из платформ. Однако, это решение обладает рядом минусов. Так, для каждого из таких приложений, необходимо поддерживать выделенный сервер, а также обеспечивать синхронизацию данных между разными платформами, кроме того, в данном случае, код-база приложений на разных платформах, будет отличаться друг от друга, что в свою очередь может повлечь за собой ошибки в работе приложений [1].

Более рациональным решением является создание отдельного сервера, который будет обрабатывать и возвращать единые для всех платформ данные. В таком случае решается ряд проблем:

Материалы XXII Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 25 – 27 марта 2019 г.

- нет необходимости синхронизировать базы данных между приложениями (все данные, клиентские приложения получают из единого хранилища);
- нет необходимости поддерживать несколько серверов с собственными код-базами, что влечет за собой снижение стоимости поддержки и снижение кол-ва ошибок;
- снижаются требования к клиентским устройствам, так как все сложные вычисления производятся мощным сервером;
- возможность организации контроля полномочий.

Литература

1 Архитектура мобильного клиент-серверного приложения // Habrahabr [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа : <https://habr.com/ru/post/246877/>. – Дата доступа : 21.02.2019.