

УДК 004.55

ВЗАЄМОДІЯ КОРИСТУВАЧІВ ЗА ТИПОМ «СЕРВЕР-СЕРВЕР»

Д.В. ХАЛІЙ^{1*}, В.М. ГУГНІН², В.В. ЛИМАРЕНКО²

¹ студент кафедри обчислювальної техніки та програмування, НТУ «ХПІ», Харків, УКРАЇНА

² старший викладач кафедри обчислювальної техніки та програмування, НТУ «ХПІ», Харків, УКРАЇНА

* email: dmitriyhaliy@mail.ru

В роботі розглянуто питання використання взаємодії користувачів за типом «сервер-сервер» в створюваній моделі гри замість більш звичайної «клієнт-сервер». За визначенням «клієнт-сервер» – це мережева архітектура, в якій мережеві навантаження розподілені між постачальниками послуг (серверами), й замовниками послуг (клієнтами). Зазвичай вони взаємодіють через комп'ютерну мережу за допомогою мережевих протоколів і знаходяться на різних обчислювальних машинах. В мережевих іграх, як правило, всією обробкою даних займається окремий сервер, до якого підключаються користувачі і за допомогою якого вони взаємодіють один з одним, тобто прямої взаємодії та пересилки даних між комп'ютерами користувачів немає, користувачі просто відправляють запити на виконання будь-яких дій. Це є досить хорошим рішенням при взаємодії користувачів через мережу, але в цьому є й свої недоліки: непрацездатність сервера може зробити непрацездатною й всю мережу, при цьому, непрацездатним сервером можна вважати сервер, продуктивності якого просто не вистачає для оптимального обслуговування всіх клієнтів, а також сервер, що знаходиться на ремонті, профілактиці та т.і.; великі витрати на сам сервер (закупівля та обслуговування недешевого обладнання, яке повинне давати досить високу швидкість, необхідного для оптимальної взаємодії користувачів, та підтримка роботи даної системи, що вимагає окремого фахівця). У розробці, що пропонується також присутній сервер і взаємодія з ним, але він використовується тільки для зберігання основної інформації про користувачів, та не бере участі у передачі даних між клієнтами гри. Тобто збої в роботі такого сервера не вплинуть на можливість користувачів взаємодіяти між собою, проте, все ж таки, інформація в таких випадках просто не буде зберігатися. Рішення все ж використовувати сервер було прийняте, оскільки при відведенні кожній окремій програмі користувача повної ролі «серверу» були б наступні проблеми: велика ймовірність того, що користувачі будуть намагатися змінити збережені на комп'ютері дані; дані, що зберігаються, збільшували б обсяг пам'яті, що використовується під програму на комп'ютері користувача. Сама програма, яка встановлена у користувача, виступає тільки частково у ролі окремого «сервера»: передача даних здійснюється безпосередньо між такими «серверами» і виконується обробка даних на кожному з них.