

ВЗАЄМОДІЯ КОРИСТУВАЧІВ ЗА ТИПОМ "СЕРВЕР-СЕРВЕР"

ст. викл. В.М. Гугнін, студ. Д.В. Халій, Національний технічний університет "Харківський політехнічний інститут", м. Харків

У роботі розглянуто питання використання взаємодії користувачів за типом "сервер-сервер" в створюваній моделі гри замість більш звичайного "клієнт-сервер". За визначенням клієнт-сервер – це мережева архітектура, в якій завдання або мережева навантаження розподілені між постачальниками послуг, які називаються серверами, і замовниками послуг, які називаються клієнтами. Зазвичай вони взаємодіють через комп'ютерну мережу за допомогою мережевих протоколів і знаходяться на різних обчислювальних машинах. В мережевих іграх в основному всією обробкою даних займається окремий сервер, до якого підключаються користувачі і за допомогою якого вони взаємодіють один з одним, тобто прямої взаємодії і пересилки даних між комп'ютерами користувачів як такої немає, користувачі просто відправляють запит на виконання якої-небудь дії. Це є досить хорошим рішенням при взаємодії користувачів через мережу, але в цьому є свої серйозні недоліки:

– непрацездатність сервера може зробити непрацездатною всю обчислювальну мережу. Непрацездатним сервером можна вважати сервер, продуктивності якого просто не вистачає на оптимального обслуговування всіх клієнтів, а також сервер, що знаходиться на ремонті, профілактиці та т. і.

– великі витрати на сам сервер подібного типу – закупівля та обслуговування недешевого обладнання, яке повинне давати досить високу швидкість, необхідне для оптимальної взаємодії користувачів. Підтримка роботи даної системи вимагає окремого фахівця – системного адміністратора.

У даній роботі також присутні сервер і взаємодія з ним, але, оскільки завдання на даний момент не ставиться зробити модель великої багатокористувацької гри, він просто зберігає основну інформацію про користувачів і т.д. та не бере участі в ролі посередника для передачі даних. Тому збої в роботі або непрацездатність такого сервера ніяк не вплинуть на можливість користувачів взаємодіяти між собою, окрім як інформація в таких випадках просто не буде зберігатися. Таке рішення було реалізоване.