



Afdeling Informatica
Vrije Universiteit

Toets Gespreide Systemen
25.10.2005

- 1a Geef een voorbeeld van een *3-tiered* client-server architectuur. 5pt
- 1b Ondanks het feit dat multi-tiered architectures niet echt problemen oplossen die inherent zijn aan gedistribueerde systemen, hebben ze wel een praktisch voordeel. Welk voordeel is dat? 5pt
- 2a Wat is het verschil tussen *synchronous* en *isochronous* transmissie? 5pt
- 2b Wat wordt er bedoeld met *stream synchronization*? 5pt
- 3a Wat is het verschil tussen een iteratieve en concurrente server? 5pt
- 3b Leg uit hoe je een object server zo kunt organiseren dat deze *tegelijkertijd* ondersteuning biedt voor het iteratief of concurrent afhandelen van verzoeken (voor verschillende objecten). 5pt
- 4a Leg uit hoe Lamport's methode van het aanpassen van logische klokken werkt. Wees precies! 5pt
- 4b Leg uit hoe Lamport timestamps gebruikt kunnen worden voor totaal-geordende multicasting. 10pt

Cijferbepaling: Het cijfer wordt bepaald door de punten die per onderdeel behaald zijn, bij elkaar op te tellen (totaal maximaal 45 punten), en vervolgens daar 5 extra punten bij te tellen. Er zijn dus totaal 50 punten te behalen.