

=3= Client-Server-Prinzip



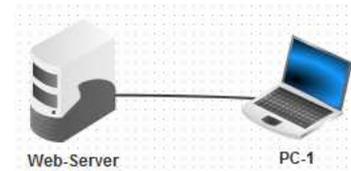
Informiere dich zunächst über das **Client-Server-Prinzip**

<http://www.schollmoodle.de/moodle> Kurs: *Das Internet und seine Dienste*



Erstelle im Entwurfsmodus eine direkte Verbindung zwischen einem Rechner und einem Notebook.

Vergib die Namen *Web-Server* und *PC-1* und je eine IP-Adresse im Netz 192.168.100.0



Installiere auf der **Hardware** Web-Server die **Software** Webserver und auf der **Hardware** PC-1 die **Client-Software** Webbrowser.



- Teste mit **ping** (Terminal) die Verfügbarkeit des Servers.
- Rufe vom Client-Rechner die Website des Webservers auf. Da der Servername im Netz noch nicht bekannt ist, muss die IP-Adresse benutzt werden.
- Die Startseite auf dem Web-Server ist *index.html*. Ändere die Hintergrundfarbe `<body bgcolor="#ccccff">` <http://de.selfhtml.org> und rufe die Seite erneut als Client auf.
- Ändere den Text der Startseite zwischen den tags `<p> ... </p>` und formatiere ihn! <http://de.selfhtml.org/html/text/index.htm> (Farbe, Schnitt, Ausrichtung, ...)
- Lade aus dem Internet ein Bild herunter und importiere es in den Server-Ordner `-webserver-`. Tausche auf der Startseite *index.html*, die Bilder aus ``
- Unser Webserver ist bisher nur mit der IP-Adresse adressierbar. Wir wollen ihn aber auch über einen Domainnamen ansprechen. Dazu wird ein DNS-Server (DNS-Domain Name System) benötigt, der den IP-Adressen Domainnamen zuordnet. Das DNS-Server-(Programm) installieren wir auch auf dem (Computer)Web-Server. Zwei Eintragungen müssen nach der Installation vorgenommen werden:
 - der DNS-Server muss Domainnamen und IP des Webservers kennen
 - Jeder Rechner im Netz muss die IP des DNS-Servers kennen



- Speichere das Filius-Szenario unter dem Namen: *client_server.flx* in deinem Homelaufwerk ab!

