

Réseaux d'homologues ou à serveurs dédiés

Réseaux d'homologues

Ces réseaux appelés aussi réseaux d'**égal à égal**, **poste à poste** ou encore **pair à pair** (*peer to peer*), sont les plus faciles à mettre en oeuvre. Chaque machine y est autonome. Elle joue à la fois le rôle de serveur et de client. Les PC qui communiquent entre eux dans ce type d'organisation font partie de ce qu'on appelle un **groupe de travail** (*workgroup*).

Cfr. 'Propriétés du Voisinage réseau' > 'Identification' > 'Groupe de travail'

Les réseaux d'homologues peuvent être construits avec des machines équipées de systèmes d'exploitation ordinaires tels que Windows 9x, ME, ... Windows XP version familiale etc.

L'utilisation de systèmes de fichiers tels que le NTFS permet de contrôler les accès aux fichiers en fonction des utilisateurs inscrits sur chaque machine avec un compte local.

Cette technique ne convient que pour les petits réseaux.

La sécurité et les partages sont gérés à partir de **comptes locaux**.

Réseaux à serveurs dédiés

On les désigne aussi parfois par l'expression **Réseaux Clients/Serveurs**. Un ou plusieurs serveurs ont pour rôles de partager leurs ressources avec d'autres machines utilisatrices de leurs services : les **machines clientes**.

Les utilisateurs qui se connectent sur ces réseaux doivent s'identifier avec un nom et un mot de passe. La boîte de dialogue d'ouverture de session comporte en outre un champ de sélection du domaine qui n'apparaît pas quand l'ordinateur fait simplement partie d'un réseau d'homologue. Un **serveur dédié** se charge d'authentifier l'identité de l'utilisateur et lui accorde les droits que l'administrateur du réseau a bien voulu lui attribuer pour le domaine indiqué. Ces serveurs sont aussi appelés **Contrôleurs de domaines**

Un **domaine Microsoft** est un ensemble d'ordinateurs interconnectés et répertoriés dans la base de donnée du serveur (le contrôleur de domaine) qui centralise l'administration des utilisateurs et des ressources.

Les machines clientes peuvent être équipées de systèmes d'exploitation ordinaires tels que Windows 9x, Me et suivantes mais des restrictions sont apparues avec la version familiale de Windows XP. Micro\$oft bride volontairement ces versions dites "home" ou "familiale" de manière à justifier l'achat de versions "Pro" pour pouvoir se connecter à un domaine.

Pour les serveurs, il faut nécessairement un **système d'exploitation "Serveur"** aussi appelé **Network Operating System** (NOS). Ce type d'OS est doté de modules de communications et d'un système de **contrôle centralisé des utilisateurs**.

Pour utiliser une des machines d'un tel réseau, il faut s'identifier par un nom d'utilisateur et un mot de passe. L'identification permet de savoir qui on est et à quels groupes on appartient. Le partage des ressources se fait en spécifiant pour chaque ressource partagée, les personnes et les groupes qui sont autorisées à les utiliser et quels types d'utilisations ils peuvent en faire. (lire, exécuter, effacer, modifier etc.)