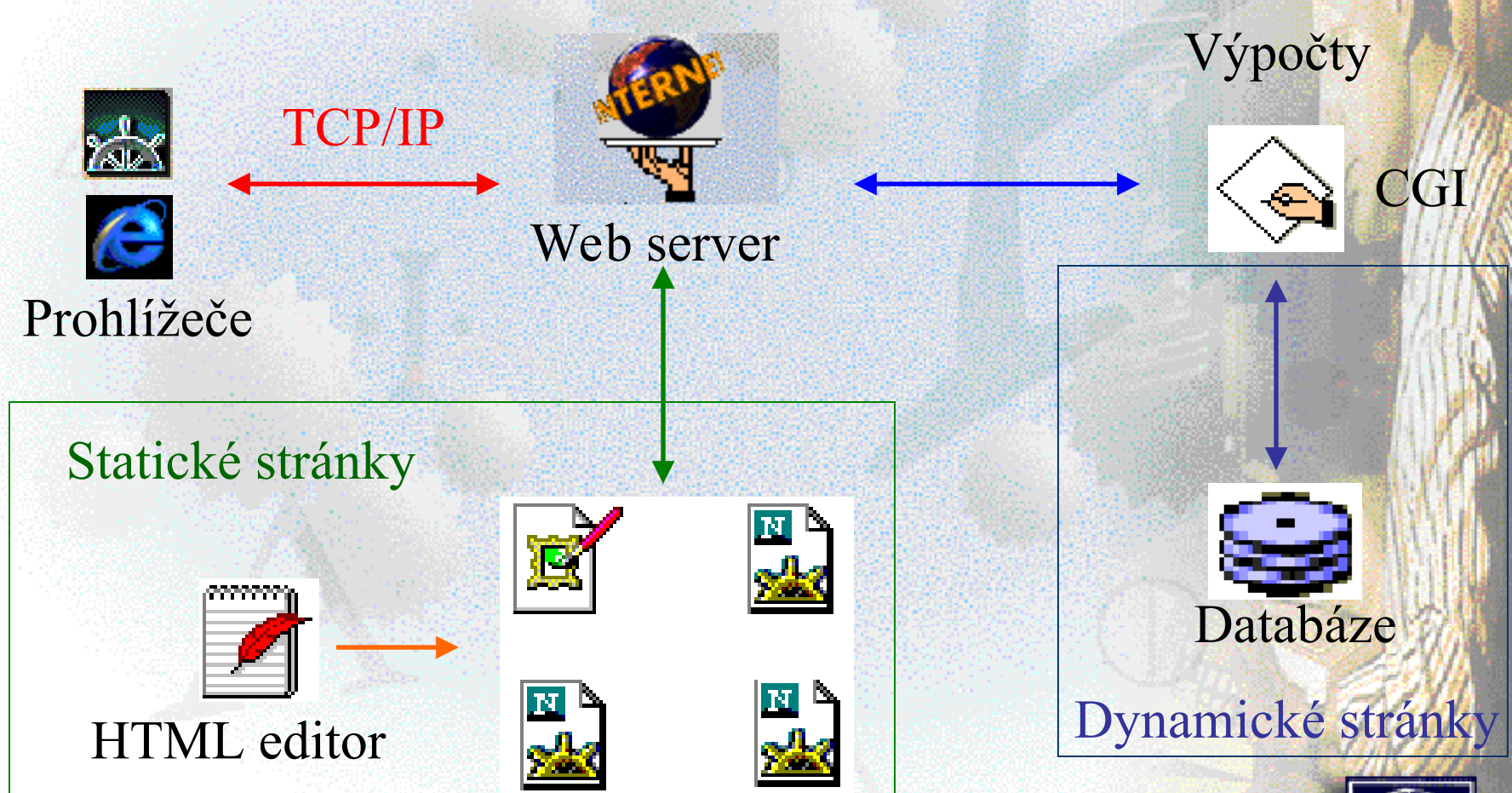


# WEB SERVER

## Standardní schéma



# 4th Dimension (4D)

## a WEB

- 4D nepotřebuje rozdělení na tři úrovně
- takže již víte jaká 4D není a teď jaká ve vztahu k WEB je

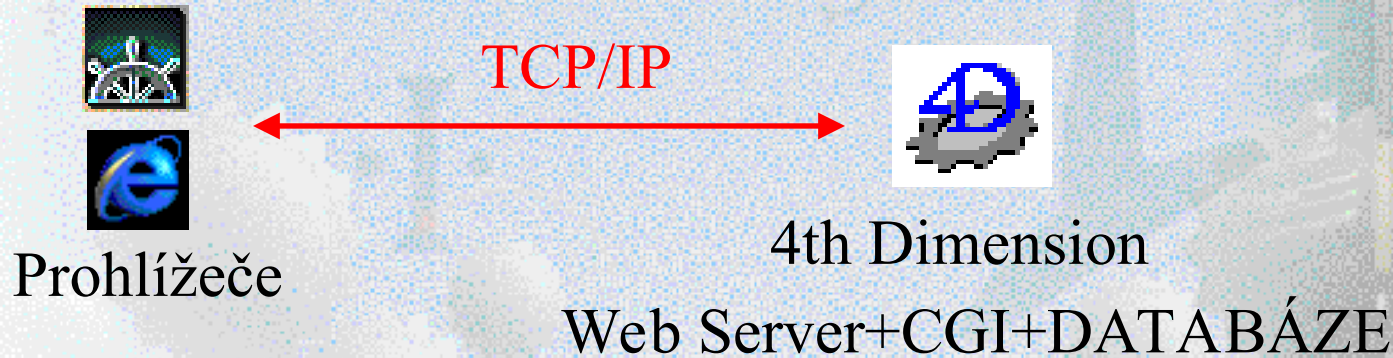
# 4D možné přístupy

## zahrnutí do WEB

- Transakční (Client/Server na Webu)
- Klasický se zapomenutím uživatele po splnění, interagující s uživatelem
- Integrace do větších sítí
- Front ent velkých SQL, rozhraní na WEB
- Řešení závisí vždy na rozboru požadavků, pokud ale chcete pouze neinteligentní “vývěvu” do Internetu na již existující pevné stránky, budete mít více voleb.

# 4D a WEB

## Transakční přístup



# 4D a WEB

## Transakční přístup

- Nejjedodušeji konfigurovatelný WEB SERVER
- Udržování spojení a monitoring akcí uživatele
- Automatický převod formulářů 4D do HTML
- Volání procedur přímo z prohlížeče
- převod parametrů HTML do proměnných 4D
- Automatické zamykání záznamů
- Automatické stránkování HTML
- Přímé zasílání existujících HTML stránek
- Interakce s JAVA Scripty

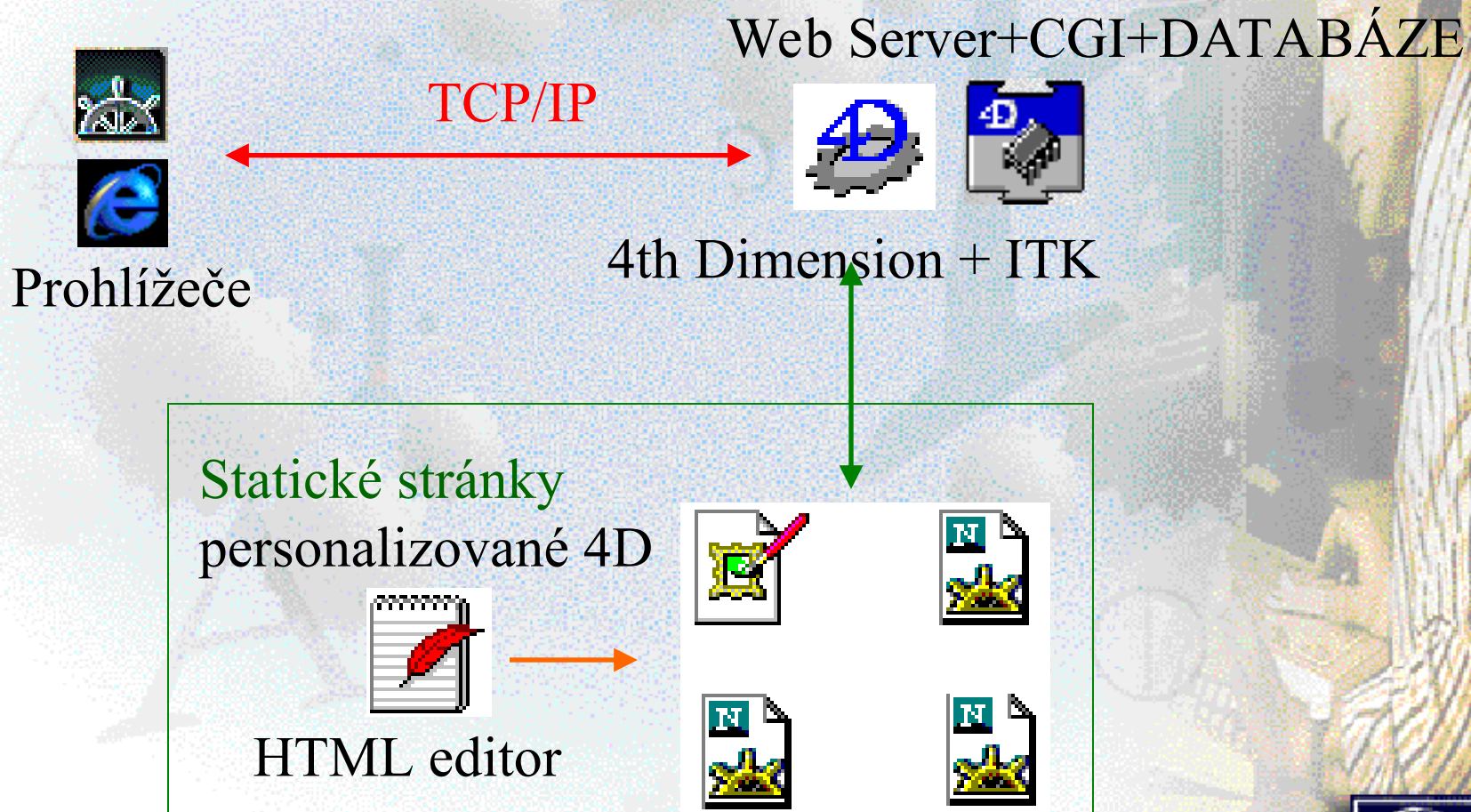
# 4th Dimension

## Kdy transakční přístup

- Ošetřovat samotné statické stránky není velký výkon
- Generování stránek na základě dotazu je již těžší, ale není to nepřekonatelné
- Dokázat aby prohlížeč Web fungoval jako klient databáze je opravdu výkon (Cookies..)
- 4D tento rys obsahuje automaticky

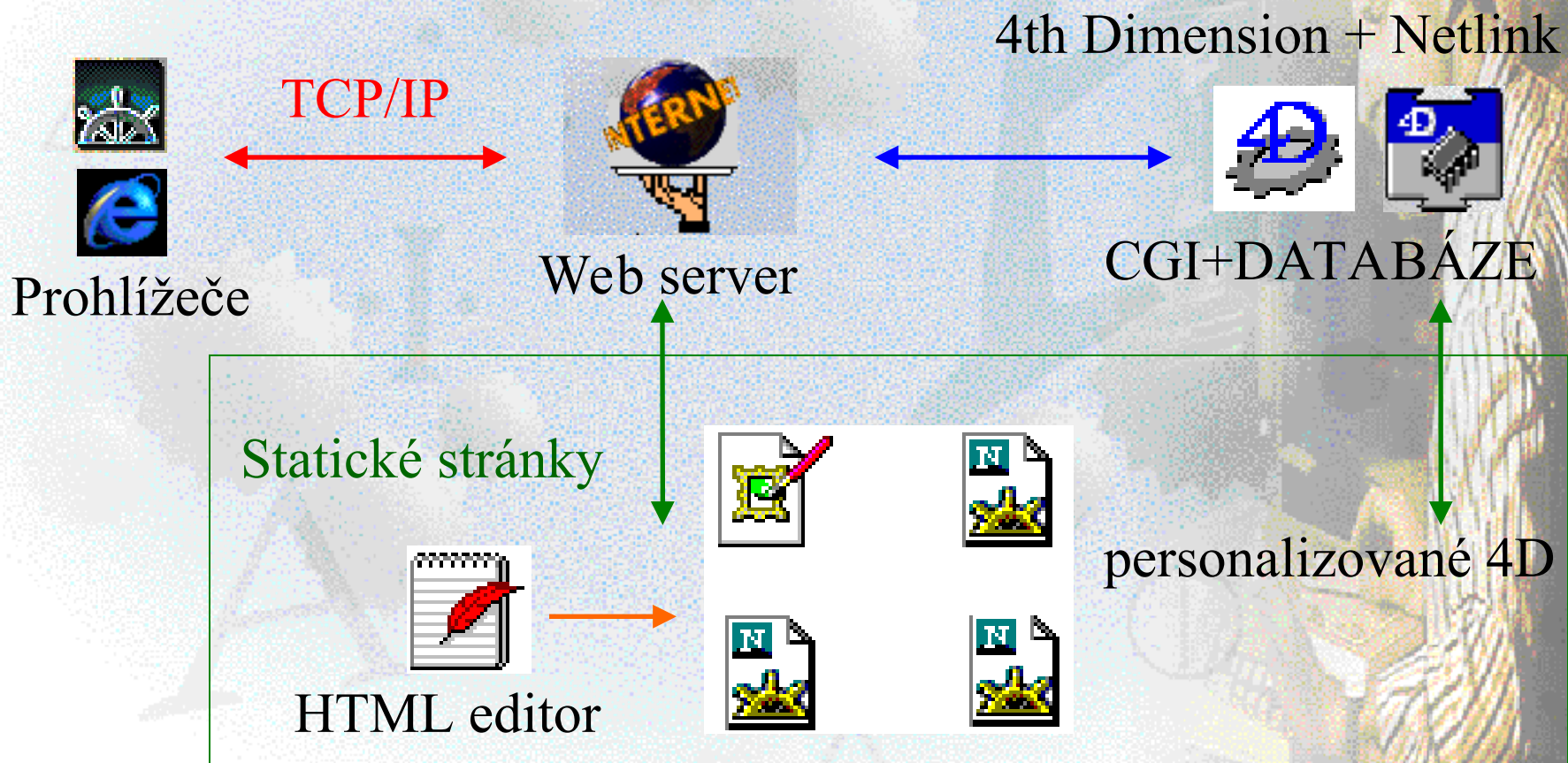
# 4D +ITK a Web

## Tradiční přístup s interakcí



# 4D + Netlink

## SSL pro bezpečná data





# 4D a WEB

## Zahrnutí do větších sítí vč. SQL

