

Stream server

Matrix

| Pricing and Licensing | Wowza Media Server 2 | Adobe Flash Media Interaction Server | Adobe Flash Media Streaming Server |
|--------------------------------|-----------------------------|---|---|
| Developer edition | Gratis | Gratis | Gratis |
| Fuld version | \$995 | \$4500 | \$995 |
| FLV (audio) streaming | Ja | Ja | Ja |
| MP3 streaming | Ja | Ja | Ja |
| AAC, LC-AAC, HE-AAC | Ja | Ja | Ja |
| Flash (RTMP) | Ja | Ja | Ja |
| iPhone/iPad (Http Streaming) | Ja | Nej | Nej |
| Silverlight (Smooth Streaming) | Ja | Nej | Nej |
| QucikTime/3GPP (RTSP/RTP) | Ja | Nej | Nej |
| Windows | Ja | Ja | Ja |
| Mac OS X | Ja | Nej | Nej |
| Linux | Ja | Begrænset | Begrænset |
| 64-bit support | Ja | Nej | Nej |
| Server programmering | Java | Actionscript | Nej |
| Demand-based load balancing | Ja | Nej | Nej |

Konklusioner

- Man kan ikke streame til Silverlight fra Adobe Flash server
- Mangel på styring af sikkerhed (altså at blokke alle request til stream server med mindre man har et session ID osv.)
- Flash Streaming serveren kan ikke programmeres op i mod (så skal den opgraderes til Flash Media Interactive Server). Ud over sikkerhed i form af session ID, så er det også mere sikkert at sætte medie statistik direkte fra stream server. Så virker det uanset klient(player).
- Med en Flash Media Interactive Server, så skal koden skrives i ActionScript, hvorimod det er Java til Wowza.
- Wowza kommer med et solidt udviklings miljø.
- Mangelfuld dokumentation til Flash Streaming serveren (egen erfaring)
- Alt i alt vurderes det at være hurtigere / billigere at udvikle til Wowza.

Kilder:

<http://www.wowzamedia.com/comparison.html>

<http://www.adobe.com/products/flashmediainteractive/>

<http://www.adobe.com/products/flashmediastreaming/>