Node打分

1. Node分数越接近于0越好
2. 产生调度的场景（硬性要求）
   1. Node上的cpu超过80%
   2. Node上的mem超过80%
   3. Node上的磁盘超过90%
   4. Node上的cpu和内存的平均值超过70%
   5. Node上的cpu低于10%且内存低于10%
3. 其他考虑因素（附加要求）
   1. 同一类型的不同服务的pod数量（不足以触发调度）
4. 打分规则
   1. 对Node上的cpu利用率a，打X~N(50%,a)分
   2. 对Node上的mem利用率b，打X~N(50%,b)分
   3. 对Node上的磁盘利用率c，如果超过90%，打1分，否则打0分
5. 执行规则
   1. 另一个想法是直接把这三个分发给场景分析。
6. Node打分的时效性
   1. 和Service一样，维护一个额外的表格（当然这两个表格可以合并为1个）