

Kubernetes Operatori

Danijel Radaković

1 Uvod

Proširivanje Kubernetes-a

3 / 56

- Kubernetes omogućava upravljanje nativnih resurasa (`Pod`, `Deployment`, `ConfigMap` itd.).
- Međutim, Kubernetes se može proširiti da upravlja novim tipovima resurasa.
- Postoje 2 načina kako se može proširiti Kubernetes da upravlja novim tipovima resurasa:
 - Korišćenjem **Custom Resource Definition** (CRD) i implementacijom operatora za definisane CRD-jeve.
 - Konfiguracijom Aggregation Layer-a.
- Mogućnost proširivanja je glavna prednost Kubernetes-a u odnosu na druge orkestratore. Na ovaj način možemo registrovati svoje komponente sistema kojima će upravljati Kubernetes.
- Takođe, svoje komponente sistema možete integrirati sa alatima i rešenjima koji su deo Kubernetes-ovog ekosistema.

Proširivanje Kubernetes-a

4 / 56

- Postoje popriličan broj alata u Kubernetes-ovom ekosistemu koji se zasnivaju na ovoj proširivosti.
- Među najpoznatijima je Crossplain, koji omogućava da pomoću Kubernetes-a upravljate infrastrukturu na različitim Cloud provajderima.
- Na primer, pomoću Crossplain alata možete upravljati EC2 instancom na AWS nalogu.
- Crossplain je zapravo IaC alat i predstavlja alterantivu za Terraform.

2 Operatori

- Svi resursi u Kubernetes klasteru se upravljaju od strane nekog operatora.

Resource

A resource is an endpoint in the Kubernetes API that stores a collection of **API objects** of a certain kind; for example, the built-in pods resource contains a collection of Pod objects.

API object

An entity in the Kubernetes system, representing the part of the state of your cluster.

- Nativni resursi se upravljaju od strane operatora (`controller-manager`) koji se nalaze u `kube-system` namespace-u.

Opšti pojmovi

7 / 56

- Operator je u suštini `Pod/Deployment` koji sluša na izmene stanja određenih objekata, procesira ih tako da objektne dovede u željeno stanje.
- Operator se sastoji od skupa kontrolera.

Controller

In Kubernetes, controllers are control loops that watch the state of your cluster, then make or request changes where needed. Each controller tries to move the current cluster state closer to the desired state ([doc](#)).

- Samim tim postoje `Deployment` kontroler, `Daemonset` kontroler, `Ingress` kontroler itd. koji su deo `controller-manager`-a.

- Pored nativnih, postoje *custom* resursi i kontroleri.

Custom Resource

A custom resource is an extension of the Kubernetes API that is not necessarily available in a default Kubernetes installation. It represents a customization of a particular Kubernetes installation. Custom resources let you store and retrieve structured data ([doc](#)).

Custom Controller

Custom controllers can work with any kind of resource, but they are especially effective when combined with custom resources ([doc](#)).

Operator Pattern

The Operator pattern combines custom resources and custom controllers.

- **Primer operatora:** Hoćemo da koristimo Discord za notifikacije ali da se kreiranje servera, grupa i kanala radi preko Kubernetes-a.
- Posotjala bi 3 resursa: `DiscordServer`, `DiscordGroup`, `DiscordChannel`.
- Postojla bi 3 kontrolera: `DiscordServerController`, `DiscordGroupController`, `DiscordChannelController`, koji bi bili nadležni za kreiranje, brisanje, i izmene odgovarajućih objekata.

Primeri i implementacije operatora

10 / 56

- Konkretna implementacija operatora:
 - Prometheus Operator,
 - MongoDB Operator,
 - CloudNativePG,
 - ostali operatori koji su deo ekosistema.
- Postoje gotovi alati koji omogućavaju implementaciju operatora (koristeći operator pattern):
 - Kubebuilder (Golang),
 - Operator SDK (Java),
 - kube-rs (Rust).
 - ostali.

3 Kubebuilder

- U konkretnim primerimara radimo implementaciju operatora za Dojo aplikaciju. Alarmi aplikacije se prikazuju na Discord kanal.
- Takođe, želimo da omogućimo korisnicima dinamičko kreiranje Dojo aplikacije i njenih komponenti.
- Operator ima sledeće *custom* resurse i njihove kontrolere:
 - ▶ `Dojo`: upravlja `Deployment`-om za `Dojo` aplikaciju.
 - ▶ `DiscordServer`: upravlja Discord serverom.
 - ▶ `DiscordGroup`: upravlja Discord grupom.
 - ▶ `DiscordChannel`: upravlja Discord text kanalom.
- Implementacija operatora je dostupna [ovde](#).

Podešavanje okruženja

13 / 56

- Instalirati Go, verzije `>=1.25.6`.
- Instalirati Kubebuilder, verzije `>=4.11.0`.
- Instalirati k3d, verzije `>=5.8.3`.
- Namesiti bash completion:

```
sudo sh -c 'k3d completion bash > /etc/bash_completion.d/k3d'  
sudo sh -c 'kubebuilder completion bash > /etc/bash_completion.d/  
kubebuilder'
```

Kreiranje klastera

14 / 56

```
# cluster.yaml
apiVersion: k3d.io/v1alpha5
kind: Simple
metadata:
  name: local
servers: 1
```

```
k3d cluster create --config cluster.yaml
```

Kreiranje projekta

15 / 56

- Kreiranje Kubebulder projekta se radi pomoću sledeće komande:

```
kubebuilder init --domain jutsu.com --project-name dojo-operator --repo  
github.com/DanijelRadakovic/dojo-operator
```

- `--domain`: Osnova za API Group resursa. U Kubernetesu, puni naziv grupe se formira kao `<group-name>.<domain>`. Korišćenje domena u osigurava jedinstvenost unutar bilo kog klastera.
 - Primeri naziva grupa: `core.jutsu.com`, `billing.jutsu.com`.
- `--repo`: Naziv Go modula.

Kreiranje custom resursa (proširavanje API-a)

16 / 56

- Projekat je inicijalizovan i samim tim nema definisan ni jedan *custom* resurs i kontroler, pa ih je neopdhodno dodati.
- Želimo da definišemo `Dojo` *custom* resurs i omogućimo upravljanje preko Kubernetesa.
- Da bi to postigli treba da:
 - kreiramo Custom Resource Definition (CRD) za `Dojo` resurs,
 - kontoler koji će upravljati `Dojo` objektima.

Custom Resource Definition (CRD)

17 / 56

- Za definisanje custom resursa koristi se Custom Resource Definition (CRD) resurs.
- To je tip resursa koji kreira RESTful resource path i OpenAPI v3.0 šemu na API Serveru koju koristi za validaciju REST zahteva.
- Samim tim mnoge funkcionalnosti koje podržava OpenAPI v3.0 podržava i CRD uz neke razlike i ograničenja (doc).

Custom Resource Definition (CRD)

18 / 56

- Svaki CRD mora da ima sledeće:
 - ▶ ApiVersion: Grupa i verzija kojoj resurs pripada.
 - ▶ Kind: Naziv resursa napisan u PascalCase formatu (npr. `Dojo`).
 - ▶ Scope: Određuje da li je resurs vezan za namespace ili je na nivou celog klastera. Vrednosti su: `Namespaced` ili `Cluster`.
 - ▶ Spec: Željeno stanje resursa (ono što korisnik definiše u YAML-u).
 - ▶ Status: Trenutno stanje resursa (ono što Operator upisuje nakon posmatranja klastera).
 - ▶ Singular: Jednina naziva resursa, koristi se u kubectl komandama (npr. `dojo`).
 - ▶ Plural: Množina naziva resursa, koristi se u URL putanjama API-ja i `kubectl` listama (npr. `dojos`).

Kreiranje custom resursa (proširavanje API-a)

19 / 56

- Kubebuilder nam omogućava da na jednostavan način kreiramo CRD i kontroler.

```
kubebuilder create api --group core --version v1 --kind Dojo --resource --controller --plural dojos
```

- `--group`: Naziv grupe.
- `--version`: Verzija resursa. Konvencije i način upravljanje verzijama je definisano [ovde](#).
- `--kind`: Naziv resursa. Pun naziv resursa je `dojo.core.jutsu.com`.
- `--resource`: Generiše kod za CRD.
- `--controller`: Generiše kod za kontroler.

Kreiranje custom resursa (proširavanje API-a)

20 / 56

- Prethodna komanda izgeneriše sledeće fajlove:

```
INFO api/v1/dojo_types.go
INFO api/v1/groupversion_info.go
INFO internal/controller/suite_test.go
INFO internal/controller/dojo_controller.go
INFO internal/controller/dojo_controller_test.go
```

- Od posebnog interesa su nam sledeći fajlovi:
 - ▶ `api/v1/dojo_types.go` - koristi se za konfiguraciju CRD.
 - ▶ `internal/controller/dojo_controller.go` - koristi se za implementaciju kontrolera.
 - ▶ `internal/controller/dojo_controller_test.go` - koristi se za pisanje *unit* testova za kontroler.

Implementacija CRD-a

21 / 56

- Što se tiče obaveznih elemenata CRD-a, Kubebuilder je već dosta stvari uradio sa nas: `ApiVersion`, `Kind`, `Scope`, `Singular`, `Plural`.
- Od nas se očekuje da definišemo `Spec` i `Status` podresurse, s obzirom na to da su specifični za svaki resurs pojedinačno.
- Oni se definišu pomoću `DojoSpec` i `DojoStatus` struktura koje se definisane u `api/v1/dojo_types.go` fajlu.

Implementacija CRD-a

22 / 56

```
// DojoSpec defines the desired state of Dojo
type DojoSpec struct {
    // INSERT ADDITIONAL SPEC FIELDS - desired state of cluster
    // Important: Run "make" to regenerate code after modifying this file
    // The following markers will use OpenAPI v3 schema to validate the
    value
    // More info: https://book.kubebuilder.io/reference/markers/crd-validation.html

    // foo is an example field of Dojo. Edit dojo_types.go to remove/update
    // +optional
    Foo *string `json:"foo,omitempty"`
}
```

Implementacija CRD-a

23 / 56

- `Spec` podresurom se definiše željeno stanje resursa. Recimo da treba da izgleda ovako:

```
apiVersion: core.jutsu.com/v1
kind: Dojo
metadata:
  name: tokyo-jujutsu-high
spec:
  accountId: Masamichi Yaga # Naziv korisnika koji kreira aplikaciju.
  title: Tokyo Jujutsu High # Naziv Dojo-a.
  replicas: 3 # Broj replikaca Dojo aplikacije.
  database: Postgres # Gde se čuvaju podaci: Postgres ili Mongo.
  credentialsRef: # Naziv Secret objekta koji sadrži kredencijale baze.
    name: dojo
    namespace: default
```

Implementacija CRD-a (DojoSpec)

24 / 56

```
// DojoSpec defines the desired state of Dojo
type DojoSpec struct {
    // AccountId which owns the Dojo application.
    AccountId string `json:"accountId"`
    // Title of the Dojo application.
    Title string `json:"title"`
    // Database type for the application.
    // +kubebuilder:default:="Postgres"
    Database *Database `json:"database"`
    // CredentialsRef is a reference to Secret which contains the database
    credentials.
    // Postgres: Reference the Secret which points to the `owner` of
    cnpg.Database.
    // Mongo: Not yet supported.
```


Implementacija CRD-a (DojoSpec) (ii)

25 / 56

```
CredentialsRef corev1.SecretReference `json:"credentialsRef"`  
// Replicas is number of application instances to run.  
// +kubebuilder:validation:Minimum=0  
// +kubebuilder:default:=1  
// +optional  
Replicas *int32 `json:"replicas"`  
}
```

- S obzirom na to da su ovo input vrednosti, neophodno ih je validirati.
- Validaciju nam omogućavaju Kubebuilder markups.
- Obratiti pažnju da li je neki atribut strukture pokazivač ili ne.
- Kada koristiti `int` a kada `*int`, ili `string` i `*string`?

Implementacija CRD-a (DojoSpec) (iii)

26 / 56

- Ukoliko je atribut obavezan onda treba koristiti vrednosti a ne pokazivače: `int`, `string`.
- Ukoliko je atribut opcioni onda koristiti pokazivače `*int` `*string`.
- Ovim načinom izbegavate nejasnoće u vašem kodu. Na primer, ukoliko je neko atribut opicioni i tipa je `string`, ukoliko se ne prosledi vrednost, biće `" "`. Ne znamo da li je vrednost nedostajuća ili je sa razlogom postavljena ta vrednost. Takođe, može da izazove neželjenje efekte kod API Servera kada se radi Server Side Apply.

Implementacija CRD-a (Enumeracije)

27 / 56

```
// +kubebuilder:validation:Enum=Postgres;Mongo
type Database string
const (
    DatabasePostgres Database = "Postgres"
    DatabaseMongo     Database = "Mongo"
)
```

```
// DojoSpec defines the desired state of Dojo
type DojoSpec struct {
    // Database type for the application.
    // +kubebuilder:default:="Postgres"
    Database *Database `json:"database"`
}
```

Implementacija CRD-a (DojoStatus)

28 / 56

```
// DojoStatus defines the observed state of Dojo.
type DojoStatus struct {
    // Standard condition types include:
    // - "Available": the resource is fully functional
    // - "Progressing": the resource is being created or updated
    // - "Degraded": the resource failed to reach or maintain its desired
state
    //
    // The status of each condition is one of True, False, or Unknown.
    // +listType=map
    // +listMapKey=type
    // +optional
    Conditions []metav1.Condition `json:"conditions,omitempty"`
}
```

Implementacija CRD-a (DojoStatus)

29 / 56

- `Status` resursa predstavlja trenutno stanje resursa.
- Kontroler je nadležan da upravlja ovom strukturom.
- Možete staviti sve što vam je neophodno da lakše pratite stanje objekta.
- Preporuke kako pisati `Status` resursa je dostupno [ovde](#)
- Jedna od generalni preporuka jeste da se koristi `Conditions` sa barem 3 elemenata:
 - Available: resurs je spreman za korićenje.
 - Progressing: resurs se procesira tako do dostigne novo željeno stanje.
 - Degraded: resurs prilikom neke greške nije uspeo da dostigne željeno stanje.
- S obzirom na to da smo omogućili u `Spec` resursa broj replika, u `Status` resursa moramo da pratimo koliko je replika dostupno a na koliko replika se čega da budu dostupne (indentično statusima `Deployment` resursa).

Implementacija CRD-a (DojoStatus)

30 / 56

```
// DojoStatus defines the observed state of Dojo.
type DojoStatus struct {
    // Conditions represent the current state of the Dojo resource.
    // +listType=map
    // +listMapKey=type
    // +optional
    Conditions []metav1.Condition `json:"conditions,omitempty"`
    // Credentials represents the Secret that is created for database
    credentials
    // +optional
    Credentials corev1.SecretReference `json:"credentials,omitempty"`
    // ReadyReplicas is the number of Pods created by the Deployment that
    have the Ready condition.
    // +optional
```

Implementacija CRD-a (DojoStatus) (ii)

31 / 56

```
ReadyReplicas int32 `json:"readyReplicas,omitempty"`  
    // UpdatedReplicas is the number of Pods created by the Deployment that  
    are running the most recent version of the Pod template.  
    // +optional  
UpdatedReplicas int32 `json:"updatedReplicas,omitempty"`  
    // AvailableReplicas is the number of Pods created by the Deployment  
    that have been ready for at least minReadySeconds.  
    // +optional  
AvailableReplicas int32 `json:"availableReplicas,omitempty"`  
    // ReadyStatus is a human-readable string representing the ratio of  
    ready replicas to desired replicas (e.g., "1/3").  
    // +optional  
ReadyStatus string `json:"readyStatus,omitempty"`  
}
```

Implementacija CRD-a (DojoStatus)

32 / 56

- Svi atributi moraju da su opcioni jer moraju biti prazni prilikom kreiranja objekata. Kontroler kasnije upravlja statusom objekta.
- **Napomena:** Status resursa je deo API-a i mora se voditi računa o **backward** i **forward** kompatibilnošću.
- Drugi kontroleri (ili alati) mogu da koriste status objekat da bi pratili njegovo stanje i znali da odreguju na određenim situacijama.
- Ukoliko se napravi **brekable** izmena, ostali kontroleri i alati neće raditi dobro.
- Na primer ArgoCD alat koristi `Progressing` status da prati da li se objekat i dalje procesira od strane kontrolera.

Implementacija CRD-a

33 / 56

- Definisali smo `Spec` i `Status` resursa i spremni smo na osnovu toga da izgenerišemo CRD.
- Generiranje CRD-a:

```
make manifest generate
```

- Izgenerisan CRD: `config/crd/bases/core.jutsu.com_dojos.yaml`

Implementacija kontrolera

34 / 56

- Implementacija kontrolera se nalaze u `internal/controller/dojo_controller.go`.
- Kao što je već napomenuto, kontroler je petlja koja čeka na izmene koje su se primenile na `Dojo` objekte i procesira u skladu sa nekom logikom.
- Ta petlja se naziva **reconcile** petlja a struktura koja implementira petlju se naziva **Reconciler**.

```
// DojoReconciler reconciles a Dojo object
type DojoReconciler struct {
    client.Client
    Scheme *runtime.Scheme
}
```

```
// (omitted kubebuilder markups for RBAC)

// Reconcile is part of the main kubernetes reconciliation loop which aims
// to
// move the current state of the cluster closer to the desired state.
// For more details, check Reconcile and its Result here:
// - https://pkg.go.dev/sigs.k8s.io/controller-runtime@v0.23.0/pkg/reconcile
func (r *DojoReconciler) Reconcile(ctx context.Context, req ctrl.Request)
(ctrl.Result, error) {
    _ = logf.FromContext(ctx)
    // TODO(user): your logic here
    return ctrl.Result{}, nil
}
```

Implementacija kontrolera (v1)

36 / 56

```
func (r *DojoReconciler) Reconcile(ctx context.Context, req ctrl.Request)
(ctrl.Result, error) {
    dojo := &corev1.Dojo{}
    if err := r.Get(ctx, req.NamespacedName, dojo); err != nil {
        return ctrl.Result{}, client.IgnoreNotFound(err)
    }
    fmt.Println("Name: ", dojo.Name)
    fmt.Println("Title:", dojo.Spec.Title)
    fmt.Println("Owner:", dojo.Spec.AccountId)
    fmt.Println("Replicas:", *dojo.Spec.Replicas)
    fmt.Println("CredentialsRef:", dojo.Spec.CredentialsRef)

    return ctrl.Result{}, nil
}
```

Implementacija kontrolera (v1)

37 / 56

- `Reconcile` metoda ima jedan parameter (zanemajurući `context`) `ctrl.Request`.
`ctrl.Request` sadrži `name` i `namespace` `Dojo` objekta nad kojim se desila izmena i treba da se procesira od strane `Reconcilera`.
- Pomoću `name` i `namespace` (i `Kind`) možemo jedinstveno da identifikujemo bilo koji objekat unutar clustera. Zbog toga se često u samoj biblioteci `NamespacedName` provlači u drugim strukturama.
- Na osnovu `name` i `namespace` moramo da dobavimo kompletan objekat iz klastera. Kad je objekat dobaljen, treba ga procesirati na osnovu `Spec` i `Status` vrednosti objekta.

Implementacija kontrolera (v1)

38 / 56

- Dobavljanje se radi pomoću `r.Get(ctx, req.NamespacedName, &corev1.Dojo)`.
- Ukoliko nije pronađen to znači da se desilo brisanje objekta iz klustera i nema potrebe sa daljem procesiranjem. Time završavamo *reconcile* petlju.
- Za uspešno završavanje *reconcile* petlje neophodno je vratiti `ctrl.Result{}, nil`.
- Za neuspešno izvršavanje, bitno je vratiti `error` koji nije `nil`.
- Zbog toga slučaj brisanja objekata koristimo pomoćnu metodu `client.IgnoreNotFound(err)`.
- Reconciler u pozadini koristi `client.Client` pa se njegove metode mogu koristiti u *reconcile* petlji.

Instalacija CRD i pokretanje operatora

39 / 56

- Imamo jednostavnu implementaciju kontrolera, samim tim smo spremni da instaliramo CRD i pokrenemo operator u lokalnu.
- Instalacija CRD-a:

```
make intall
```

```
$ kubectl get crds
```

```
NAME
```

```
CREATED AT
```

```
...
```

```
clusters.postgresql.cnpg.io
```

```
2026-02-05T00:19:40Z
```

```
databases.postgresql.cnpg.io
```

```
2026-02-05T00:19:40Z
```

```
dojos.core.jutsu.com
```

```
2026-02-24T01:16:59Z
```

```
...
```

Instalacija CRD i pokretanje operatora

40 / 56

- Pokretanje operatora:

```
make run
```

```
INFO    setup    starting manager
INFO    starting server {"name": "health probe", "addr": "[::]:8081"}
INFO    Starting EventSource {"controller": "dojo", "controllerGroup":
"core.jutsu.com", "controllerKind": "Dojo", "source": "kind source:
*v1.Dojo"}
INFO    Starting Controller {"controller": "dojo", "controllerGroup":
"core.jutsu.com", "controllerKind": "Dojo"}
INFO    Starting workers {"controller": "dojo", "controllerGroup":
"core.jutsu.com", "controllerKind": "Dojo", "worker count": 1}
```


Instalacija CRD i pokretanje operatora

41 / 56

- Instalacijom CRD-a proširili smo API Server.
- Na API Serveru je kreiran novi RESTful API endpoint:

```
/apis/core.jutsu.com/v1/namespaces/*/dojos/...
```

- Samim tim možemo preko `kubectl` alata da koristimo resurs.

Instalacija CRD i pokretanje operatora

42 / 56

```
cat <<EOF | kubectl apply -f -
apiVersion: core.jutsu.com/v1
kind: Dojo
metadata:
  name: tokyo-jujutsu-high
spec:
  accountId: Masamichi Yaga
  title: Tokyo Jujutsu High
  replicas: 3
  database: Postgres
  credentialsRef:
    name: dojo
    namespace: default
EOF
```

Instalacija CRD i pokretanje operatora

43 / 56

```
$ kubectl get dojos
```

NAME	AGE
tokyo-jujutsu-high	3m18s

```
INFO    Starting workers      {"controller": "dojo", "controllerGroup":  
"core.jutsu.com", "controllerKind": "Dojo", "worker count": 1}  
Name:   tokyo-jujutsu-high  
Title:  Tokyo Jujutsu High  
Owner:  Masamichi Yaga  
Replicas: 3  
CredentialsRef: {dojo default}
```

Instalacija CRD i pokretanje operatora

44 / 56

- Primere za testiranje operatora možemo definisati u `config/samples/core_v1_dojo.yaml`.
- Primeniti ih na cluster pomoću `kubectl apply -f config/samples/core_v1_dojo.yaml`.
- Ili koristiti kustomize `kubectl apply -k config/samples`.

Implementacija operatora (v2)

45 / 56

- Ustanovili smo da se *reconcile* petlja okida na promene `Dojo` objekata.
- Sada želimo da unapredimo petlju tako da kreiramo Deployment za Dojo aplikaciju sa brojem replika definisanim u `Spec` objekta.
- Važno je napomenuti da je Reconciler **stateless**. Ne pamti stanja iz prethodnog izvršavanja.
- S obzirom na to da se događaji mogu duplicirati, važno je da se Reconciler implementira da bude **idempotentan**.

Idempotency

Idempotency is the property where an operation can be applied multiple times without changing the result beyond the initial application.

Implementacija operatora (v2)

46 / 56

- U slučaju da se ne ispoštuje idempotentnost, može doći do beskonačne petlje.
- Način kojim se Reconciler pravi idempotentnim jeste korišćenjem statusa objekta.
- Na osnovu statusa objekta Reconciler zna u kojoj fazi procesiranja objekta se nalazi i kako dalje da nastavi sa procesiranjem objekta.
- Zbog toga je bitno dobro modelovati `Status` resursa.
- Bitno je napomenuti da se ceo Kubernetes bazira na **level-based** dizajnu umesto **edge-based**.

Level-based design

The system must operate correctly given the desired state and the current/observed state, regardless of how many intermediate state updates may have been missed. Edge-triggered behavior must be just an optimization ([doc](#)).

- Na primer, izvršavamo *reconcile* petlju i prilikom izvršavanja se dese 5 promena objekta (npr. korisnik je pomoću `kubectl` 5 puta izmenilo objekat). Ne interesuje nas prethodne 4 promene, intereseuje nas samo poslednja.
- Pogledati Reconciler implementaciju.

Implementacija operatora (v2)

48 / 56

- Prilikom implementacije neophodno je identifikovati greške od kojih se ne može oporaviti. I skladu sa tim greškama treba `Status` objekta izmenuti na odgovarajući način. Odnosno podesiti `Reason` i `Status(true/false)` vrednosti za određene `Conditions`.
- Na primer, od `409 Conflict` greške se može oporaviti jer naglašava da ne radimo sa najnovijom verzijom objekta, i treba opet okinuti petlju koja će raditi sa najnovijom verzijom.
- Međutim, od greške koja nastaje da se `Deployment` ne može kreirati jer je nešto pogrešno konfigurisano je greška on koje se `Reconciler` ne može opraviti.

Implementacija operatora (v2)

49 / 56

- U našoj implementaciji postoje 3 `Conditions`: `Available`, `Progressing`, `Degraded`.
- `Available` je `true` ako postoji sa barem jedna replika Dojo aplikacije, u suprotnom je `false`.
- `Degraded` je `true` ukoliko je nastala greška od koje nema oporavka, u suprotnom je `false`.
- `Progressing` je `true` ukoliko Reconciler procesira objekat u željeno stranje.
- `Degraded` i `Progressing` su međusovno isključivi, odnosno ukoliko je `Degraded=True`, onda mora `Progressing=False` i obrnuto.
- Zbog toga postoje metode `setUnrecoverableErrorStatus` koja postavlja `Degraded=True, Progressing=False`, i njena inverzna metoda `setProgressStatus`.

Implementacija operatora (v2)

50 / 56

- `Available` nije međusobno isključiv sa `Degraded` i `Progressing`:
 - `Available=True,Progressing=True`: Postoje 3 replike, a Reconciler radi na tome da ih skalira na 5 jer je tako definisano u `Spec` objekta.
 - `Available=True,Degraded=True`: Postoje 3 replike, a žejeno stanje je 5 replika. U međuvremenu se desila greška od kojeg nema oporavka.
- Reconciler ne sme da menja `Spec` objekta. Sme da menja samo `Status` (kasnije ćemo videti `Scale` i `Finalizer`).

Implementacija operatora (v2)

51 / 56

- U petlji ne bi trebali da u imate logiku koja čega resurs da se kreira (npr. EC2 instance, Discord kanal).
- Svaka petlja ima `timeout` koji kada istekne prekine izvršavanje te iteracije.
- Takođe ostali zahtevi se ne mogu procesirati dok se iteracija te petlje ne završi (ukoliko niste podeseilit `concurency`).
- Pametnije bi bilo da završite sa iteracijom petlje i okinete petlju ponovo nakog određenog vremena sa `ctrl.Request{After: 30 * Seconds}`

Implementacija operatora (v2)

52 / 56

- **Zlatno pravilo:** U jednoj iteraciji petlje može se raditi samo jedna izmena objekta.
- API Server ima evidenciju trenutne verzije svakog objekta. Verzija objekta se nalazi `metadata.resourceVersion`.
- Svaka izmena objekta (bilo `Spec` ili `Status`) povećava veriju objekta.
- Ukoliko se na API Server pošalje objekat (pomoću `r.Update()`) koji nema najnoviju verziju, API Server vraća `409 Conflict` grešku.
- Zbog toga je dobra praksa da se posle svakog `r.Update()`, uradi provera `!apierrors.IsConflict(err)` kako bi ignorisali tu grešku i opet okinuli petlju.
- Sasvim je normalno da se *reconcile* petlja više puta okine kako bi se došlo do željeneog stanja.

Upravljanje reconcile petljom

53 / 56

Exponential Backoff Requeue

Ima queue promena koje su se desile, i cim posotji queue treba da se napravi da bude idempotent.

U queue se cuva namespace/name i radi deduplication kako bi smanjio frekveciju promena. Na primer u jednom loop-u, promenio se shop1/shop resource 10 puta, umesto da u queue bude 10 elemenata postojace samo jedan jer ce se duplikati ukloniti. Nacin kako da se napravi da reconciler bude idempotent jeste da bude da se koristi status.

Subresursi za /status i /scale

Da bi smo na pravilan način implemetirali reconcile petlju, moramo prvo bolje da znamo kako API Server i ostali mehanizmi funkcionišu u pozadini.

Pisanje testova

54 / 56

Pisanje testova

Kreiranje Postgres baze

55 / 56

- Aplikacija zahteva konekciju ka bazi. Očekuje da se krenedicijali nalaze u `env var` koji će se popuniti iz `Secret` objekta.
- **Problem:** kako znati koji `Secret` korisiti i šta treba da bude njegov sadržaj?
- Jedno rešenje bi bilo da kreiramo *custom* resurs `Postgres` i kontroler koji bi kreirao bazu kao `Statefulset` i `Secret` sa odgovarajućim kredencijalima.
- Međutim, ova implementacija bi bila minimalna i pitanje koliko mi moglo da posluži u produkcionim okruženjima.
- Bolja opcija je da koristimo već gotove operatore za upravljanje Postgres bazom, kao što je CloudNativePG.

Kreiranje Postgres baze

56 / 56

- Resurse koje `CloudNativePG` operator nudi se nalaze [ovde](#).
- Od posebnog značaja je `Database` resurs koji omogućava kreiranje baze unutar klustera i `Secret` objekta sa odgovarajućim kredencijalima.
- Sve što naj je ostalo jeste da proširimo `Spec` sekciju u kojoj je moguće definisati tip baze koji se koristi i naziv `Secret` objekta.