25/01/2024 Tutorial 01

知识点:

Devops 和 SRE的区别

SRE提高一个系统可伸缩性,降低流量,SRE注重于度量、监控和故障处理,强调预防和快速恢复。 DevOps注重于流程改进、协作和文化变革,旨在消除开发与运维之间的障碍。 总体而言,SRE和DevOps都在推动运维向自动化、可伸缩和高可用性方向发展,以满足现代应用程序和服务的需求。

https://spacelift.io/blog/sre-vs-devops

什么是Devops, 主要用什么工具

https://www.browserstack.com/guide/devops-lifecycle. Continue

https://www.simform.com/blog/devops-lifecycle/. Tool list

https://www.spiceworks.com/tech/devops/articles/what-is-devops-lifecycle/

Best practices

https://www.browserstack.com/guide/devops-lifecycle +Sec

注册AWS免费账号

https://youtu.be/KkV1Uk2G5S0

https://aws.amazon.com/startups/credits

Get AWS Activate Credits - AWS Startups

Apply for up to \$100,000 in AWS Activate credits and unlock access to our partners' tools and services.

https://github.com/AutomationLover/goexpert_handson/blob/main/w1/guide.md goexpert_handson/w1/guide.md at main · AutomationLover/goexpert_handson Contribute to AutomationLover/goexpert_handson development by creating an account on GitHub.

知识点:

学习使用IAM,了解基于角色的访问控制Role-Based Access Control (RBAC), 基于角色的访问控制(RBAC)是一种用于控制用户在公司 IT 系统中能够执行的操作的方法。RBAC 通过为每个用户分配一个或多个"角色"并为每个角色赋予不同权限来实现此目的。RBAC 可应用于单个软件应用程序,也可应用于多个应用程序。想像一间居住了几个人的房屋。每个居民都会得到一把可打开前门的钥匙: 他们收到的钥匙不会有完全不同的设计,而且这些钥匙都可以打开前门。如果他们需要进入这一物业的其他部分,如后院的仓库,他们可能会收到第二把钥匙。没有居民会获得仓库的唯一钥匙,或可同时打开仓库和前门的特殊钥匙。

在 RBAC 中,角色是静态的,就像上例中房屋的钥匙一样。不论由谁拥有,它们都不会变化,而且需要更多访问权限的任何人都会被分配一个附加角色(或第二把钥匙),而不是获得自定义的权限。

从理论上讲,这种基于角色的访问控制方法使管理用户权限变得相对简单,因为权

限不是针对单个用户量身定制的。但是,在具有许多角色和许多应用程序的大型企业中,RBAC 有时会变得复杂且难以跟踪,并且最终用户可能会获得超出其需求的权限。

Role-Based Access Control (RBAC),

https://learn.microsoft.com/en-us/azure/well-architected/security/identity-access

Recommendations for identity and access management - Microsoft Azure Well-Architected Framework

Learn about recommendations for authenticating and authorizing identities that are attempting to access workload resources.

https://docs.aws.amazon.com/cli/latest/userguide/cli-usage-output-format.html
Set the AWS CLI output format - AWS Command Line Interface
Control the format of the output from the AWS CLI.