

#### **Despliegue FullStack Flash Gaming Hub en AWS**

FUNDACIÓN SAN VALERO
SEAS, Centro de Formación Abierta
ZARAGOZA



## · Autores y centro de estudios al que pertenecen

Iván Segura Romero

Guillermo García Serrano

Centro San Valero



 $\cdot \ \mathsf{Tutor} \ \mathsf{docente} \ \mathsf{y}, \ \mathsf{en} \ \mathsf{su} \ \mathsf{caso}, \ \mathsf{tutor} \ \mathsf{empresarial}$ 

Santos Pardos Gotor

Centro San Valero



 $\cdot$  Link al AWS Academy Learner Lab donde se implementó la solución.

https://awsacademy.instructure.com/courses/85320



· Un video de máximo 5 minutos en donde se muestre la solución.

El video está subido al repositorio de Github.



#### · Breve reseña, de no más de 100 palabras, describiendo el Trabajo.

Se ha realizado el despliegue del aplicativo Flash Gaming Hub en la nube de AWS. Las tecnologías utilizadas ha sido Vue, javascript para la parte del Frontend y para la parte de Backend se ha desarrollado en .Net. La base de datos utilizada ha sido Microsoft SQL Server.

A nivel de arquitectura, podemos ver todos los servicios utilizados en posteriores apartados. Destacar que se ha desplegado el aplicativo en alta disponibilidad primero en una región y posteriormente en multi-región.

La tecnología principal para esta arquitectura de microservicios ha sido Elastic Kubernete Services (EKS) si bien han sido cerca de 20 servicios los utilizados para el total despliegue de la solución.



#### · Número y listado de servicios AWS empleados

- 1. Servicio Route 53. Política de Failover para tener datacenter principal y de backup. Las entradas están realizadas en el dominio retocsv.es cuenta real de internet del colegio Centro San Valero por ser un servicio que no funciona completamente en cuentas de AWS Academy.
- 2. Web Application Firewall para proteger el Frontend de la aplicación. Están activados los controles gratuitos que funcionan en AWS Academy.
- 3a. ALB, balanceador público para el frontend de la aplicación.
- 3b. ALB, balanceador interno para la API de la aplicación

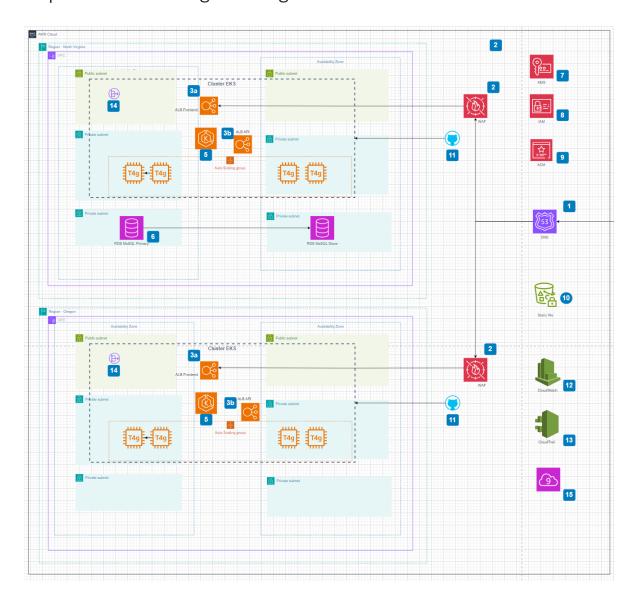


- 4. Grupo de auto escalado para el fronted de la aplicación
- 5. Cluster de EKS. Contiene un grupo de autoescalado y un balanceador para la API del backend.
- 6. AWS RDS con Microsoft SQL server con principal y secundaria.
- 7. Servicio KMS que se ha utilizado tanto en la parte estática utilizada en un bucket de S3 como en AWS RDS para la base de datos.
- 8. Servicio de gestión de usuarios. Servicio muy recortado y donde hemos utilizado las credenciales del usuario, cambiantes cada vez que entramos en AW Academy así como el Role LabRole que nos da la plataforma.
- 9. Servicio ACM de certificados para poder SSL tanto en el frontend como en el backend del despliegue fullstack.
- 10. Servicio de fichero en objetos S3 para las partes estáticas de la aplicación.
- 11. Canalización CI/CD con Github Actions para el cluster EKS. (debido a que CodePipeline no punciona en AWS Academy lo hemos realziado con Github actions).
- 12 Servicio de monitorización y observabilidad para todos los servicios utilizados.
- 13. Servicio de auditoría para conocer los cambios a nivel de API de servicios de AWS.
- 14. Servicio NAT GW para salida a internet de las redes privadas
- 15. Cloud9 para creación de contenedores y manifiestos de EKS



 $\cdot$  Documentación detallada de la arquitectura, que explique la lógica y componentes utilizados en la solución propuesta.

El diseño de arquitectura en AWS Academy de la solución es el que se puede ver en la siguiente figura:





Hemos desarrollado un marketplace de videojuegos con estilo cyberpunk. El frontend ha sido desarrollado con Vue y el backend con .NET. Antes de explicar la solución implementada en la nube, es importante aclarar que hemos utilizado una cuenta denominada "academy", la cual nos limita el acceso a varios recursos. El esquema mostrado en la parte superior representa cómo nos hubiera gustado implementar la web, pero debido a las limitaciones mencionadas, hemos tenido que ajustarnos y dejarla lo más parecida posible.

En primer lugar, hemos utilizado el IDE Cloud9 con Docker para lanzar el servicio EKS. Tenemos dos regiones de disponibilidad: una en North Virginia y otra en Oregón, aunque no se puede realizar completamente en el laboratorio debido a que el Multi A-Z en AWS Academy no permite esto sobre la base de datos. Dentro de cada región, hay un clúster de Kubernetes con un grupo de autoescalado de hasta 4 nodos de trabajo y dos balanceadores de carga tanto para la API como para la web. Además, hay una base de datos en RDS, aunque solo en North Virginia debido al problema mencionado anteriormente.

Nuestra intención era añadir un WAF de nivel 7, como se muestra en el diagrama, para evitar ataques de inyección SQL, entre otras amenazas. En el laboratorio está creado, pero no asociado al balanceador de carga ya que el tipo de balanceador de carga que genera Academy mediante Cloud9 es Classic, no ALB, el cual sí permite la conexión entre el WAF y el balanceador de carga.

Hemos utilizado Route 53 como servicio DNS y ACM para solicitar los certificados SSL.

Debido a que CodePipeline en Academy no funciona, hemos decidido implementar GitHub Actions, que funciona de una forma similar.

Se está haciendo uso de KMS en la base de datos.

IAM se ha configurado al nivel permitido por Academy, dado que solo hay un usuario.



Todo lo hemos gestionado a nivel de monitorización con CloudWatch y CloudTrail.

Además para que la web tenga imágenes de los videojuegos y los estudios puedan crear su propios juegos con imágenes de estos, tenemos un S3 bucket, el cual almacena estas imágenes y se conectan con el frontend, en otro laboratorio "academy". En lo que también entra el uso del CloudWatch, ya que nos dieron errores al principio con la conexión establecida entre el front y el S3 Bucket.

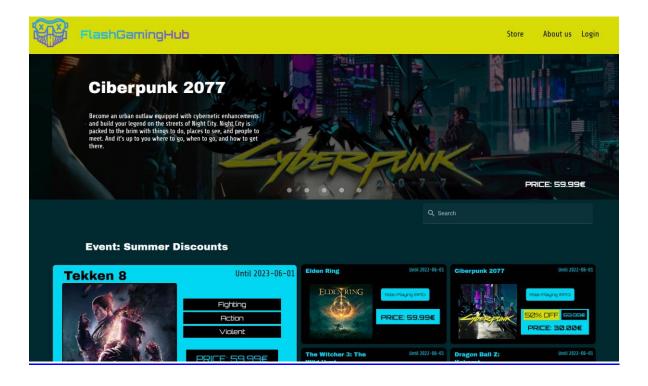
· Presentación explicativa que describa la problemática abordada, la solución propuesta y los resultados obtenidos.

La solución propuesta soluciona la problemática de alta disponibilidad, recuperación ante desastres y resiliencia de una arquitectura de microservicios de un aplicativo desplegado en nube pública.



## · Link al trabajo

# $\underline{https://w3bflashgaminghub.retocsv.es/}$

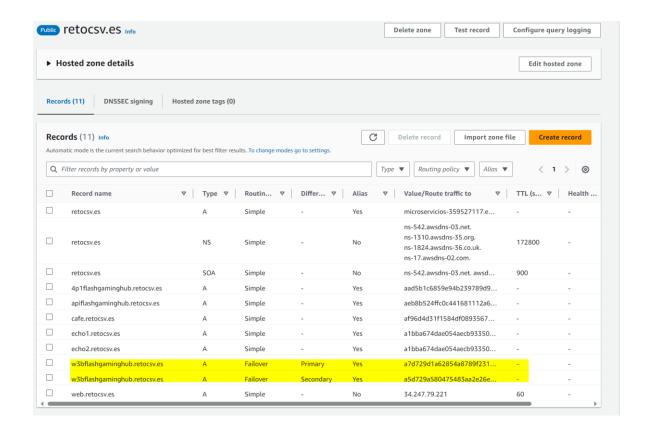




#### · Anexo

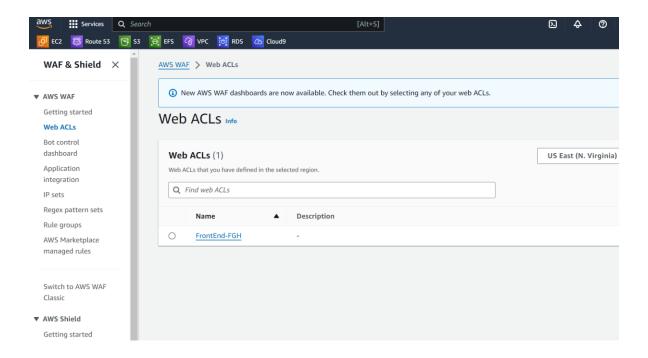
Presentamos a continuación algunas pantallas de configuración de la arquitectura en caso de que no se pueda consultar. A fecha de entrega del proyecto están consumidos 44 euros del AWS Academy Learning Lab.

#### 1 Route 53





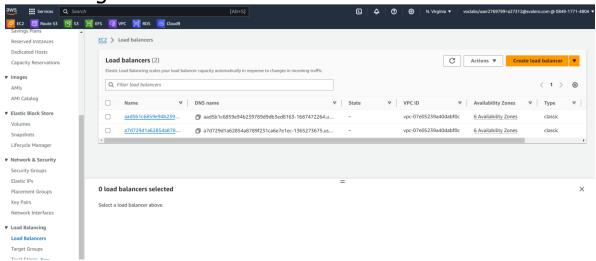
#### 2 WAF



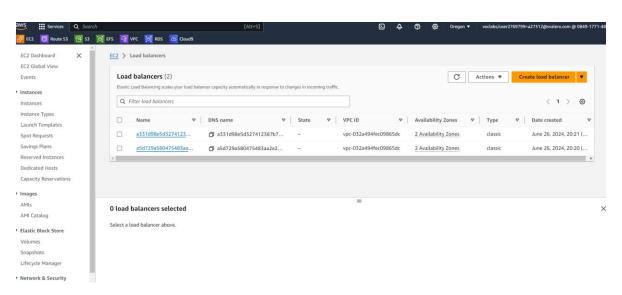


### 3 ALB

North Virginia

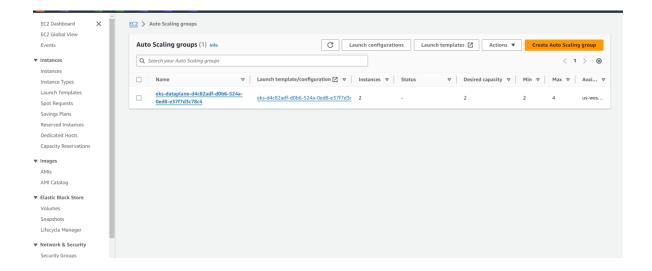


## Oregon



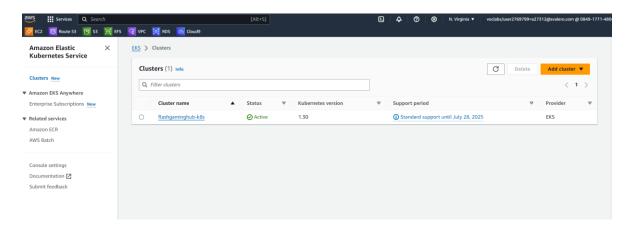


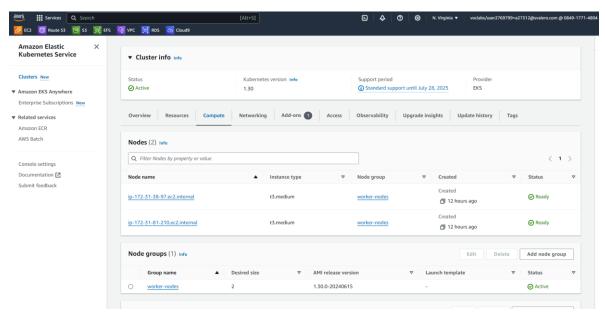
### 4 ASG





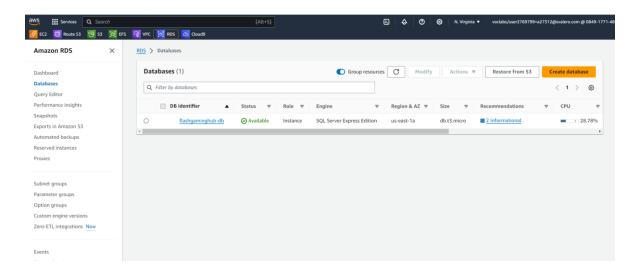
### 5 EKS





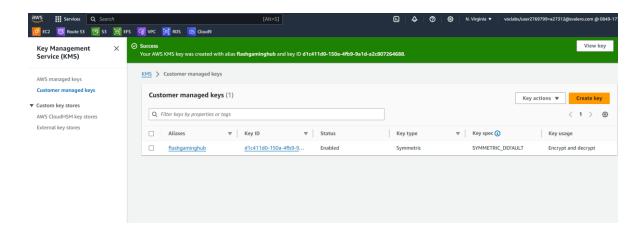


### 6 RDS



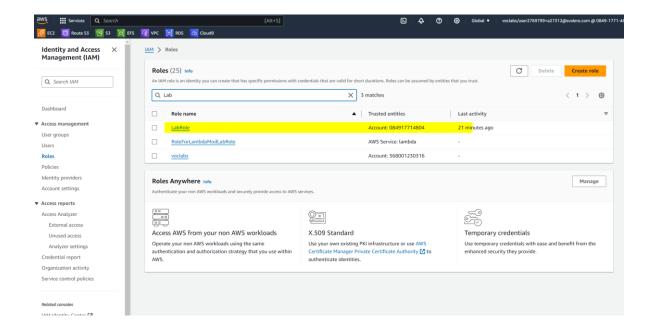


### 7 KMS



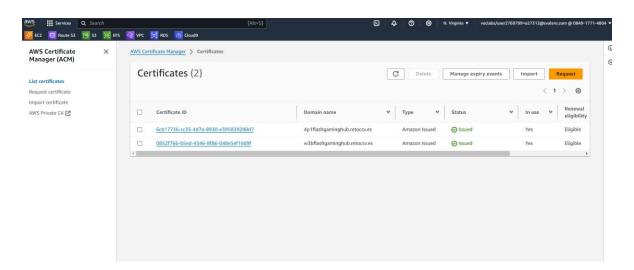


### 8 IAM



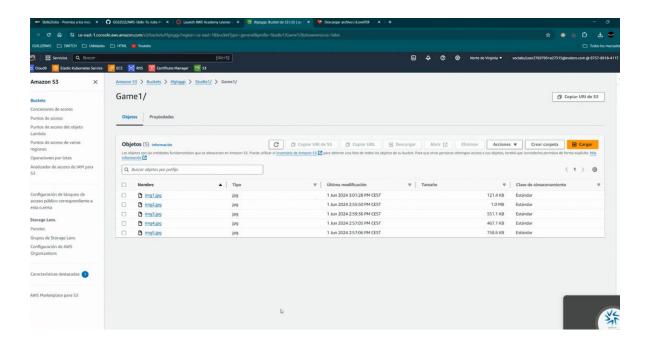


### 9 ACM



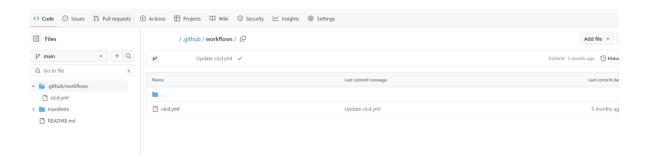


### 10 S3



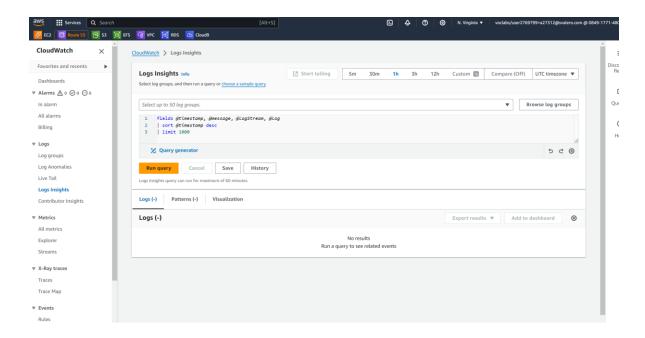


### 11 GitHub



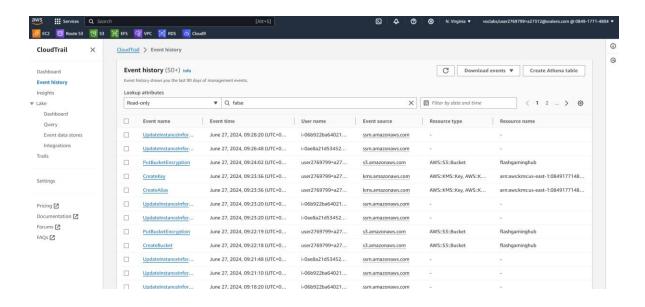


### 12 CloudWatch



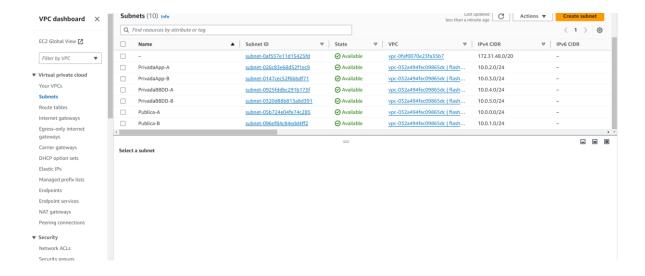


### 13 CloudTrail





### 14 VPC





# 15 Cloud9

