

学习内容：

Go 程序设计语言的第九章，云原生公开课第五、六、七章

收获：

- 解决数据竞争的三种方法：不对数据写操作、避免多个 goroutine 访问数据、互斥访问
- sync.Mutex、sync.RWMutex、sync.Once
- goroutines 与线程的区别：
 1. 线程的栈大小一般固定 2MB，goroutine 的栈大小时可变的，一般 2KB 到 1GB
 2. Goroutine 有自己的调度器与线程相映射，切换时不需要像线程进行上下文切换
 3. 可以通过改变 GOMAXPROCS 的值控制 go 程序对应的线程数目，默认值为 CPU 数
 4. Goroutine 没有 id
- Kubernetes 的资源对象组成：主要包括了 Spec、Status 两部分
- 元数据:Labels、Selector、Annotations、Ownereference
- 命令式 API 设计方法和声明式设计方法
- Kubernetes 所采用的控制器模式，是由声明式 API 驱动的
- deploymentStatus 中描述的三个其实是它的 conversion 状态，也就是 Processing、Complete 以及 Failed
- 查看 Deployment 状态
 1. DESIRED：期望 pod 的数量(replicas)
 2. CURRENT：当前实际的 pod 数量
 3. UP-TO-DATE：到达期望版本的 pod 数量
 4. AVAILABLE：运行中并可用的 pod 数量
 5. AGE：deployment 创建的时长
- Job 状态：COMPLETIONS、DURATION、AGE