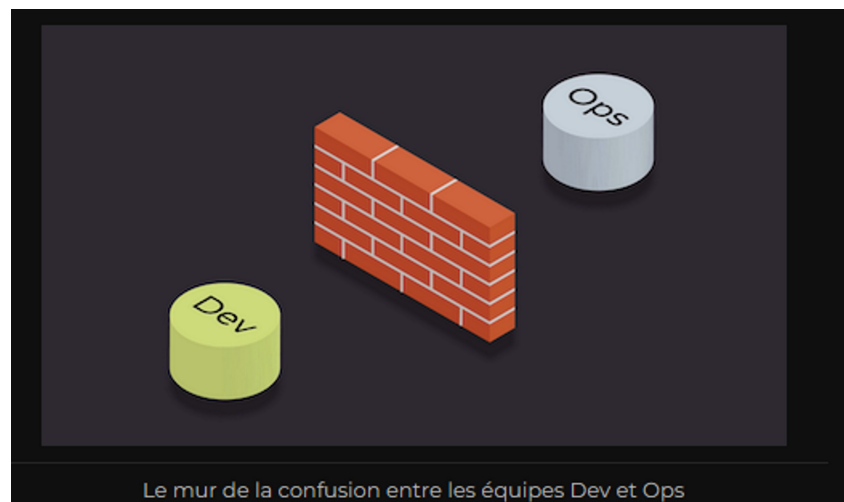


Définition DevOps

lundi 5 septembre 2022 10:31

- **Time To Market** : Le **TTM** est le temps d'arrivée d'une fonctionnalité sur le marché, c'est-à-dire le temps entre le moment de décision de la création de cette fonctionnalité, et son arrivée sur le produit final en production.
- **Mur de la confusion** : Mur symbolique qui sépare deux équipes qui travaillent dans la même entreprise (Dev et Ops par exemple) en leur attribuant des **objectifs respectifs antagonistes**



- **DevOps** : Le DevOps est un ensemble de pratiques qui met l'emphase sur l'automatisation des processus entre les équipes de développement, et les équipes en charge du maintien en conditions opérationnelles de l'application développée.
- **Mean Time To Recovery** : Ou **MTTR**, est le temps moyen nécessaire pour réparer et restaurer un système défaillant. C'est une mesure de la capacité à maintenir un composant ou un service réparable. Selon la complexité du dispositif et du problème, le MTTR peut se mesurer en minutes, en heures ou en jours. (Peut également désigner le temps moyen de restauration ou le temps moyen de résolution.)
- **Value Stream Map** : Le **Value Stream Map** (ou **VSM**) est un outil emprunté du Lean, qui permet de connaître les processus prenant du temps et n'apportant pas de valeur ajoutée. Avec le VSM, chaque étape d'un processus est décrite, qualifiée et quantifiée en performance, sous la forme d'une chaîne de valeur (temps de traitement de chaque étape, délai entre deux étapes, taux de transformation, etc.).
- **Loi de Conway** : La loi de Conway stipule qu'une organisation qui conçoit

un système concevra un système dont la structure est une copie de la structure de communication de l'organisation. En d'autres termes "La structure d'un système est à l'image de la structure de communication de l'organisation qui l'a conçu". Ou encore autrement dit, si l'organisation communique mal alors le système communiquera mal. Cette idée remonte est un adage du programmeur nommé Melvin Conway qui a développé ce principe en 1967.

- **Pattern** : Le mot « pattern » est un anglicisme utilisé par de nombreux jargons professionnels. Il désigne, selon le contexte, **un modèle, une structure, une organisation, un motif ou un type répétitifs** auquel il peut conférer des propriétés caractéristiques.

- **Kanban : Méthode de gestion des connaissances** relatives au travail, qui met l'accent sur une organisation de type Juste-à-temps en fournissant l'information ponctuellement aux membres de l'équipe afin de ne pas les surcharger.

Dans cette approche, le processus complet, de l'analyse des tâches jusqu'à leur livraison au client, est consultable par tous les participants, chacun prenant ses tâches depuis une file d'attente.

Dans le cadre du développement logiciel, Kanban peut être un système visuel de gestion des processus qui indique quoi produire, quand le produire et en quelle quantité ; cette approche est directement inspirée du système de production de Toyota et des méthodes « lean ».

- **Service Level Indicator** : Le **Service Level Indicator**, ou **SLI**, est une mesure du niveau de service rendu pour chaque client :

Cela peut être le **temps de traitement** d'une application, le **nombre d'erreurs** générées lors d'une ingestion de données, ou même le **nombre de déploiements** requis pour corriger un bug. Chaque équipe peut définir ses propres indicateurs, qu'elle suivra au quotidien. Ces indicateurs sont **propres à chaque métier** et ont une forte valeur pour l'équipe qui les a mis en place. Ces indicateurs servent de référence lors de la définition du SLO.

- **Service Level Objective** : Le **Service Level Objective**, ou **SLO**, est un **objectif que doit atteindre le SLI** défini par l'équipe. Le SLO est défini entre le **fournisseur du service** et le **consommateur** :

Ce SLO est partagé afin d'éviter tout problème entre les deux parties. Il doit suivre les préceptes **S.M.A.R.T (spécifique, mesurable, acceptable, réaliste, temporellement défini)**. Des exemples de SLO peuvent être le **temps de réponse** d'une requête, le **temps de disponibilité** d'un service ou le **nombre d'appels acceptés** en moins de 5 minutes. Le SLI sert de

base pour le SLA.

- **Service Level Agreement** : Le **Service Level Agreement**, ou **SLA**, est un contrat passé entre un **fournisseur de service** et le **consommateur** de ce service. Le non-respect de ce SLA aboutit souvent à des **pénalités financières**.

Ce dernier indicateur est donc extrêmement important, dans le sens où des clients peuvent partir du service s'il n'est pas respecté scrupuleusement. C'est aussi l'**indicateur le plus suivi** par le SRE lors de la mise en place d'une telle équipe.

Source :

[https://www.splunk.com/fr fr/data-insider/what-is-mean-time-to-repair.html](https://www.splunk.com/fr_fr/data-insider/what-is-mean-time-to-repair.html)

<https://openclassrooms.com/fr/courses/6093671-decouvrez-la-methodologie-devops/6183233-decouvrez-les-origines-de-la-methodologie-devops>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Pattern>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Loi de Conway](https://fr.wikipedia.org/wiki/Loi_de_Conway)