

Capítulo 4: Integración de microservicios

Víctor Iranzo

20 de mayo de 2018

La integración de servicios es la parte más relevante en los sistemas basados en este concepto. Hacerlo correctamente nos asegurará su autonomía y su despliegue de manera independiente. Existen muchas tecnologías para la integración: SOAP (Simple Object Access Protocol), RPC (Remote Procedure Call) o REST (Representational State Transfer). De cualquiera de estas tecnologías esperamos las siguientes características:

- Evitar cambios en los consumidores: la tecnología escogida debe hacer que el número de cambios en un servicio que impliquen cambios en sus consumidores sean los menos posibles.
- No imponer una tecnología específica: la tecnología empleada para la comunicación entre servicios no debe restringir la tecnología empleada en estos. Se debe mantener la heterogeneidad tecnológica de los servicios y el protocolo empleado para integrarlos debe poderse emplear en cuantas más tecnologías mejor.
- Hacer simple el consumo de un servicio: los consumidores deberían de tener total libertad en la tecnología que emplean y consumir un servicio para ellos no debe ser complejo de implementar.
- Ocultar detalles de la implementación: el consumidor de un servicio no debe conocer los detalles de como este está implementado internamente. Así, los interlocutores están desacoplados y se evitan cambios en el consumidor asociados al servicio.
- Soportar operaciones más allá de las CRUD: las operaciones CRUD para crear, leer, actualizar y eliminar elementos están soportadas en la mayoría de tecnologías de integración. Sin embargo, un sistema requiere dar soporte a más procesos que se deben poder exponer en una interfaz de un servicio.

1. Integración por base de datos

La integración a través de bases de datos es una de las más empleadas en la industria. En nuestro contexto, esto se traduce a que todos los servicios de un sistema comparten la misma base de datos y cuando uno de ellos quiere hacer una operación u obtener información de otro, lo hace a través de la base de datos sobre las entidades del servicio consumido.

Este tipo de integración tiene un gran número de desventajas. En primer lugar, se está permitiendo a terceros ver y modificar detalles de la implementación interna de un servicio. Como consecuencia, un cambio en el esquema de la base de datos puede suponer romper los consumidores, que se puede comprobar invirtiendo en pruebas de regresión.

En segundo lugar, los consumidores están obligados a emplear una tecnología específica. De esta forma los servicios pierden autonomía a la hora de elegir su propia tecnología y quedan acoplados unos con otros. Por ejemplo, un cambio en el tipo de base de datos empleada (de un esquema relacional a uno clave-valor) implica cambios en todo el sistema.

Por último, con esta aproximación la lógica del servicio queda repartida entre sus consumidores. Acciones como modificar un elemento del servicio pueden ser invocadas por múltiples consumidores. Pongamos por caso que esto lo realizan 3 consumidores. Cada uno es responsable de hacer una consulta a la base de datos para este propósito, lo que se traduce en que la misma lógica quede replicada en tres sitios. Esto supone la pérdida de cohesión en el sistema, porque servicios independientes cambiarían juntos por consumir a otro.

En definitiva, la integración por base de datos es una buena forma de compartir datos pero no lógica y emplearla en una solución basada en micro-servicios implica la pérdida de la cohesión y el acoplamiento entre servicios.

2. Llamadas síncronas y asíncronas

En la comunicación síncrona, cuando se realiza una llamada a un servidor esta se bloquea hasta que la operación solicitada se complete. En la comunicación asíncrona, el invocador no espera a que la llamada se complete para continuar trabajando.

Es más sencillo razonar sobre las primeras, pero son las llamadas asíncronas las más efectivas cuando se solicitan operaciones largas o cuando se desea hacer una aplicación responsive.

El primer tipo de comunicación está ligado al patrón petición-respuesta (en inglés, request-response), aunque también puede ser empleado de forma asíncrona a través de callbacks que recojan la respuesta del servidor. Otro tipo de patrón es el basado en eventos: el cliente, en lugar de hacer una petición para realizar una operación, comunica al servidor un evento que ha observado y es el servidor quien debe saber qué hacer ante lo ocurrido. Este patrón es de naturaleza asíncrona y disminuye el acoplamiento entre cliente y servidor.

- 3. Integración REST y RPC**
- 4. Patrones orquestador y coreógrafo**
- 5. La ley de Postel y los lectores tolerantes**
- 6. Integración en las interfaces de usuario**
- 7. Integración con servicios de terceros**
- 8. Integración con sistemas legados**