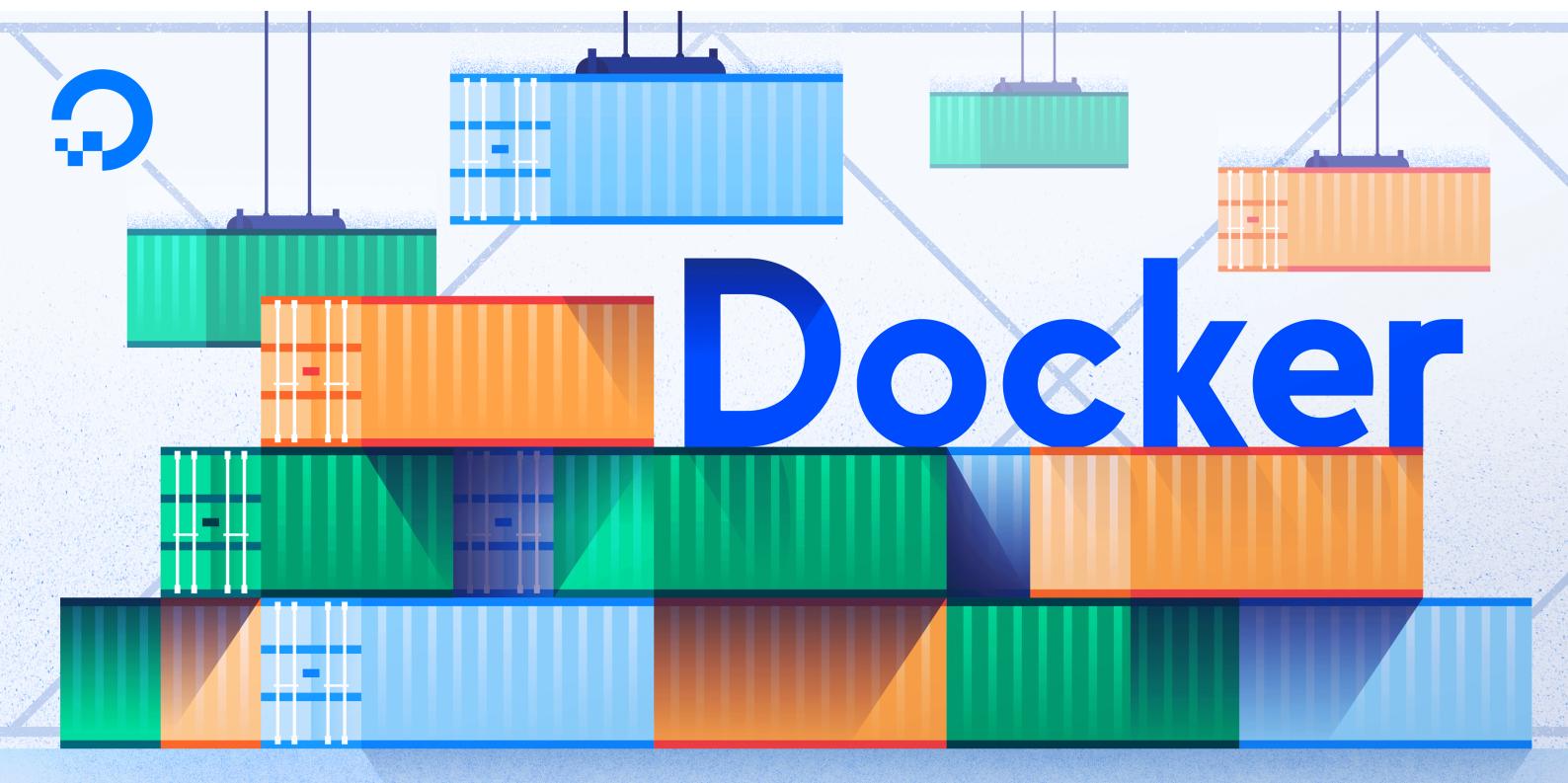


Docker - Guide pratique

Livre



Sommaire

1. Introduction	1
1.1. Préambule	1
1.2. Docker? C'est quoi ?	1
1.3. Pourquoi Docker et les conteneurs ?	6
1.4. Des environnements de développement et de production identiques	6
1.4.1. Exemple : une application NodeJs.....	7
1.5. Des environnements de développement identiques au sein d'une équipe ou d'une organisation.....	9
1.6. Des environnements conflictuels entre différents projets	9
1.7. Machines Virtuelles vs Conteneurs Docker	11
1.8. Un ordinateur dans l'ordinateur	11
1.9. Les machines virtuelles sont lourdes.....	13
1.9.1. Calcul des ressources restantes.....	14
1.9.1.1. Calcul des ressources restantes	14
1.9.1.2. Réflexion	15
1.9.1.3. Conclusion	15
1.10. Les conteneurs sont légers.....	17
2. Installation de Docker	21
2.1. Vue d'ensemble	21
2.2. Installation de Docker sur Windows	23
2.2.1. Le nouveau Terminal pour Windows	23
2.2.2. Téléchargement.....	25
2.2.3. Virtualisation d'un noyau Linux.....	26
2.2.3.1. Avec WSL	26
2.2.3.1.1. Prérequis : version du système d'exploitation	26
2.2.3.1.2. Prérequis : Configuration matérielle	27
2.2.3.1.3. Prérequis : Activer WSL.....	27
2.2.3.1.4. Mise à jour de WSL	28
2.2.3.1.5. Installation	28
2.2.3.1.6. Vérification de la version de WSL	28
2.2.3.2. Avec Hyper-V	29
2.2.4. Installation de Docker Desktop	30
3. Les images Docker	31
3.1. Introduction aux images Docker	31
3.2. Images et Conteneurs : Quelle différence ?	31
3.3. Les images Docker pré-construites.....	33
3.3.1. Préambule	33
3.3.2. Utiliser une image existante	34

3.4. Les images Docker personnalisée	37
3.4.1. Préambule	37
3.4.2. TD : Créer une image pour une application Node.js	38
3.4.2.1. Objectif	38
3.4.2.2. Préparation	38
3.4.2.3. Présentation des fichiers	38
3.4.2.4. Lancez l'application Node.js en Local	40
3.4.2.5. Dockerfile : Création de notre propre image Docker	42
3.4.2.5.1. Instruction : FROM	42
3.4.2.5.2. Instruction : COPY	43
3.4.2.5.3. Instruction : RUN	43
3.4.2.5.4. Instruction : WORKDIR	43
3.4.2.5.5. Instruction : CMD	44
3.4.2.5.6. Instruction : EXPOSE	45
3.4.2.5.7. Construction de l'image	46
3.4.2.5.8. Mapping de ports	48
3.4.3. Précisions sur les images Docker	51
3.4.3.1. Lecture seule	51
3.4.3.2. Comprendre les Couches d'images	52
4. Gestion des images et des conteneurs	54
4.1. Lister les conteneurs	54
4.2. Démarrer, arrêter et redémarrer un conteneur	55
4.3. Comprendre le mode détaché et le mode attaché	56
4.4. Le mode interactif	58
4.5. Supprimer des images et des conteneurs	58
4.6. Supprimer automatiquement des conteneurs arrêtés	58
4.7. Inspecter des images	58
4.8. Copier des fichiers vers/depuis un conteneur	58
4.9. Nommer & Tagger des images et des conteneurs	59
4.10. Partager des images	59
4.11. Pusher des images vers un registre	59
5. Data et Volumes	60
5.1. Introduction	60
5.2. Différents types de données	60
5.3. Mise en pratique : Manipulation de données temporaires et permanentes	61
5.3.1. Analyse d'une application de démonstration	61
5.3.2. Comprendre la problématique	63
5.3.3. Introduction aux Volumes	70
5.3.4. Un premier essai raté	71
5.3.5. Les volumes nommés à la rescousse !	75
6. Networking : La communication entre conteneurs	76

6.1. Introduction	76
6.2. Présentation de l'application de démonstration	77
6.3. Communication	80
6.3.1. Préambule	80
6.3.2. Situation 1 : Du conteneur vers un serveur distant (HTTP)	81
6.3.3. Situation 2 : Du conteneur vers la machine hôte locale	81
6.3.4. Situation 3 : Du conteneur vers un autre conteneur	82
6.4. Mise en pratique : Création du conteneur et communication avec le serveur API REST	83
6.5. Mise en pratique : Faire communiquer le conteneur avec le localhost	87
6.6. Mise en pratique : Communication entre conteneurs [Solution basique]	90
6.7. Mise en pratique : Les Networks Docker [Solution élégante]	92
6.8. Les pilotes (drivers) de Docker Network	96

1. Introduction

1.1. Préambule

Le cours que vous allez lire va aborder deux technologies qui facilitent le déploiement et le développement d'applications complexes :

- Docker
- Kubernetes

Certainement, qu'en ce moment même, vous n'avez absolument aucune idée de ce qu'est Docker et à quoi cela sert concrètement.

Docker est lié à ce que l'on appelle des **containers**.

Tout au long de ce cours, vous recevrez des commandes à tester avec leur explication.

Ainsi, vous saurez comment :

- Installer et utiliser Docker localement sur votre machine.
- Utiliser Docker dans votre projet simple comme dans les plus complexes.
- Déployez ces projets et des applications.
- Apprendre ce qu'est Kubernetes et son lien avec Docker.

Vous rencontrerez beaucoup de petits exemples pour vous plonger dans des cas pratiques et concrets.

Nous allons commencer de zéro.

Pré-requis pour suivre ce cours



- Aucune connaissance préalable de **Docker** n'est requise.
- Aucune connaissance préalable de **Kubernetes** n'est requise non plus !

1.2. Docker? C'est quoi ?



Voici une définition académique de Docker :

Docker est une technologie de conteneurisation : un outil pour créer et gérer des conteneurs.

Mais finalement, nous ne sommes pas plus avancés !

Qu'est-ce qu'un **conteneur** ? et pourquoi aurions-nous besoin, à notre niveau, de les utiliser, puisque jusqu'à présent, nous vivions très bien sans ?

Vous étudiez le développement d'applications n'est-ce pas ? Dans ce cas, vous connaissez au moins les bases d'un langage de développement comme le **Javascript**, le **PHP**, **Java** ou **C#**.

Donc, vous n'êtes pas sans savoir qu'une application est le produit d'un long processus d'écriture de lignes de codes, sur une machine de développement fonctionnant avec des librairies. L'ensemble tournant dans un environnement particulier.

Par exemple, imaginons que nous développons une application de gestion pour le football. Cette application permet d'ajouter des joueurs et leur palmarès dans des équipes et de télécharger la composition de ces équipes en format PDF.

Au lieu de programmer de zéro comment convertir nos données en PDF, nous allons utiliser des morceaux de code déjà écrits par d'autres développeurs. Ces morceaux de code sont regroupés dans ce qu'on appelle une 'librairie'. En utilisant une librairie, nous gagnons du temps et nous assurons que la fonctionnalité est déjà bien testée et fonctionnelle.

Attention toutefois, notre application est développée en PHP 7.2, une version un peu ancienne. Il faudra donc choisir une librairie qui est compatible avec cette version de PHP. Si nous ne faisons pas attention à cette compatibilité, nous risquons de rencontrer des problèmes ou des 'bugs' lors de l'utilisation de notre application. C'est un peu comme s'assurer que les pièces d'un puzzle s'emboîtent bien ensemble.

Jusqu'à maintenant, nous ne voyons pas vraiment de problèmes !

Sur notre machine de développement, nous devrons seulement installer PHP 7.2 et la librairie compatible. Idem sur le serveur de production.

Machine de développement : Windows 11

Environnement PHP 7.2

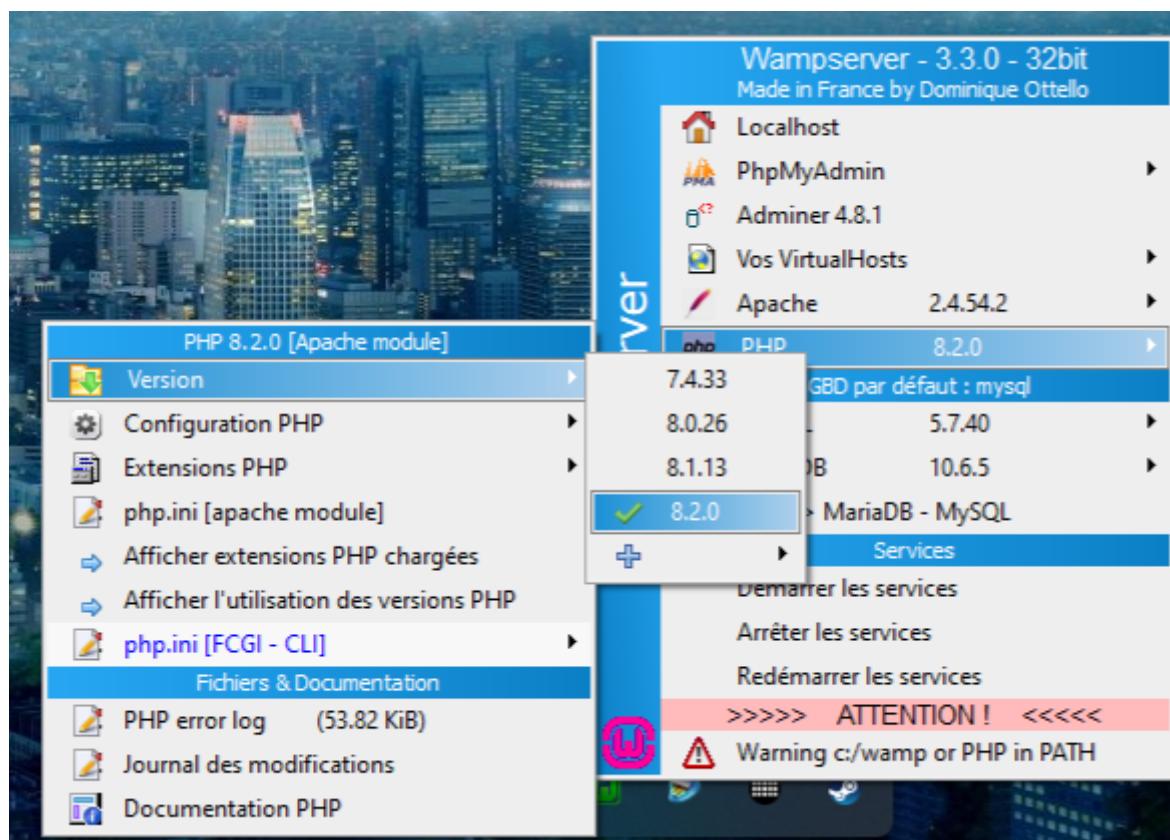
index.php equipes.php joueurs.php Fichier3.php

Librairie_export_pdf.php

Exemple : Application de gestion d'équipes de Football

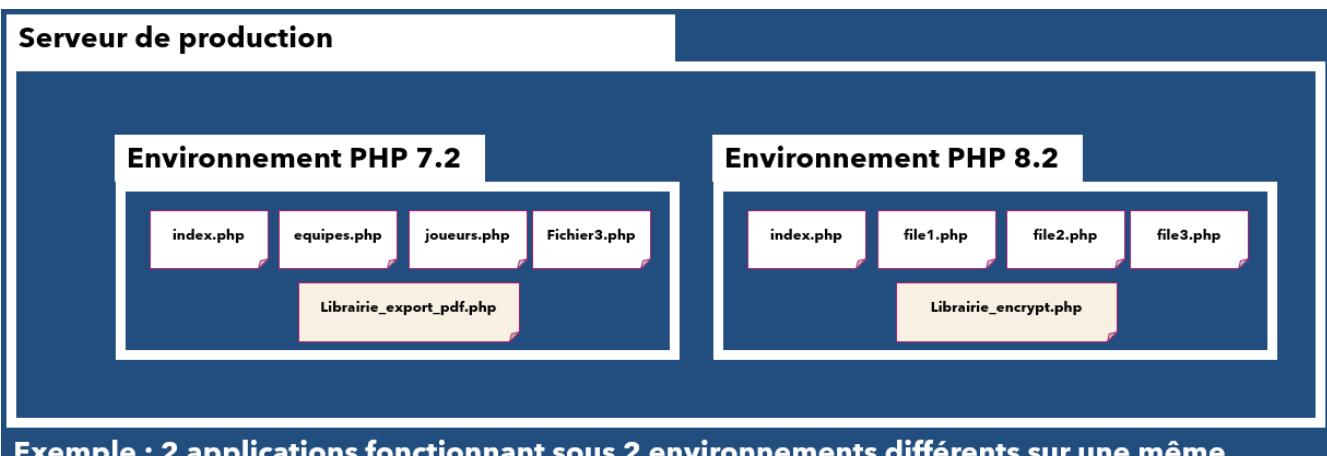
Maintenant, imaginons qu'une autre mission consistera à développer une nouvelle application sous PHP 8.2, et qui aura besoin entre autres, d'une librairie d'encryptage de mot de passe par exemple.

Sur votre machine de développement, vous utilisez sûrement **WampServer** qui permet en quelques clics de changer de version de PHP en cours :



Les choses se compliqueront durant la mise en production :

Comment faire tourner sur votre serveur les deux applications en même temps ?

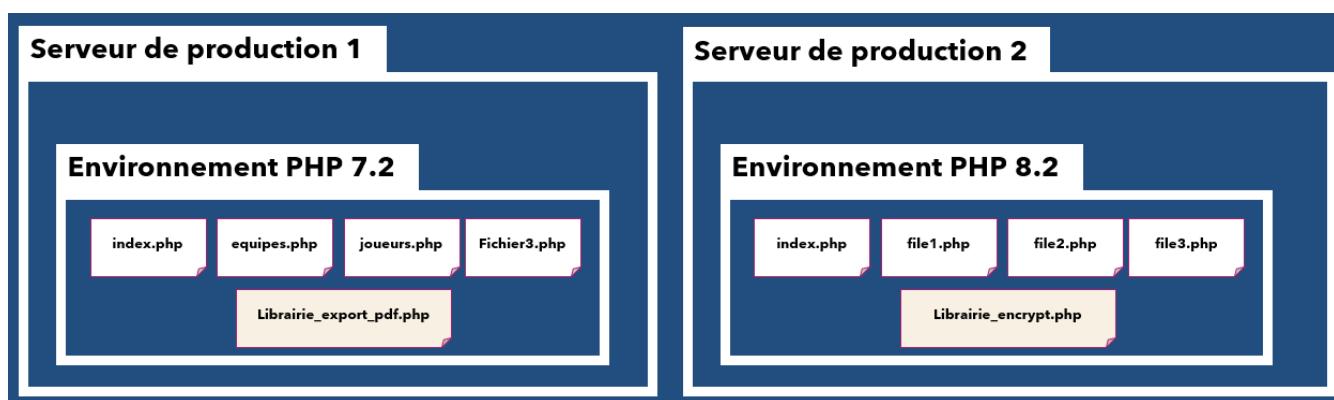


Exemple : 2 applications fonctionnant sous 2 environnements différents sur une même machine.

La première solution qui nous vient à l'esprit est aussi la plus coûteuse :

- Créer et maintenir 2 serveurs différents pour faire tourner nos applications.

On pourrait imaginer tout un tas de solutions, mais qui demanderaient de gros efforts de configuration rendant la maintenance des systèmes difficiles et sûrement instables !



Fermez les yeux, imaginez maintenant un outil miraculeux, qui, en quelques clics, vous permettrait de créer autant d'environnement que nécessaire ! indépendants les uns des autres, isolés, mais ouverts au dialogue , c'est là que **Docker** entre en scène !

Vous ne voyez toujours pas l'intérêt ?



Partons faire un pique-nique avec notre beau panier en osier !

Dans ce panier, il y a des couverts, du pain, de la nourriture, une nappe ! tout ce qui est nécessaire pour faire un pique-nique.

Chaque fois que vous prenez ce panier, vous retrouverez à chaque fois : les mêmes couverts, la même nappe, la même vaisselle. (*Surement pas la même nourriture, surtout si le panier n'a pas servi depuis longtemps, mais vous comprenez l'idée !*).

Sachez alors qu'un **conteneur**, est comme ce panier, chaque fois que vous en aurez besoin, vous pourrez le prendre partout où vous le désirez, et vous aurez la certitude d'avoir exactement les mêmes outils !

De plus un **conteneur** peut se répliquer à l'infini ou presque.



Le mot **conteneur**, évoque sûrement dans votre esprit cette image :



Et vous aurez raison !

Car un conteneur est une boîte, dans laquelle sont stockées des marchandises isolées du reste du monde. Les marchandises d'un conteneur ne sont pas mélangées avec celles d'un autre conteneur.

De plus, prenons l'exemple d'une marchandise qui nécessite d'être conservée au frais. Dans ce cas, le conteneur doit être équipé d'un système de refroidissement autonome. Pour éviter que la marchandise ne se renverse durant le transport, il est aussi essentiel de prévoir des systèmes de fixation à l'intérieur du conteneur. Grâce à ces équipements, le conteneur peut être chargé sur n'importe quel navire, stocké dans n'importe quel entrepôt ou port, tout en assurant que les marchandises sont maintenues à la bonne température et bien fixées.

Les conteneurs Docker suivent cette même philosophie. À l'intérieur d'un conteneur Docker, nous pouvons intégrer tout ce qui est nécessaire pour faire fonctionner notre application :

- Un environnement spécifique pour des applications web, comme PHP entre autres.
- Des bibliothèques dans les versions requises.

- La version spécifique de notre application.
- Tous les services essentiels, qu'il s'agisse de la gestion des e-mails, de la persistance des données, et plus encore.

Tant qu'une machine est équipée de Docker, nous pourrons y exécuter notre conteneur et utiliser notre application sans nous préoccuper des prérequis nécessaires à son fonctionnement. En effet, tout ce dont nous avons besoin se trouve déjà à l'intérieur du conteneur !

Docker n'est qu'un outil qui sert à construire des conteneurs !

A retenir



- Un même conteneur, s'il est dupliqué contiendra la même application et le même contexte d'exécution, peu importe la machine qui l'exécute, tant qu'elle contient Docker !
- Docker est utilisable sur tous les systèmes d'exploitations modernes.
- Docker simplifie la création et la gestion des conteneurs.

1.3. Pourquoi Docker et les conteneurs ?

Dans le chapitre précédent, au travers d'illustrations telles que le panier de pique-nique et le conteneur de marchandises, nous avons illustré le concept de conteneur.

Vous avez certainement compris que cette technologie facilite la création d'environnements distincts pour l'exécution d'applications.

Toutefois, Est-ce qu'utiliser des conteneurs est aussi utile qu'important ? Quels sont les avantages de l'utilisation de conteneurs ?

Pourquoi voudrions-nous des "boîtes" indépendantes et standardisées pour exécuter nos applications ?

Explorons les raisons pour lesquelles un développeur pourrait choisir d'utiliser des conteneurs dans le développement et le déploiement d'applications.

Bien que nous ayons déjà pris l'exemple d'une application de gestion d'équipe de football, approfondissons la question avec un cas d'utilisation légèrement plus technique.

1.4. Des environnements de développement et de production identiques

Lorsque nous développons une application, nous avons besoin d'un environnement de développement pour exécuter notre code et tester notre application. Ensuite, lorsque le moment est venu de déployer notre application, nous avons besoin d'un environnement de production pour exécuter notre application.

Dans un monde idéal, ces environnements **devraient être identiques**. Cependant, dans la réalité, il est difficile de garantir que les environnements de développement et de production sont

strictement identiques.

Par exemple, les développeurs peuvent utiliser des versions différentes de logiciels, des configurations différentes, des systèmes d'exploitation différents, etc.

Cela peut entraîner des problèmes de compatibilité et des bugs qui ne sont pas détectés avant le déploiement de l'application.

Les conteneurs peuvent nous aider à résoudre ce problème en nous permettant de créer des environnements de développement et de production identiques.

Nous pouvons créer un conteneur pour notre environnement de développement et un autre pour notre environnement de production.

Ces conteneurs peuvent être créés à partir de la même image de conteneur, ce qui garantit que les environnements sont identiques.

1.4.1. Exemple : une application NodeJs

Prenons l'exemple d'une application NodeJs. Vous ne connaissez pas NodeJs ? Pas de panique ! Pour résumer, NodeJs est un environnement d'exécution JavaScript côté serveur qui permet d'exécuter du code JavaScript en dehors d'un navigateur.

Car à l'origine, JavaScript était un langage de programmation utilisé uniquement dans les navigateurs web.

Aujourd'hui, NodeJs est utilisé pour créer des applications web, des applications mobiles, des applications de bureau, des outils de ligne de commande, etc.

Pour exécuter une application NodeJs, nous avons besoin d'un environnement NodeJs.

Cet environnement est composé de NodeJs, de notre code source et de toutes les dépendances de notre application.

Pour créer un environnement de développement, nous pouvons installer NodeJs sur notre ordinateur et y placer notre code source.

Le langage de programmation JavaScript est évolué rapidement et de nouvelles versions sont publiées régulièrement. Par conséquent, NodeJs est également mis à jour régulièrement pour prendre en compte les nouvelles fonctionnalités Javascript.

Voici un exemple de code source d'une application NodeJs simple:

```
1 import axios from 'axios';
2 const {data} = await axios.get('https://jsonplaceholder.typicode.com/users');
3 console.log(data);
```

Il s'agit d'une application NodeJs simple qui utilise la bibliothèque Axios pour interroger une adresse web distante, un service, qui renvoie en réponse une liste d'utilisateurs sous forme d'un tableau. On appelle ce genre de service Web une **API** (Application Programming Interface).

```
const { data } = await axios.get('https://jsonplaceholder.typicode.com/users');
```

Et ce que j'ai encadré en rouge, c'est un mot clé spécifique au langage JavaScript `await`. Utilisable de la sorte, c'est-à-dire à l'extérieur d'une fonction `async` dans un module, depuis la version **14.3** de **NodeJs**.

En d'autres mots si vous voulez exécuter ce code, il vous faudra une version de **NodeJs** supérieure ou égale à la **14.3**.

Nous pourrions avoir cette version installée sur notre machine locale, dans notre environnement de développement. Si nous souhaitons que notre application soit déployée sur un serveur distant afin qu'elle soit accessible à tous, nous devons également installer NodeJs sur ce serveur. Mais comment pouvons-nous nous assurer que la version de NodeJs installée sur notre serveur est la même que celle installée sur notre machine locale (version ≥ 14.3) ?

Si le serveur distant utilise une version plus ancienne de NodeJs, notre application ne fonctionnera pas tout simplement pas !

Nous aurons le message d'erreur suivant :

```
(node:3936) ExperimentalWarning: The ESM module loader is experimental.  
file:///app.mjs:4  
    await axios.get('https://jsonplaceholder.typicode.com/users')  
^^^^^  
  
SyntaxError: await is only valid in async function
```

Nous ne pourrons jamais avoir la certitude absolue que les environnements de développement et de production sont identiques.

JAMAIS ! C'est impossible.

Un **environnement de développement** est toujours différent d'un environnement de production. L'environnement est constitué de plusieurs composants, tels que le système d'exploitation, les versions des logiciels, les configurations, etc.

Cependant, nous pouvons essayer de rendre ces environnements aussi similaires que possible.

Et c'est là que les conteneurs entrent en jeu.

Nous pouvons créer un conteneur pour notre environnement de développement et un autre pour notre environnement de production.

Ces conteneurs peuvent être créés à partir de la même image de conteneur, ce qui garantit que les environnements sont identiques.



Cela doit être facile de **partager un environnement de développement commun** entre les membres de l'équipe !

1.5. Des environnements de développement identiques au sein d'une équipe ou d'une organisation

De la même manière que nous voulons que nos environnements de développement et de production soient identiques, nous voulons également que les environnements de développement de notre équipe ou de notre organisation soient identiques.

Cela permet de s'assurer que tous les développeurs travaillent dans le même environnement sur le même code source.

Cela permet également de s'assurer que les problèmes de compatibilité et les bugs sont détectés le plus tôt possible.

Si l'on reprend l'exemple de notre application NodeJs précédente. Imaginez que vous n'avez pas utilisé NodeJs depuis très longtemps et que vous avez une version 10 sur votre machine locale. Vous ne pourrez pas modifier le code source de l'application et l'exécuter sur votre machine sans quelques difficultés.

Encore une fois, vous vous dites que cela n'est pas un problème, vous pouvez mettre à jour NodeJs facilement. Et vous avez raison. Mais cela n'est qu'un exemple pédagogique, la réalité est bien plus complexe. Et ce n'est pas une ou deux librairies dont vous aurez à gérer les versions, mais des dizaines, voir des centaines.

Et si vous travaillez en équipe, vous voulez que chaque membre de l'équipe utilise la même version de NodeJs, la même version des librairies, la même version des outils de développement, etc. Mais, vous ne pouvez pas vous permettre de perdre du temps à mettre à jour les versions des librairies de chacun des membres de l'équipe.

Et c'est là que les conteneurs entrent en jeu ...



Les divergences entre les versions d'environnement peuvent souvent être à l'origine de conflits lorsqu'il s'agit de travailler sur différents projets.

1.6. Des environnements conflictuels entre différents projets

Lorsque nous travaillons sur plusieurs projets, nous pouvons avoir des environnements conflictuels entre eux.

Par exemple, nous pouvons avoir un projet qui utilise une version spécifique d'une librairie, tandis qu'un autre projet utilise une version différente de la même librairie.

Parfois même certaines versions récentes de librairies ne sont pas compatibles avec d'autres entraînant des erreurs qui pourraient être difficiles à traiter.

Entre deux projets, il faudra alors reparamétrer les versions des librairies, des outils de développement, etc.

Cela peut être très chronophage, source d'erreurs et absolument pas passionnant.

Et c'est là que les conteneurs entrent en jeu ...



Portables :
Les conteneurs Docker peuvent être exécutés sur n'importe quel système d'exploitation qui prend en charge la technologie Docker, ce qui facilite le transfert et le déploiement d'applications entre différents environnements.

Modulaires :
Les conteneurs Docker sont conçus pour encapsuler des parties spécifiques d'une application, ce qui les rend interchangeables et réutilisables.

Isolés :
Chaque conteneur Docker fonctionne de manière isolée, garantissant que l'application à l'intérieur du conteneur reste stable et cohérente indépendamment des autres conteneurs ou des changements dans l'environnement hôte.

Avec Docker, nous pouvons créer un conteneur pour chaque projet. Nous n'avons plus besoin d'installer les librairies, les outils de développement, etc. sur notre machine locale à chaque fois que nous travaillons sur un nouveau projet, car tout est déjà installé dans le conteneur et pas sur notre machine locale.

Changer de projet devient aussi simple que de changer de conteneur.

Durant la suite de ce cours, vous allez apprendre tout ce qu'il y a de nécessaire pour créer vos propres conteneurs et résoudre les problèmes que nous venons d'évoquer.

Vous êtes maintenant déterminé à apprendre Docker ? Alors, allons-y !



Nous voulons avoir **EXACTEMENT** le même environnement sur la machine de développement que sur celle de production !

Pourquoi ? Parce que nous voulons avoir l'assurance que l'application fonctionne **EXACTEMENT** comme durant les phases de tests !!

1.7. Machines Virtuelles vs Conteneurs Docker

Nous savons maintenant ce que sont Docker et les conteneurs et pourquoi les utiliser.

Les problèmes résolus par **Docker** et les **conteneurs** ont du sens et nous les avons vus précédemment.

Nous comprenons alors facilement pourquoi Docker est si populaire !!



Mais si vous avez aussi compris les principes de la virtualisation, vous n'êtes pas sans savoir que nous pouvons installer tous les environnements dont nous avons besoin sur une machine virtuelle et les utiliser comme nous le souhaitons :

- Nous pouvons installer un système d'exploitation sur une machine virtuelle et l'utiliser comme un ordinateur normal.
- Nous avons des terminaux indépendants de la machine hôte et exécuter les commandes que nous voulons pour installer ou configurer des logiciels.

Nous pouvons même créer des machines virtuelles à la volée et les détruire quand nous n'en avons plus besoin.

Dans ce cas, vous vous demandez peut-être pourquoi utiliser Docker alors que nous avons déjà des machines virtuelles qui peuvent faire la même chose.

C'est une question légitime et nous allons y répondre dans cette section.

1.8. Un ordinateur dans l'ordinateur



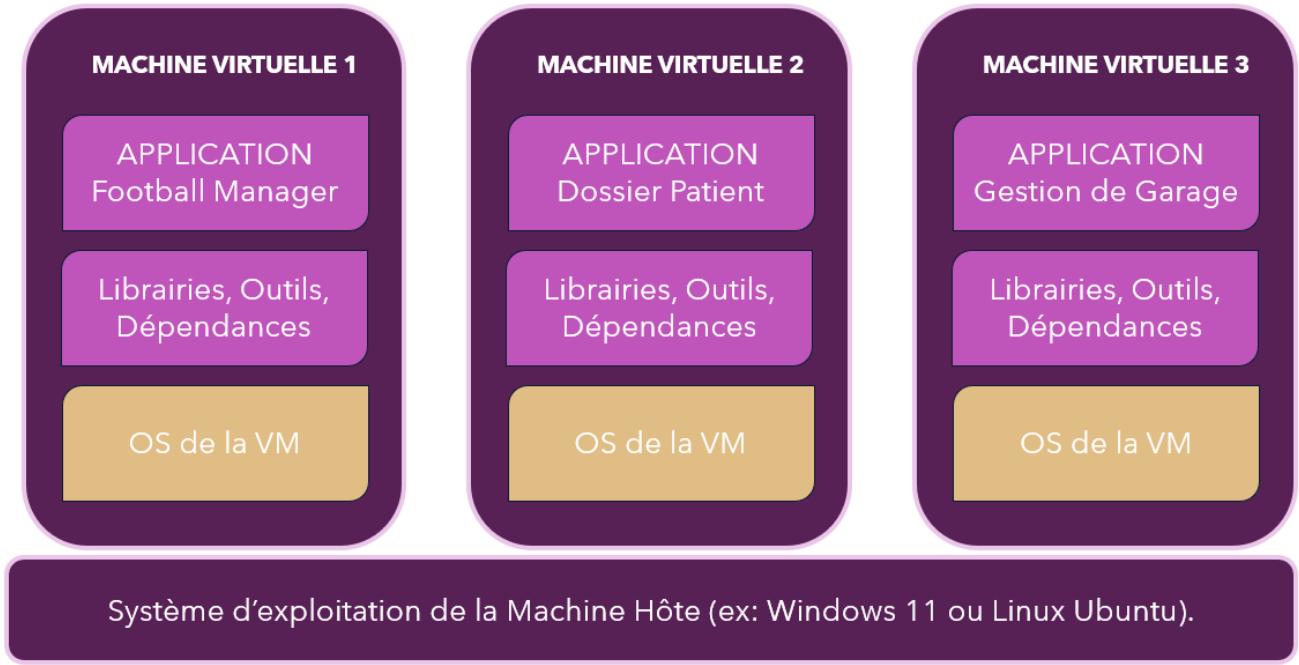
Pour virtualiser un système d'exploitation, nous avons besoin d'un logiciel nommé l'**hyperviseur** qui va créer une **machine virtuelle** et émuler le matériel pour que le système d'exploitation puisse s'exécuter.

Autrement dit : nous créons un ordinateur dans l'ordinateur.

Il existe plusieurs hyperviseurs, mais les plus connus sont **VirtualBox**, **VMWare** ou **HyperV**. Ce logiciel s'installe sur une première machine physique que l'on appelle la **machine hôte**, car c'est lui l'hôte, celui qui accueille **les machines virtuelles**.

La machine hôte possède son propre système d'exploitation et ses propres ressources matérielles (mémoire, processeur, disque dur...) Elle va donc partager ses ressources avec les **machines virtuelles** qu'elle va créer.

Donnant ainsi **aux machines virtuelles une totale indépendance**. Elles possèdent leur propre système d'exploitation et leurs propres ressources matérielles. Elles peuvent donc être utilisées comme un ordinateur normal.



Comme le représente le schéma ci-dessus, vous voyons que les machines virtuelles sont complètement autonomes les unes des autres, isolées dans leur propre coquille bien qu'elles soient toutes sur la même machine hôte.

1.9. Les machines virtuelles sont lourdes.



Les avantages que nous avons étudiés précédemment sur **Docker**, sont aussi valables pour les machines virtuelles.

- Mais alors pourquoi ne pas utiliser les machines virtuelles et devoir apprendre une nouvelle technologie ?

Pour répondre à la question, je vous propose le petit exercice de calcul suivant : calculons les ressources systèmes restant sur une machine hôte après la réaction d'une VM et menons une réflexion.

1.9.1. Calcul des ressources restantes



Voici les caractéristiques d'une machine hôte et d'une machine virtuelle installée :

Rappels

- Les ressources d'une machine virtuelle sont définies lors de son installation.
- Les ressources attribuées à une machine virtuelle ne peuvent plus être attribuées à une autre machine virtuelle ou à la machine hôte.



Retenez bien que : si vous allouez 1To de disque dur à une machine virtuelle, alors 1To de disque dur ne pourra plus être utilisé par une autre machine virtuelle ou par la machine hôte, et cela, **même si la machine virtuelle n'utilise pas tout le disque dur alloué**.

Machine	RAM	CPU	Disque dur
Machine hôte	8 Go	4 cœurs	1 To
Machine virtuelle	2 Go	2 cœurs	20 Go

1.9.1.1. Calcul des ressources restantes

Question 1 : Combien reste-t-il de ressources sur la machine hôte ?

Lors de la création d'une VM, les ressources allouées à la VM sont déduites des ressources de la machine hôte.

Pour calculer les ressources restantes, il faut soustraire les ressources de la VM aux ressources de la machine hôte.

- RAM : 8 Go - 2 Go = 6 Go
- CPU : 4 coeurs - 2 coeurs = 2 coeurs
- Disque dur : 1 To - 20 Go = 980 Go

Question 2 : Combien de machines virtuelles de ce type peut-on installer sur la machine hôte ?

Pour répondre à cette question, il suffit de diviser les ressources restantes par les ressources de la VM.

Question 3 : Puis-je installer une troisième machine virtuelle de ce type sur la machine hôte, et ne la démarrer que si les deux autres machines virtuelles sont arrêtées ?

Non, car les ressources allouées à une machine virtuelle ne peuvent pas être utilisées par une autre machine virtuelle ou par la machine hôte.

Nous sommes donc limités à deux machines virtuelles de ce type sur la machine hôte.

1.9.1.2. Réflexion

Voici quelques remarques qui vont nourrir notre réflexion :

- Sur 2 VMs, nous sommes obligés d'installer deux systèmes d'exploitation.

Par exemple : si ma machine hôte est sous Windows et que je veux installer une VM sous Windows, alors je dois installer intégralement Windows sur la nouvelle VM. De même, si je veux installer une VM sous Linux, je dois installer intégralement Linux sur la VM.

Cela prend beaucoup de place sur le disque dur de la machine hôte et beaucoup de ressources systèmes pour installer au final 2, 3 ou 4 fois les fichiers systèmes de Windows ou de Linux.

Plus il y a de VMs, plus la machine est ralentie, car ses ressources sont consommées.

1.9.1.3. Conclusion

Les machines virtuelles sont lourdes ! Mais toujours utiles et indispensables dans certains cas.

Vous ne pourrez jamais mettre par exemple Windows Server 2022 dans un conteneur, mais vous pourrez le faire sur une VM par exemple.

Voici un tableau illustrant les points positifs :

Avantages et inconvénients des VMs

POINTS POSITIFS

Environnements séparés et indépendants

Environnements spécifiques

La configuration peut être partagée et reproduite

POINTS NEGATIFS

Perte d'espace, duplication redondante

La performance est ralentie

Reproduire une VM sur une autre machine hôte: difficile et hasardeux

Notez le point négatif suivant :

"Reproduire une VM sur une autre machine hôte est parfois difficile et hasardeux".

Cela est dû au fait que les VMS installent des pilotes spécifiques à la configuration de la machine hôte.

- La carte réseau de la VM dépendra de la carte réseau de la machine hôte.
- La carte graphique de la VM dépendra de la carte graphique de la machine hôte.
- Le gestionnaire des processus qui tourne sur votre machine virtuelle dépendra de son OS bien entendu, mais aussi du processeur de la machine hôte.

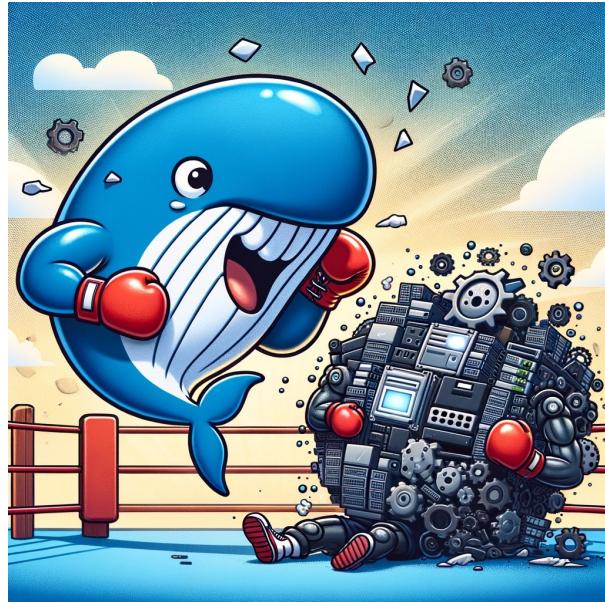
Si vous changez de machine hôte, vous devrez réinstaller les pilotes de la VM pour qu'elle fonctionne correctement.

Cela peut être très chronophage et source d'erreurs.

Alors, toujours partant de créer une VM pour seulement avoir un environnement de développement en PYTHON ?

Je crois que vous avez compris l'idée !

Nous allons donc appeler sur le ring le prochain challenger : Docker !



1.10. Les conteneurs sont légers.

Sur une machine hôte sur laquelle nous voulons installer des conteneurs, il nous faudra toujours un système d'exploitation : Windows, Linux ou MacOs.

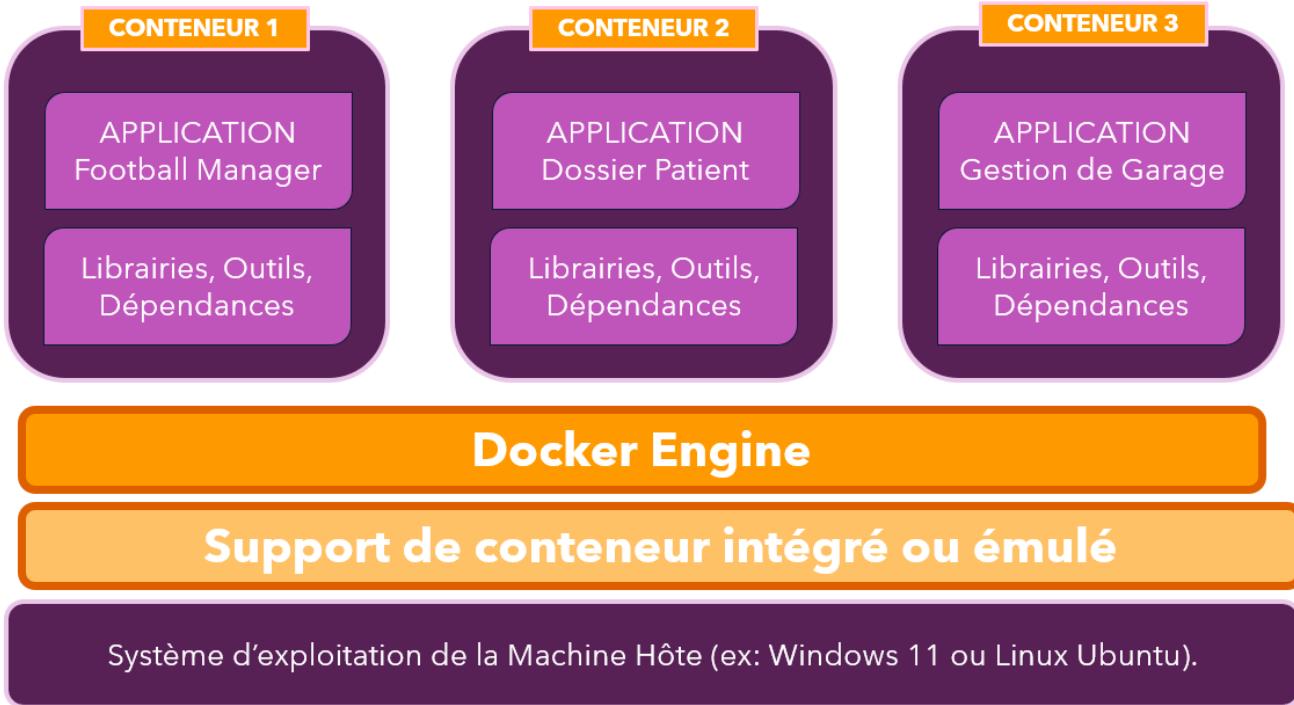
Mais nous n'installerons pas un ensemble de "machines dans la machine" via un hyperviseur.

À la place, nous allons avoir besoin d'un support de conteneur intégré (ou ***built-in container support*** en anglais) au système d'exploitation de la machine hôte ou une émulation de ce support.

Et c'est là que Docker entre en jeu ! Lors de son installation, Docker fournit un tout **petit outil et léger** nommé : "**Docker Engine**".

Cet outil va nous permettre de créer des conteneurs et de les exécuter sur notre machine hôte !!

Voyons un schéma qui illustre la place des conteneurs dans l'architecture de votre ordinateur :



Et regardez les conteneurs :

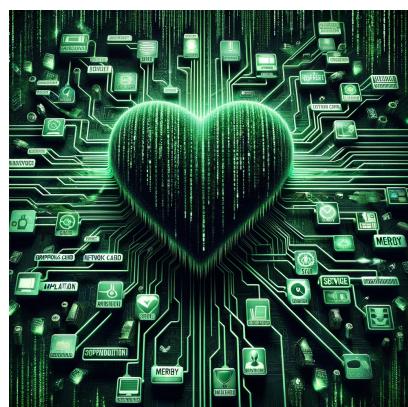
Ils sont beaucoup moins lourd que les VMs car il n'y a pas de système d'exploitation.

Nos applications seront donc plus rapides à démarrer et à exécuter. Sur le conteneur 1, il y a seulement notre application de Football ainsi que les bibliothèques nécessaires à son exécution. Rien de plus !!

Vraiment? bon ... j'ai menti ... il y a bien un système d'exploitation dans le conteneur, mais vraiment très léger !!

La machine hôte va seulement partager **son noyau** avec les conteneurs MAIS pas l'intégralité de son système d'exploitation. C'est pour cela que le conteneur doit embarquer des petits bouts de système d'exploitation qui lui sont nécessaires pour fonctionner et rien de plus.

J'imagine que vous avez bloqué sur le mot "**noyau**" ?



Le noyau est un terme que l'on rencontre souvent en informatique, son nom est "kernel" en anglais. C'est le cœur du système d'exploitation. C'est la partie qui permet au monde matériel de votre machine : carte graphique, carte réseau, processeur, mémoire, disque dur, etc. de communiquer

avec le monde logiciel : les applications, les bibliothèques, les services, etc.

Le noyau est donc la partie la plus importante du système d'exploitation.

A contrario des VMs, les conteneurs n'ont donc pas à se soucier de la compatibilité avec le matériel de la machine hôte, car ils partagent le même noyau.

Ainsi, les conteneurs peuvent se partager d'une machine à une autre, et sont beaucoup plus légers et rapide à mettre en place !

Un autre point non négligeable : La gestion des ressources systèmes est beaucoup plus fine avec les conteneurs qu'avec les VMs.

Un conteneur ne consomme que ce qu'il a besoin, et pas plus ! Si pendant 10 min, il a besoin de 4 Giga de Ram ... il va les prendre, mais les rendra aussitôt après !

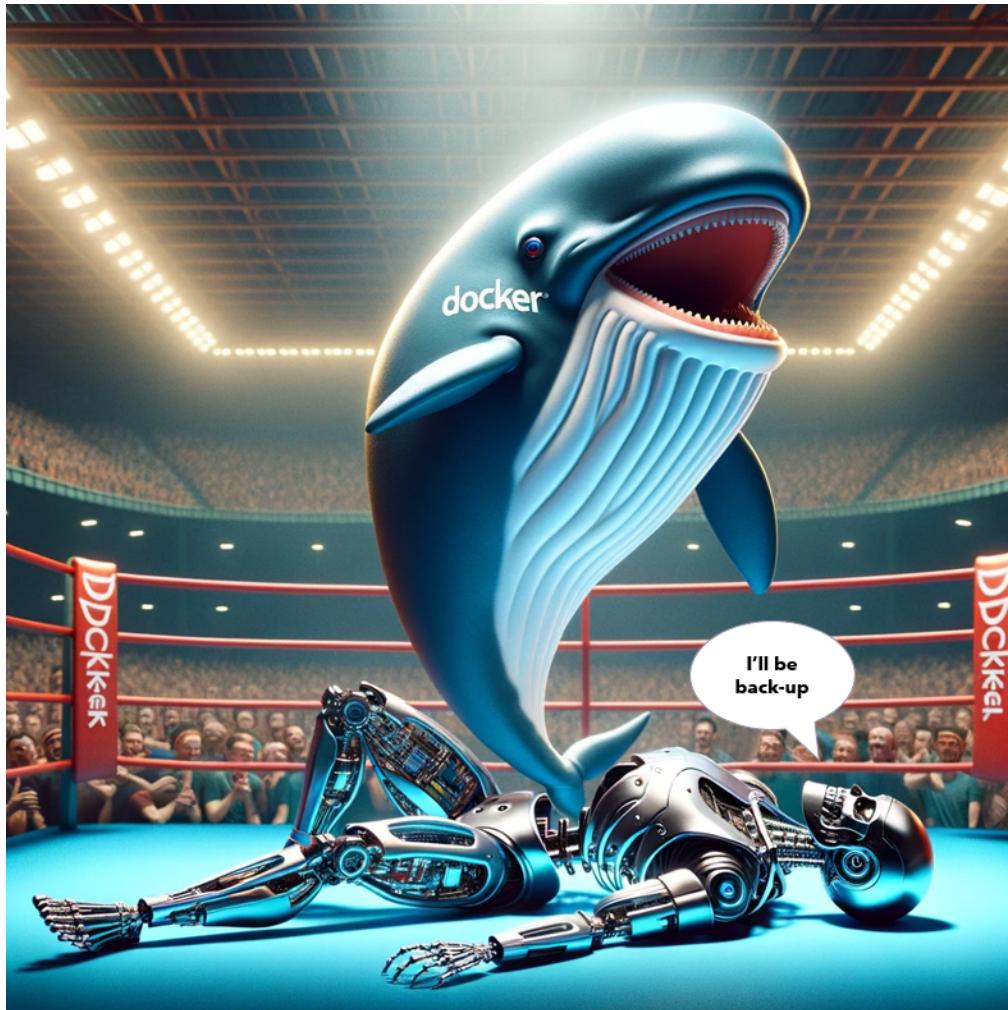
L'usage de l'espace disque est dynamique : il augmente ou diminue en fonction des besoins du conteneur.

Même principe avec les coeurs du processeur.

Que dire de plus

Fin du match !

Docker a gagné sur le Ring : "Déploiement d'environnement spécifique pour vos applications" mais n'enterrez pas les VMs trop vite, elles ont encore de beaux jours devant elles !



2. Installation de Docker

2.1. Vue d'ensemble

Nous avons maintenant une bonne idée de ce que sont Docker et les Conteneurs. Nous allons maintenant passer à l'installation de Docker sur notre machine.

Les étapes d'installation de Docker dépendent du système d'exploitation que vous utilisez.



Allez sur le site officiel de Docker pour télécharger la version de Docker qui correspond à votre système d'exploitation.

- En cliquant sur le lien suivant : <http://www.docker.com>

A screenshot of the Docker website homepage. The header features the Docker logo and navigation links for Products, Developers, Pricing, Support, Blog, and Company. A search bar, a "Sign In" button, and a "Get Started" button are also present. The main content area has a dark blue gradient background. It features the "buildcloud" logo and the text "Docker Builds: Now Lightning Fast" in large, bold, white letters. Below this, it says "Announcing Docker Build Cloud general availability" and has a "Discover Docker Build Cloud" button. At the bottom, there's a call-to-action "Accelerate how you build, share and run applications" and a "What is Docker?" link. A small tooltip window says "Hey! What brings you here to".

Puis cliquez sur le menu "*Developpers*" et sélectionnez "*Documentation*".

The screenshot shows the top navigation bar of the buildcloud website. The 'Developers' menu item is highlighted with a red box. A dropdown menu is open under 'Developers', containing four items: 'Documentation' (which is also highlighted with a red box), 'Getting Started', 'Resources', and 'Trainings'. The background of the page features the 'buildcloud' logo.

Ensuite, cliquez sur "Get Docker" :

The screenshot shows the 'Get Docker' section of the buildcloud website. It features a purple play button icon followed by the text 'Get Docker'. Below this, a subtext reads 'Learn how to install Docker for Mac, Windows, or Linux and explore our developer tools.' A red box highlights the 'Get Docker' button, and a red arrow points to it from the left.

Et sur la page, vous trouverez les instructions pour installer Docker sur votre système d'exploitation.

Comme ici, nous voyons le lien pour installer Docker sur Windows :

The screenshot shows the 'Docker Desktop for Windows' section of the buildcloud website. It includes the Docker logo, the text 'Docker Desktop for Mac', a description of it as a native application for macOS, and the text 'Docker Desktop for Windows'. A red box highlights the 'Docker Desktop for Windows' section, and a red arrow points to its title.

Sur la page, vous trouverez les prérequis pour installer Docker sur Windows, Mac ou Linux.

Sur votre Système d'exploitation Windows ou Mac, vous pouvez installer **Docker Desktop** ou **Docker Toolbox**.

Docker Desktop et **Docker Toolbox** sont des outils qui donnent vie à Docker sur les systèmes d'exploitation Windows et Mac.

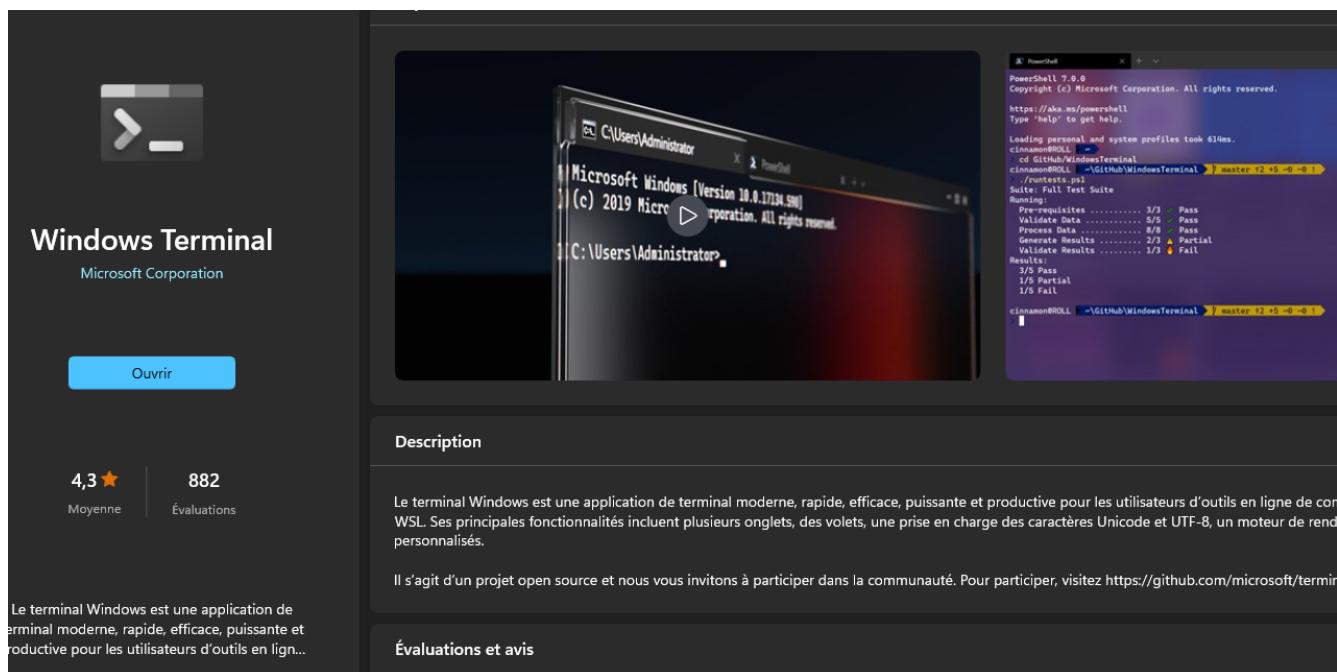
Si vous avez une machine sous Linux, vous pouvez installer **Docker Engine** directement sans avoir besoin de **Docker Desktop** ou **Docker Toolbox**. Car les **OS Linux** prennent en charge nativement les conteneurs et la technologie que Docker utilise.

2.2. Installation de Docker sur Windows

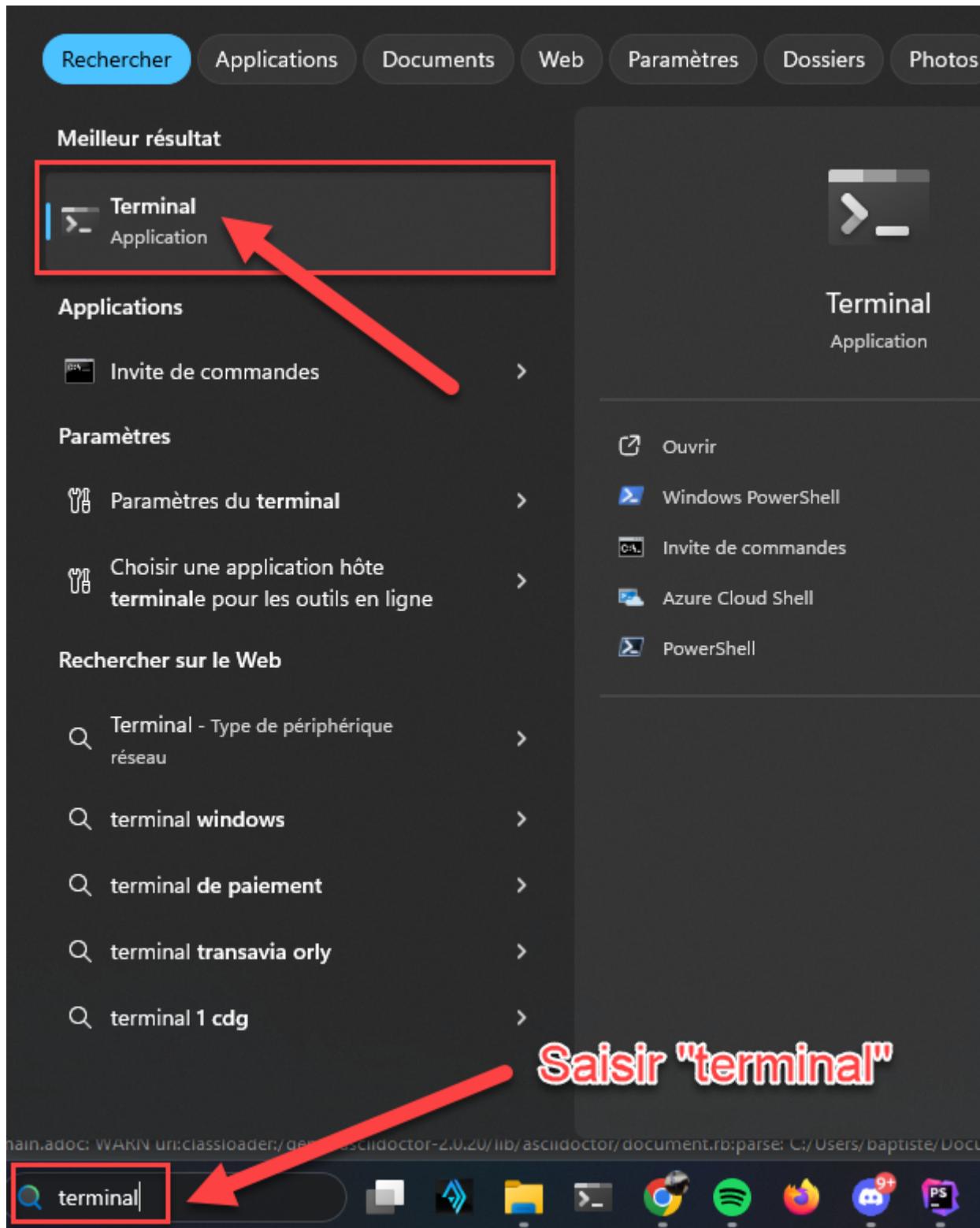
2.2.1. Le nouveau Terminal pour Windows

Durant tout ce cours, nous allons utiliser de nombreuses lignes de commande. Pour cela, nous vous recommandons d'utiliser le nouveau terminal de Windows. Qui est un outil très puissant, personnalisable, qui supporte les onglets, les thèmes, les raccourcis clavier, et bien plus encore.

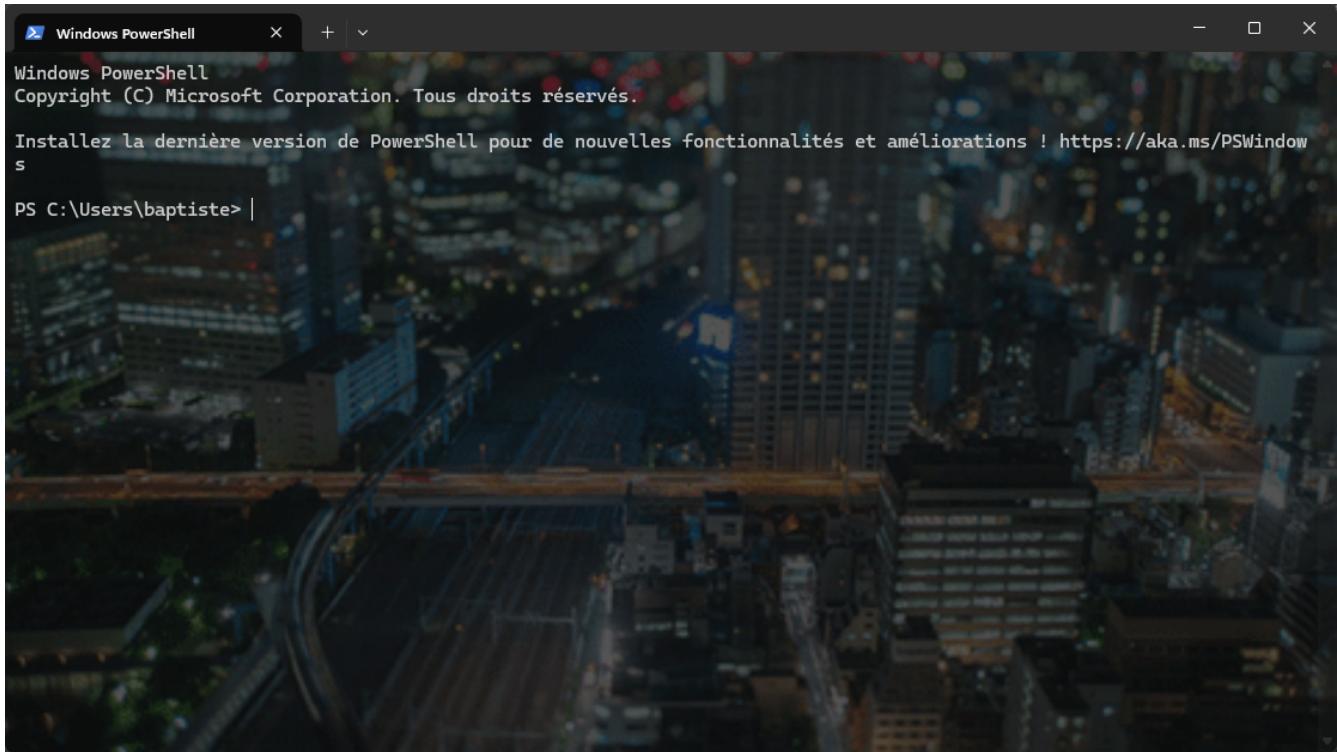
Pour installer le nouveau terminal de Windows, vous pouvez le télécharger depuis le **Microsoft Store**.



Une fois installé, vous pouvez l'ouvrir en tapant **Windows Terminal** dans la barre de recherche de Windows.



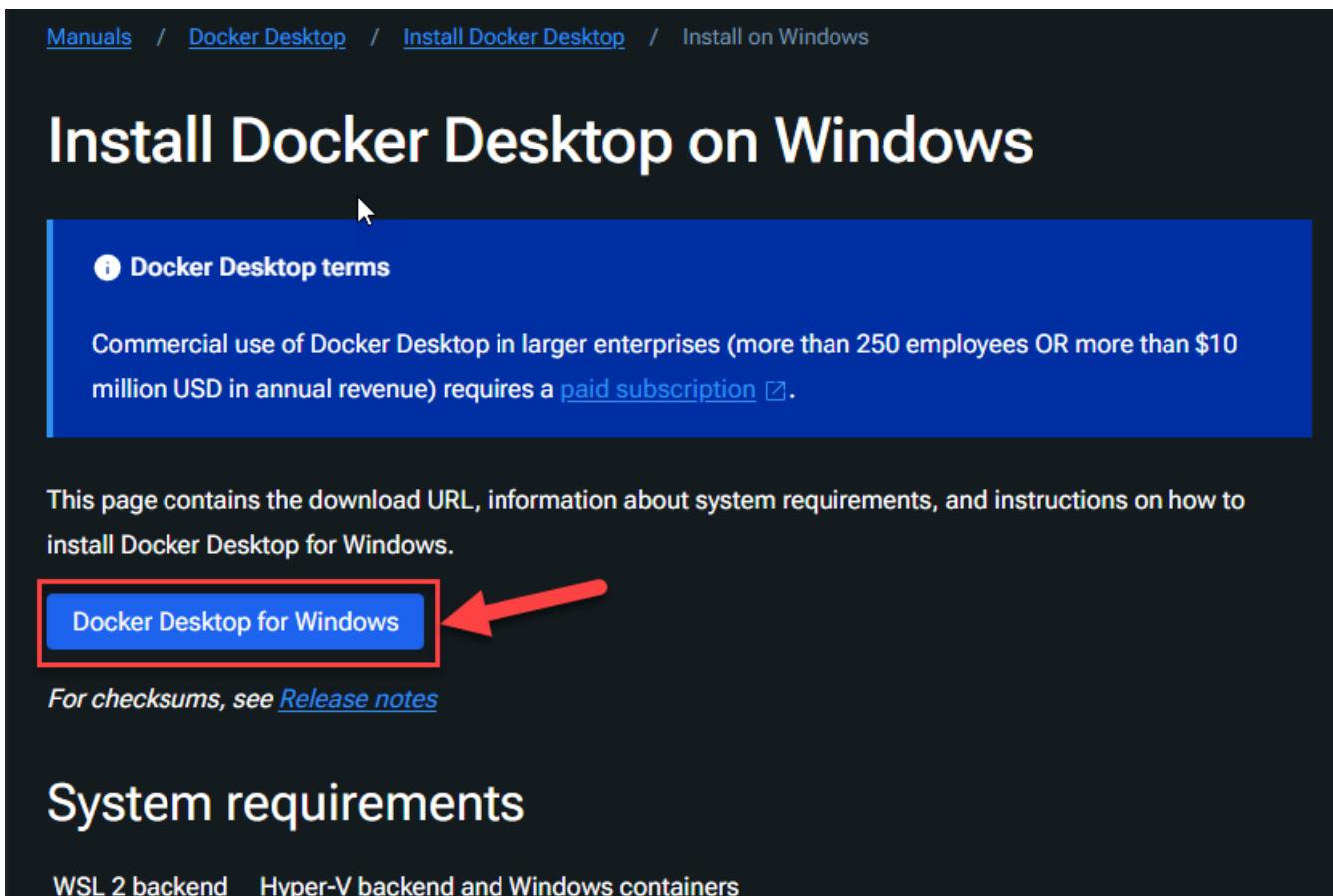
Vous aurez alors accès à un nouveau terminal moderne personnalisable comme le mien :



A screenshot of a Windows PowerShell window. The title bar says "Windows PowerShell". The content area shows a command prompt with the path "PS C:\Users\baptiste> |". The background of the window is a blurred image of a city skyline at night.

2.2.2. Téléchargement

Téléchargez Docker Desktop pour Windows



Manuals / Docker Desktop / Install Docker Desktop / Install on Windows

Install Docker Desktop on Windows

Docker Desktop terms

Commercial use of Docker Desktop in larger enterprises (more than 250 employees OR more than \$10 million USD in annual revenue) requires a [paid subscription](#).

This page contains the download URL, information about system requirements, and instructions on how to install Docker Desktop for Windows.

Docker Desktop for Windows 

For checksums, see [Release notes](#)

System requirements

WSL 2 backend Hyper-V backend and Windows containers



Lisez la suite de ce document avant d'installer Docker Desktop.

2.2.3. Virtualisation d'un noyau Linux

Comme nous l'avons vu, Docker utilise un noyau Linux pour fonctionner. Dans le cas de Windows, Docker Desktop utilise une machine virtuelle pour exécuter un noyau Linux. Il existe deux options pour exécuter Docker Desktop sur Windows :

- **WSL 2** (Windows Subsystem for Linux) : C'est une fonctionnalité de Windows 10 qui permet d'exécuter un noyau Linux sur Windows.
- **Hyper-V** : C'est une technologie de virtualisation de Windows.

Dois-je utiliser WSL 2 ou Hyper-V ?

Docker Desktop utilise **WSL 2** par défaut. Si vous avez déjà installé **WSL 2**, **Docker Desktop** l'utilisera. Toutefois, il est possible de basculer entre **WSL 2** et **Hyper-V**. Il n'y a pas de différences majeures entre les deux.

 **WSL 2** est recommandé, car il est plus rapide et plus léger qu'`Hyper-V`. Mais les deux possèdent des avantages et des inconvénients.

Par exemple, les conteneurs et les images créés avec **Docker Desktop** sont partagés entre tous les utilisateurs de la machine où **Docker Desktop** est installé. Cela est possible, parce que tous les comptes utilisateurs de la machine ont accès à la même machine virtuelle de **Docker Desktop**. Cependant, notez qu'il n'est pas possible de partager des **conteneurs** et des **images** entre plusieurs comptes utilisateurs quand vous utilisez **Docker Desktop** avec **WSL 2**.

2.2.3.1. Avec WSL

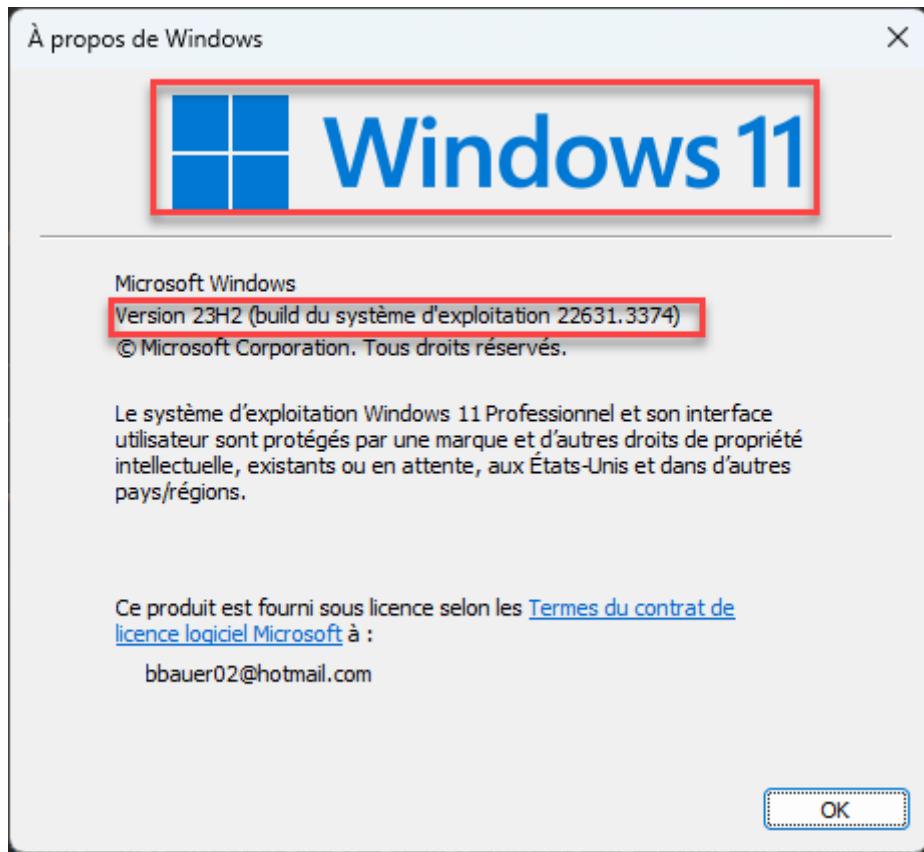
2.2.3.1.1. Prérequis : version du système d'exploitation

Il faut une machine avec :

- **Windows 11 64-bit: Home ou Pro** version 21H2 or higher, or Enterprise or Education version 21H2 or higher.
- **Windows 10 64-bit:**
 - Il est recommandé **Home or Pro 22H2 (build 19045) or higher**, or **Enterprise or Education 22H2 (build 19045) or higher**.

Si votre version de **Windows** n'est pas compatible, vous pouvez utiliser **Docker Toolbox**.

Pour vérifier la version de votre système d'exploitation, tapez **winver** dans la barre de recherche de Windows.



2.2.3.1.2. Prérequis : Configuration matérielle

Il faut que votre machine ait :

- Un processeur 64-bit avec prise en charge de la technologie SLAT (Second Level Address Translation).
- Au moins 4 Go de RAM.
- La virtualisation activée dans le BIOS/UEFI.

2.2.3.1.3. Prérequis : Activer WSL

WSL est une fonctionnalité de Windows qui permet de d'installer une distribution Linux sur Windows et d'utiliser des applications, des utilitaires et des outils de ligne de commande Bash directement sous Windows, sans modification et sans le surcoût d'une machine virtuelle traditionnelle ou d'une configuration en double démarrage.

Vérifiez si `wsl` est installé en tapant la commande suivante :

```
wsl --version
```

```
PS C:\Users\baptiste> wsl -v
Version WSL : 2.1.5.0
Version du noyau : 5.15.146.1-2
Version WSLg : 1.0.60
```

- Il faut que WSL soit à la version 1.1.3.0 ou supérieure pour pouvoir utiliser Docker Desktop.



Si vous obtenez une erreur, cela signifie que **WSL** n'est pas installé sur votre machine.

2.2.3.1.4. Mise à jour de WSL

Si WSL est déjà installé, vous pouvez le mettre à jour en tapant la commande suivante :

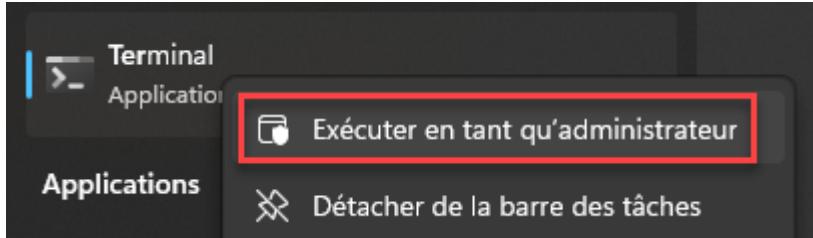
```
wsl --update
```

2.2.3.1.5. Installation

Vous pouvez désormais installer tout le nécessaire pour exécuter **WSL** avec une seule commande. Ouvrez **PowerShell** ou l'invite de commande Windows` en mode **administrateur**.

Ou bien, utilisez le nouveau terminal de Windows.

Pour cela, faites un clic droit sur l'application "**Terminal**" et sélectionnez "**Exécuter en tant qu'administrateur**". Ensuite, tapez la commande wsl --install et redémarrez votre machine. Par défaut, le nouveau terminal de Windows lance un **PowerShell**.



Saisissez la commande suivante :

```
wsl --install
```

Cette commande va installer les outils nécessaires pour lancer **WSL** sur votre machine ainsi qu'une distribution '**Ubuntu**' par défaut.

Vous pouvez changer de distribution en utilisant la commande suivante :

```
wsl --install -d <distribution>
```

En remplaçant **<distribution>** par le nom de la distribution que vous souhaitez installer.

Pour plus d'informations, vous pouvez consulter la documentation officielle de Microsoft sur WSL :

2.2.3.1.6. Vérification de la version de WSL

Sur Windows nous avons deux versions de **WSL** : WSL 1 et WSL 2. DOCKER Desktop a besoin de **WSL 2**.

Pour vérifier la version de **WSL** utilisée par votre machine, tapez la commande suivante :

```
wsl -l -v
```

Vous obtiendrez une liste des distributions installées sur votre machine avec leur version.

NAME	STATE	VERSION
* Ubuntu	Stopped	2
docker-desktop	Stopped	2
docker-desktop-data	Stopped	2

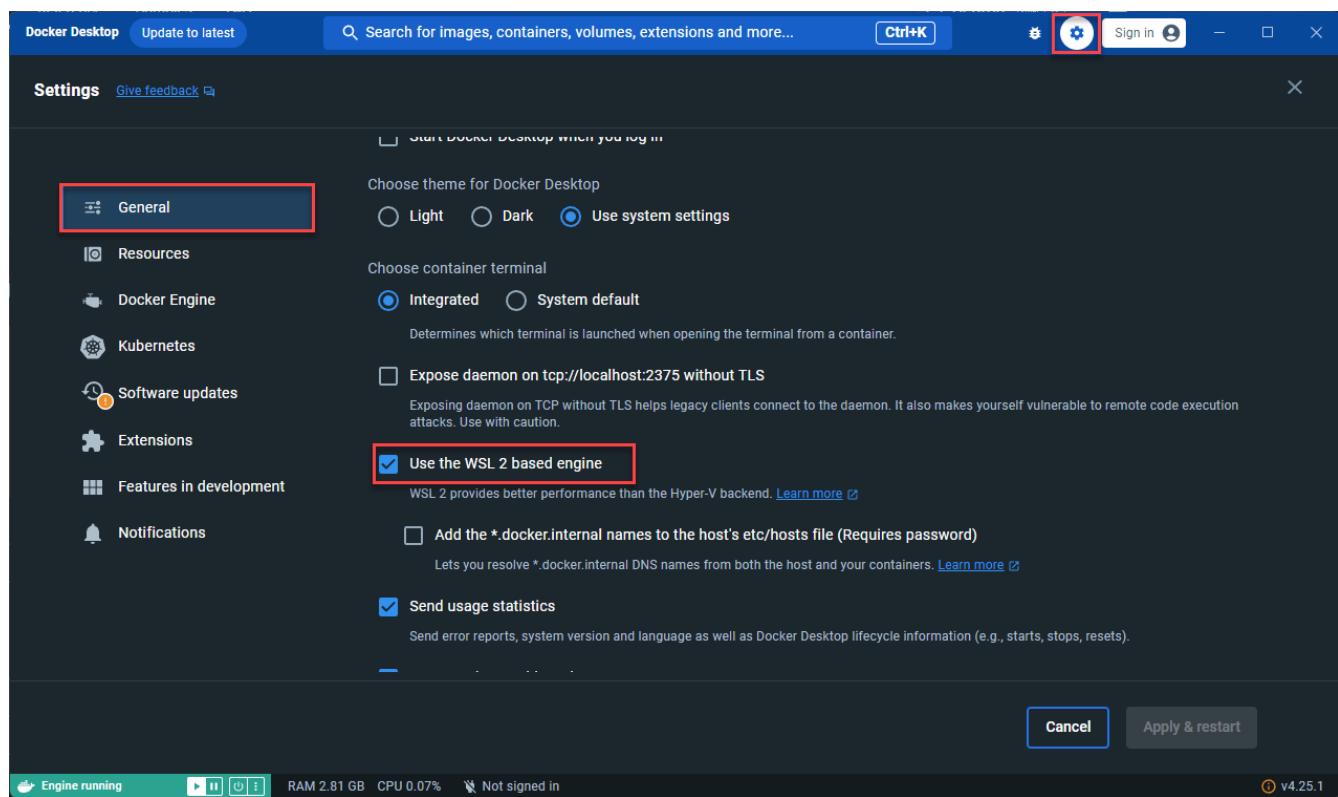
Tapez la commande suivante pour définir **WSL 2** comme version par défaut de **WSL** :

```
wsl --set-default-version 2
```

Il faut également vérifier que Docker Desktop est configuré pour utiliser **WSL 2** comme backend.

Ouvrez Docker Desktop et allez dans les paramètres en cliquant sur le petit engrenage en haut à droite de la fenêtre.

Dans l'onglet "**General**", assurez-vous que "**Use the WSL 2 based engine**" est coché.



Votre machine est maintenant prête à utiliser Docker Desktop !

2.2.3.2. Avec Hyper-V

2.2.4. Installation de Docker Desktop

Après s'être assuré d'avoir tous les prérequis nécessaires, vous pouvez installer Docker Desktop en double-cliquant sur le fichier d'installation pour lancer l'installation.

3. Les images Docker

3.1. Introduction aux images Docker

Dans ce chapitre, nous allons traiter deux concepts fondamentaux de Docker : les images et les conteneurs. Il est essentiel de connaître et de comprendre ces deux concepts pour utiliser Docker de manière efficace.

Dans la présentation de Docker, nous avons brièvement évoqué le concept de conteneurs. À présent, nous allons explorer la notion d'image Docker pour saisir le lien qui les unit aux conteneurs.

Nous allons apprendre comment utiliser des images existantes, ainsi que créer nos propres images personnalisées.

Plongeons maintenant dans ce nouveau concept pour travailler pleinement avec Docker.

3.2. Images et Conteneurs : Quelle différence ?

Comme mentionné précédemment, lorsque nous utilisons **Docker**, nous ne disposons pas seulement de conteneurs, mais aussi d'images.

Quelle est la différence entre ces deux concepts et pourquoi avons-nous besoin des deux ?

Nous savons que les conteneurs, en fin de compte, sont de petits paquets qui contiennent tout ce dont nous avons besoin pour exécuter une application : l'application elle-même, ses dépendances, ses bibliothèques, ses variables d'environnement, ses serveurs, etc. En d'autres termes, c'est l'environnement complet nécessaire pour exécuter l'application.



Un conteneur est donc un **processus**, car c'est finalement ce que nous exécutons sur notre machine.

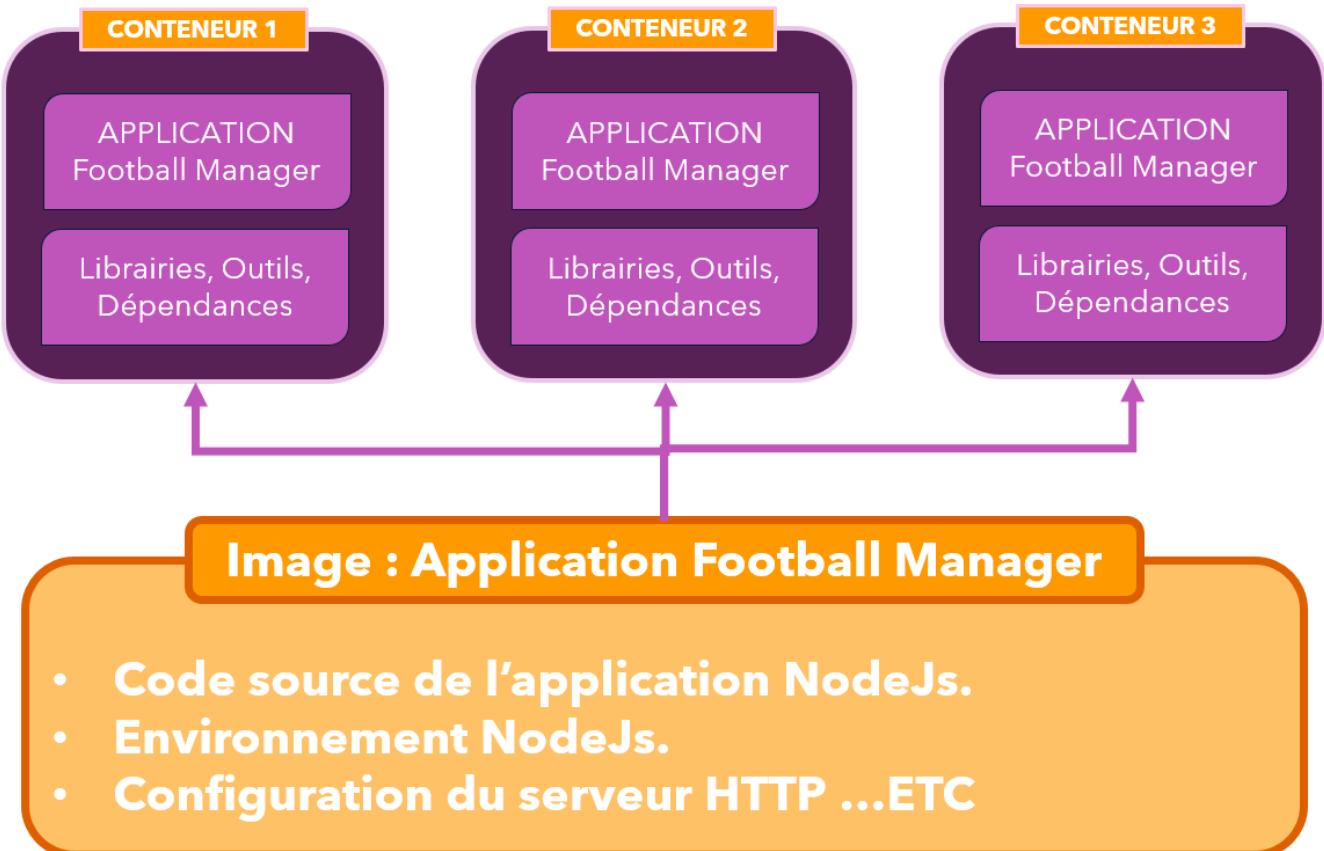
D'autre part, une image est un fichier contenant tout ce dont nous avons besoin pour créer un conteneur. Une image est un modèle, une sorte de gabarit qui nous permet de créer un conteneur. Elle contient le code source et les outils nécessaires pour exécuter une application.

Le rôle du conteneur est de lancer et d'exécuter l'application.



À partir d'une seule image, nous pouvons créer plusieurs **conteneurs** qui exécutent la même application dans le même environnement.

Prenons l'exemple d'une application web écrite en **Node.js**. Nous la définissons une seule fois dans une **image**, puis nous pouvons exécuter cette application plusieurs fois dans des conteneurs différents, sur différentes machines, sur différents serveurs.

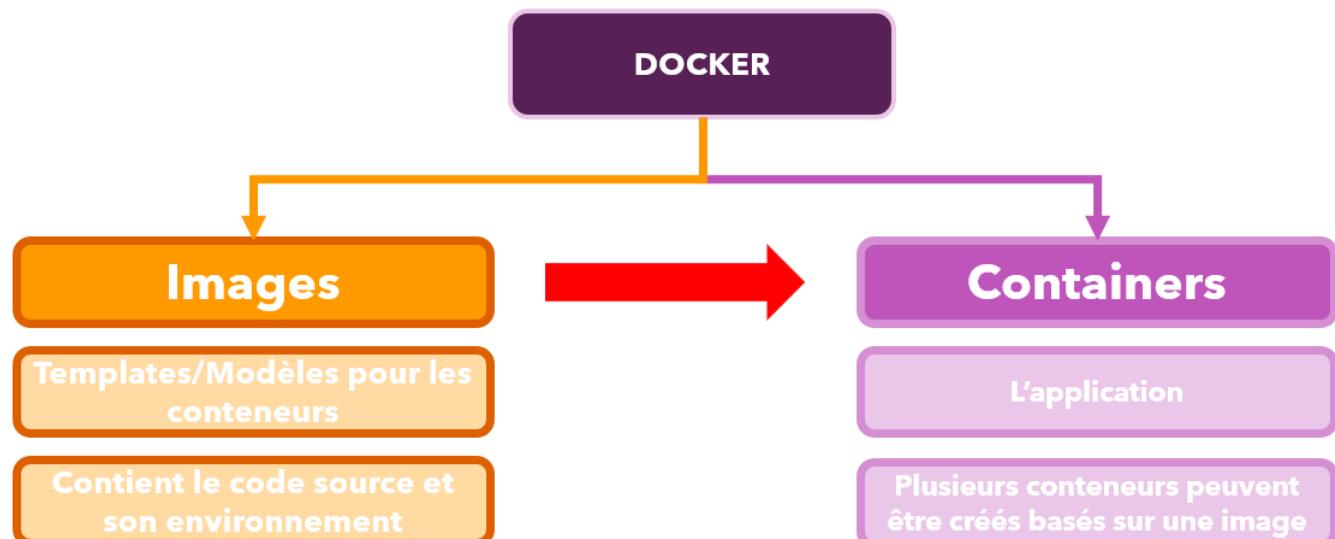


Cette image est un package partageable contenant toutes les instructions d'installation et de configuration de l'application. Le conteneur est une instance de cette image qui exécute l'ensemble des instructions.



Nous lançons des conteneurs qui sont basés sur des images. **C'est là le concept fondamental de Docker.**

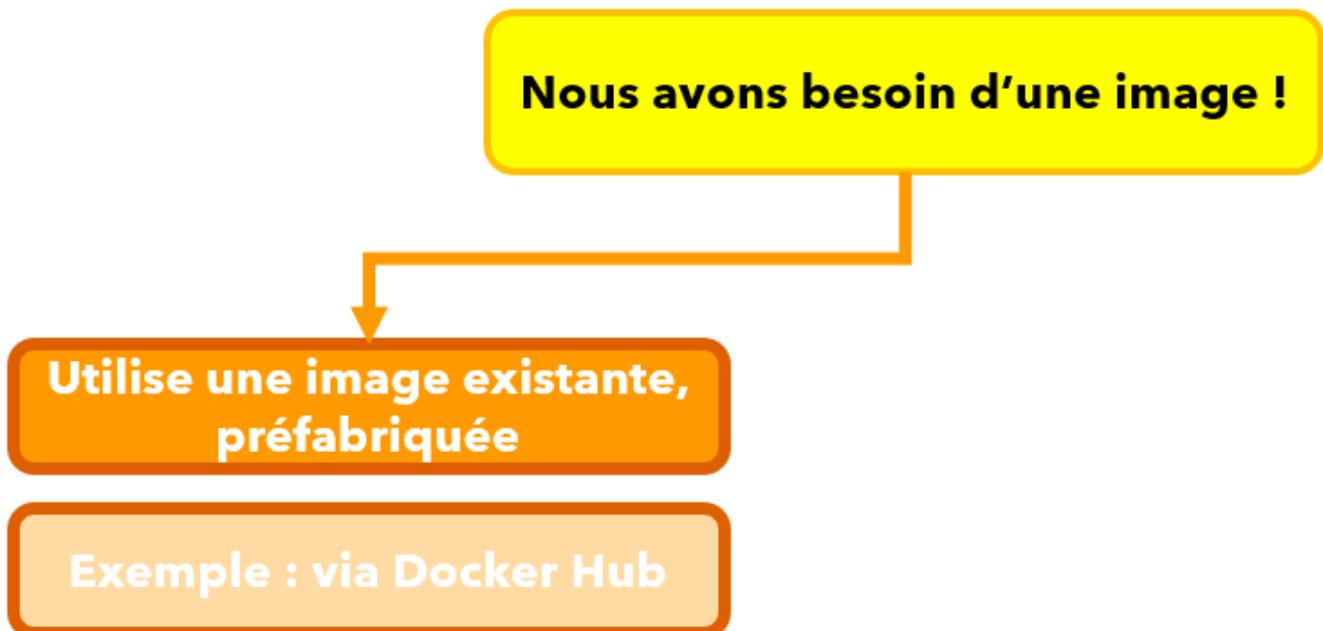
Cela deviendra encore plus clair lorsque nous commencerons à manipuler les images et les conteneurs.



3.3. Les images Docker pré-construites

3.3.1. Préambule

Il y a deux façons de créer ou d'obtenir des images Docker : Nous en étudierons une dans ce sous-titre, et l'autre dans le sous-titre suivant.



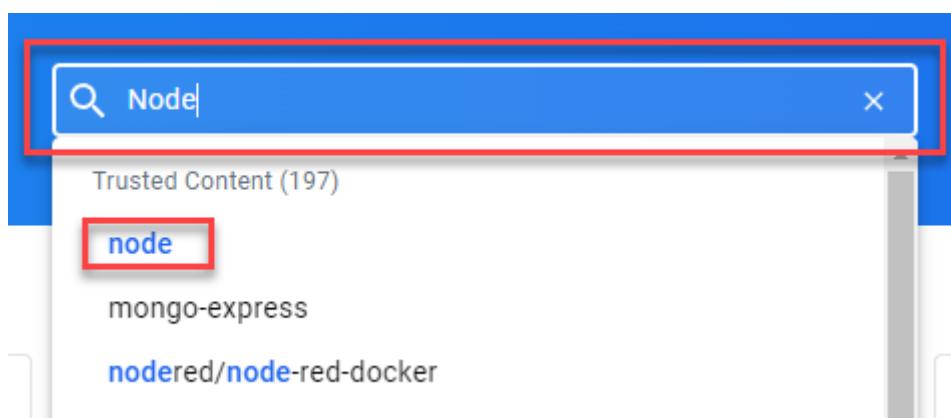
Utiliser des conteneurs existants : Ceux-ci sont créés par la communauté, nos collègues ou officiellement par les éditeurs de logiciels.

Il existe un grand nombre d'images Docker disponibles sur le Docker Hub, le registre public de Docker. Vous pouvez y trouver des images pour des applications populaires telles que MySQL, Redis, Node.js, Python, etc.

[Lien vers le Docker Hub](#)

Vous n'avez pas besoin de vous enregistrer ou de vous authentifier sur le site pour accéder aux images.

Par exemple, dans la barre de recherche, vous pouvez effectuer une recherche pour trouver l'image officielle de Node.js qui pourra être utilisée pour construire un conteneur avec Node.js.



Nous utiliserons beaucoup d'images officielles dans ce cours, mais aussi généralement dans notre travail quotidien avec Docker.

Voici la réponse du moteur de recherche de Docker Hub :

The screenshot shows the Docker Hub search results for the 'node' image. At the top, there's a search bar with the text 'docker pull node' and a 'Copy' button. Below it, the text 'Nom de l'image' is highlighted with a red arrow. Further down, a specific image entry for 'node:lts-alpine3.19' is shown with its own 'Copy' button, which is also highlighted with a red arrow. A green arrow points to this same 'Copy' button with the text 'Tag de l'image'.

TAG	Digest	OS/ARCH	Vulnerabilities	Compressed Size
lts-alpine3.19	73753e08a875	linux/amd64	None found	45.73 MB
2a984bb09202	2a984bb09202	linux/arm/v6	None found	44.17 MB
84801715e91d	84801715e91d	linux/arm/v7	None found	43.41 MB

Pour installer l'image, on vous donne une commande :

```
docker pull node
```

Cette commande télécharge l'image sur votre machine hôte.

Vous pouvez sélectionner une image particulière contenant une version spécifique du service ou du système Linux de base. Pour ce faire, consultez l'onglet **Tag** et récupérez le nom de tag correspondant à la version souhaitée.

Par exemple, si nous voulons utiliser **Node.js** basé sur une distribution **Alpine 3.19** :

```
docker pull node:lts-alpine3.19
```

3.3.2. Utiliser une image existante

Assurez-vous d'avoir Docker Engine de démarré sur votre machine. (Ouvrez l'application Docker Desktop et vérifiez que le statut est "Engine Running" ou "Ressource Saver mode")



Ouvrez un terminal sur votre machine hôte **et** exécutez la commande suivante pour télécharger l'image officielle de NodeJs et monter un conteneur :

```
docker container run node
```



Les commandes `docker container run` et `docker run` ont le même effet. Cependant,

depuis la **version 1.13** de Docker, il est recommandé d'utiliser `docker container run`.

En effet, l'ensemble des commandes et sous-commandes ont été réorganisées pour suivre une structure de ce type : `docker <objet> <commande> <options>`.

Cette nouvelle structure offre une meilleure lisibilité de la commande et permet de connaître son champ d'action.

Ainsi, en tapant une commande de ce type : `docker container <commande>`, nous savons que nous allons manipuler des conteneurs.

Tandis que `docker image <commande>` concerne la manipulation d'une image.

Si vous n'avez pas exécuté la commande `docker pull node` précédemment, vous verrez alors apparaître une erreur signalant que l'image `node` n'a pas pu être trouvé localement. Ainsi, elle sera automatiquement téléchargé depuis le terminal sur les serveurs du **Docker Hub**.

PS C:\Users\baptiste> docker run node
Unable to find image 'node:latest' locally
Latest: Pulling from library/node
71215d55680c: Downloading [=====] 14.2MB/49.55MB
3cb8f9c23302: Downloading [=====] 3.435MB/24.05MB
5f899db30843: Downloading [==>] 2.681MB/64.14MB
567db630df8d: Waiting
f4ac4e9f5ffb: Waiting
375735fc当地 7a: Waiting
c12db77023cd: Waiting
ac50344c1606: Waiting

Message d'erreur indiquant que l'image "node" n'a pas été trouvé localement.
Téléchargement de l'image

Maintenant que l'image est présente sur notre machine, la même commande procède à la création d'un conteneur basé sur cette image et le lance. Cependant, sur le terminal, l'action semble se terminer sans que rien se produise.

PS C:\Users\baptiste> docker run node
Unable to find image 'node:latest' locally
Latest: Pulling from library/node
71215d55680c: Pull complete
3cb8f9c23302: Pull complete
5f899db30843: Pull complete
567db630df8d: Pull complete
f4ac4e9f5ffb: Pull complete
375735fc当地 7a: Pull complete
c12db77023cd: Pull complete
ac50344c1606: Pull complete
Digest: sha256:b9ccc4aca32eebf124e0ca0fd573dacffba2b9236987a1d4d2625ce3c162ecc8
Status: Downloaded newer image for node:latest
PS C:\Users\baptiste> |

Installation terminée mais il ne se passe rien ?

Pourquoi ?



Il est essentiel de noter que par **défaut**, un conteneur est isolé de son environnement immédiat. Cependant, il est possible d'interagir avec lui via un

shell interactif. Lorsqu'il est créé, le conteneur est initialement lancé **en mode détaché**, ce qui signifie qu'il s'exécute en arrière-plan sans offrir de terminal pour interagir directement avec lui.

Donc, même si sur le terminal, il ne semble rien se passer, le conteneur a bien été créé.

Vérifions cela en exécutant la commande suivante :

```
docker ps -a
```

```
PS C:\Users\baptiste> docker ps -a
CONTAINER ID IMAGE COMMAND CREATED STATUS PORTS NAMES
3aaae58260be node "docker-entrypoint.s..." 4 minutes ago Exited (0) 4 minutes ago objective_archimedes
```

Lors de la création du conteneur, nous voyons qu'il a reçu un identifiant unique : **CONTAINER ID**, et un nom en caractère alphanumérique généré aléatoirement : **NAMES**. Nous verrons plus en détail comment configurer le conteneur un peu plus tard.

Attardons-nous sur le **STATUS** qui est **Exited**. Qui signifie que le conteneur a bien démarré une fois, puis s'est éteint.

Cela est normal !

Actuellement, le conteneur n'effectue aucune tâche particulière ; il s'agit simplement d'un environnement dans lequel Node.js est installé. Par défaut, le shell interactif ne nous est pas accessible. Ainsi, plutôt que de rester en fonctionnement sans rien faire, le conteneur s'arrête automatiquement.

Pour modifier ce comportement, nous pouvons créer un nouveau conteneur en utilisant la même commande, mais en ajoutant un nouveau paramètre : **-ti**. Ce paramètre indique que nous souhaitons interagir avec le conteneur.

```
docker container run -ti node
```

```
PS C:\Users\baptiste> docker container run -ti node
Welcome to Node.js v21.7.1.
Type ".help" for more information.
> 1 + 1
2
> |
```

Nous remarquons que la création du nouveau conteneur n'a pas entraîné le téléchargement de l'image ! (Elle est sur notre machine hôte en local maintenant !).

Et nous avons en plus, un prompt dans lequel nous pouvons saisir des commandes **NodeJs** ou **Javascript** qui s'exécuteront seulement à l'intérieur de notre conteneur **et pas dans notre machine hôte, soyons bien claire avec cela !**

Pour sortir du shell, tapez sur la combinaison de touche du clavier : **CTRL + C** deux fois.

Et listons les conteneurs qui ont été créés :

```
docker container ps -a
```

ou

```
docker ps -a
```

Il existe maintenant plusieurs conteneurs Docker, basés sur la même image **Node**, indépendant les uns des autres.

Nous avons pris l'exemple de l'image **Node** pour illustrer le concept de conteneurs et d'images Docker. Cependant, tout ce que nous avons appris reste valable quelque soit votre environnement technique : PHP, PYTHON, RUBY, Etc.



En règle générale, vous utiliserez à chaque fois une image de base officielle pour créer un conteneur. Puis, vous personnaliserez cette image en ajoutant vos propres fichiers, dépendances, etc.

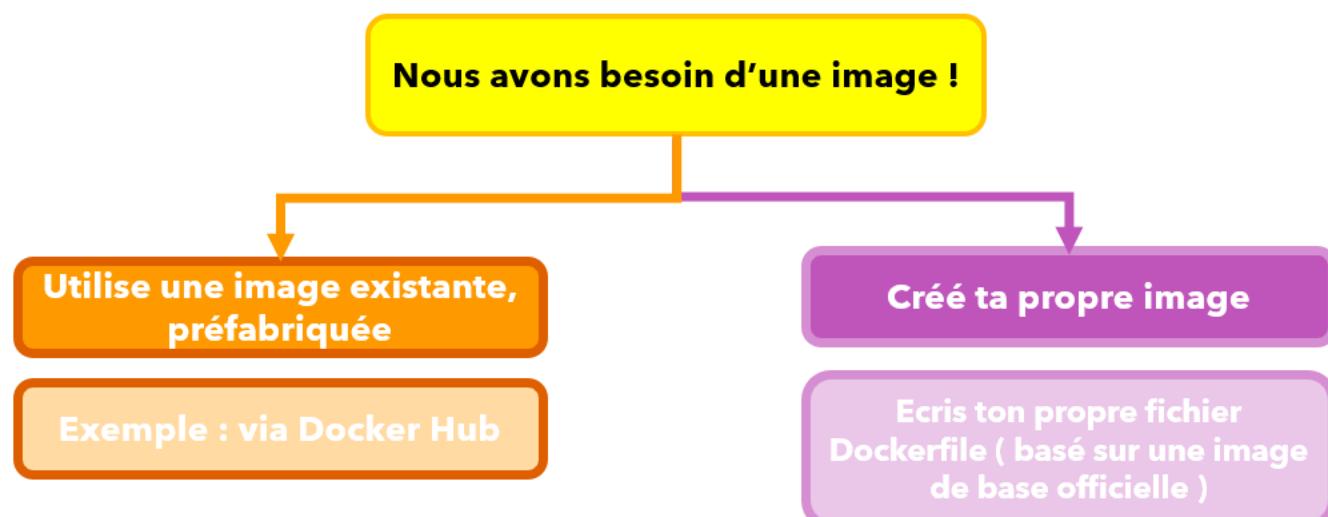
Nous verrons comment créer des images personnalisées dans le chapitre suivant.

3.4. Les images Docker personnalisée

3.4.1. Préambule

Nous avons appris comment utiliser une image **Docker** existante pour créer un conteneur. Cependant, il est souvent nécessaire de créer des images personnalisées pour répondre aux besoins spécifiques de nos applications. Par exemple, si nous souhaitons déployer une application **Node.js**, nous allons utiliser une image de base **Node.js**, puis y ajouter nos fichiers et dépendances.

Dans ce sous-titre, nous allons voir comment procéder en suivant un exemple concret.



3.4.2. TD : Créer une image pour une application Node.js

3.4.2.1. Objectif

Créer une image Docker personnalisée à partir d'une image NodeJs officielle et d'y ajouter le code source d'une application Node.js existante.

3.4.2.2. Préparation

Pour réaliser ce TD, il n'est pas nécessaire de connaître NodeJS, ni Javascript.



Nous allons simplement utiliser Node.js pour illustrer la création d'une image Docker personnalisée.

Nous vous fournirons les fichiers nécessaires pour réaliser ce TD.

- Récupérez le fichier `td01_app_nodejs.zip` dans le répertoire `resources` de ce chapitre.
- Décompressez le fichier dans un répertoire de votre choix.

3.4.2.3. Présentation des fichiers

Le répertoire décompressé contient :

- Un répertoire `public` contenant :
 - Un fichier `styles.css` : une feuille de style simple.
- Un fichier `package.json` : un fichier de configuration pour Node.js.
- Un fichier `server.js` : un fichier Javascript qui crée un serveur web simple.

Le fichier `server.js` contient le code de notre application Node.js. Si vous connaissez Node.js, vous pouvez l'ouvrir pour voir son contenu. Sinon, ne vous inquiétez pas, nous n'aurons pas besoin de le modifier.

Toutefois, voici quelques explications sur ce fichier :

```
1 // Création d'un serveur HTTP avec Express en NodeJS
2 const express = require('express');
3 const bodyParser = require('body-parser');
4 const app = express();
5
6 // Le serveur HTTP démarre et écoute sur le port 80
7 app.listen(80);
```

Le code ci-dessus crée un serveur web simple qui écoute sur le port 80 et nous gérons les requêtes HTTP entrantes (méthodes `GET` et `POST`) pour deux URL différentes : `/` et `/store-goal` :

`server.js` : Code du traitement de la requête HTTP GET

```
// [...Some Code before]
```

```

app.get('/', (req, res) => {
  res.send(`
    <html>
      <head>
        <link rel="stylesheet" href="styles.css">
      </head>
      <body>
        <section>
          <h2>Objectif : </h2>
          <h3>${userGoal}</h3>
        </section>
        <form action="/store-goal" method="POST">
          <div class="form-control">
            <label>Course Goal</label>
            <input type="text" name="goal">
          </div>
          <button>Ajouter un objectif</button>
        </form>
      </body>
    </html>
  );
});

// [...Some Code after]

```

Le code ci-dessus gère la requête HTTP GET pour l'URL `/`. Il renvoie une page HTML contenant un formulaire pour saisir un objectif et affiche aussi l'objectif saisi précédemment ou un objectif par défaut.

server.js : Code du traitement de la requête HTTP POST

```

// [...Some Code before]
app.post('/store-goal', (req, res) => {
  const enteredGoal = req.body.goal;
  console.log(enteredGoal);
  userGoal = enteredGoal;
  res.redirect('/');
});

// [...Some Code after]

```

Le code ci-dessus gère la requête HTTP POST pour l'URL `/store-goal`. Il récupère l'objectif saisi dans le formulaire, le stocke dans une variable `userGoal`, puis redirige l'utilisateur vers la page d'accueil.

Le fichier `package.json` central pour les applications Node.js, car il contient toutes les informations nécessaires pour installer les dépendances de l'application.

Extrait du fichier package.json

```

// [...Some Code before]
"dependencies": {
  "express": "^4.17.1",

```

```
"body-parser": "1.19.0"  
}  
// [...Some Code after]
```

Le fichier `package.json` nous montre que cette application nécessite la présence de deux dépendances pour fonctionner : `express` et `body-parser`.



Je ne donnerais pas plus d'explication, ce cours ne traite pas de NodeJs, mais de comment "Dockeriser"/"Conteneuriser" cette application d'exemple.

3.4.2.4. Lancez l'application Node.js en Local

Avant de créer l'image Docker, nous allons lancer l'application Node.js en local pour vérifier qu'elle fonctionne correctement et surtout pour comprendre son fonctionnement.

Pour exécuter une application Node.js, il faut d'abord installer Node.js sur votre machine.

Pour vérifier si Node.js est installé sur votre machine, ouvrez un terminal et tapez la commande suivante :

```
node -v
```

Si Node.js est installé, vous verrez sa version s'afficher. Sinon, vous devrez l'installer.

Rendez-vous sur le lien suivant pour télécharger et installer Node.js sur votre machine :

[Télécharger Node.js](#)

Sélectionnez la version adaptée à votre système d'exploitation.

Une fois Node.js installé, ouvrez **un nouveau terminal** et déplacez-vous dans le répertoire où vous avez décompressé les fichiers de l'application `Node.js`.

Installez les dépendances de l'application en exécutant la commande suivante :

```
npm install
```

```
PS C:\Users\baptiste\Documents\Cours\SPOT_COURS\chapters\docker\images_docker\code\td01_app_nodejs> npm install  
added 81 packages, and audited 82 packages in 2s  
12 packages are looking for funding  
  run 'npm fund' for details  
2 high severity vulnerabilities  
To address all issues, run:  
  npm audit fix --force  
Run 'npm audit' for details.
```

Répertoire contenant les fichiers et dossiers de l'application NodeJS

Un nouveau dossier `node_modules` est créé dans le répertoire de l'application. Il contient toutes les dépendances nécessaires pour exécuter l'application.

Nom	Modifié le	Type	Taille
public	02/04/2024 00:17	Dossier de fichiers	
package.json	02/04/2024 00:15	Fichier source JSON	1 Ko
server.js	02/04/2024 01:24	Fichier source Jav...	2 Ko
node_modules			
package-lock.json	02/04/2024 01:50	Fichier source JSON	32 Ko

Nouveau répertoire contenant les dépendances

Vous pouvez maintenant lancer l'application en exécutant la commande suivante :

```
node server.js
```

Laissez le terminal ouvert et ouvrez un navigateur web.

Tapez l'URL <http://localhost> dans la barre d'adresse pour accéder à l'application.

Objectif :

Apprendre Docker!

Objectif de ce cours :

Ajouter un objectif

Testez l'application en saisissant un objectif dans le champ de texte et en cliquant sur le bouton **Ajouter un objectif** et observez le résultat.

Cette application fonctionne donc localement sans Docker !

Maintenant, arrêtons le server Node.js en tapant **CTRL + C** dans le terminal. Et supprimons le dossier **node_modules** en tapant la commande suivante :

Sous Windows

```
rm node_modules
```

Sous Linux

```
sudo rm -R node_modules
```

et supprimons le fichier `package-lock.json` :

```
rm package-lock.json
```

Nous allons maintenant créer une image Docker spécialement pour cette application !

3.4.2.5. Dockerfile : Création de notre propre image Docker

Pour créer une image Docker personnalisée, nous devons créer un fichier appelé **Dockerfile** à la racine de notre application. C'est un nom spécial qui sera identifié par Docker.

Le **Dockerfile** contient les instructions pour construire une image Docker personnalisée.

Pour plus de confort dans la rédaction du **Dockerfile**, je vous encourage à installer une extension pour vous aider à écrire du code Docker. Par exemple, l'extension **Docker** pour **Visual Studio Code** ou **PHPSTORM**.

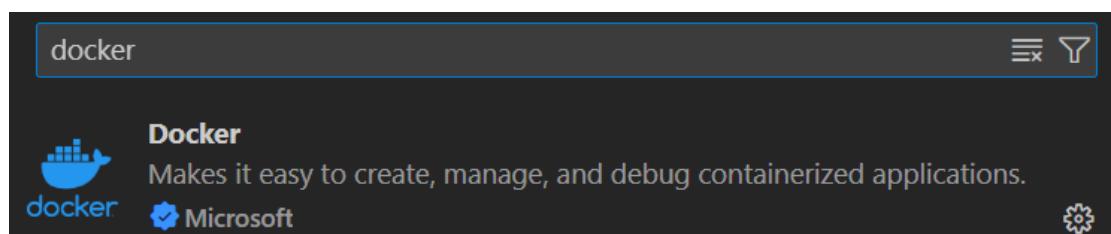


Figure 1. L'extension Docker pour Visual Studio Code

Ou

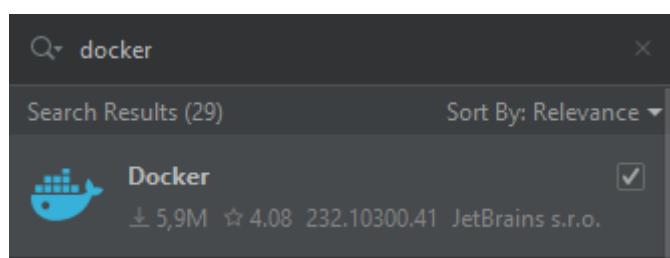


Figure 2. L'extension Docker pour PhpStorm

Nous commençons par le mot clé **FROM** suivi de l'image de base que nous voulons utiliser pour notre image personnalisée. Nous sommes obligé de spécifier une image de base, car nous ne pouvons pas créer une image à partir de rien.

Dans notre cas, nous allons utiliser l'image officielle de **Node.js** dans sa dernière version grâce au tag de version **latest**.

3.4.2.5.1. Instruction : **FROM**

Dockerfile

```
FROM node:latest
```

Maintenant, nous voulons copier les fichiers de notre application dans l'image Docker. Pour cela,

nous utilisons l'instruction **COPY** suivi du chemin du fichier ou du répertoire à copier dans l'image, puis du chemin de destination dans l'image.



Gardez à l'esprit qu'un conteneur (et donc également son image) contient l'environnement + le code de l'application. Votre code source soit alors être copié dans l'image.

3.4.2.5.2. Instruction : **COPY**

Dockerfile

```
FROM node:latest
COPY . /app
```

Le point `.` signifie que nous copions tous les fichiers, les répertoires et sous-répertoires du répertoire courant (celui où se trouve le **Dockerfile**) vers le répertoire de destination `/app` dans l'image.

En effet, les conteneurs possèdent leur propre système de fichiers, totalement isolé de celui de la machine hôte.

Si vous utilisez une machine Windows, il est important de noter que le système de fichiers Linux est différent. Sous Linux, le répertoire **racine** est nommé `/`, l'équivalent de `C:\` sous **Windows**.

Par conséquent, `/app` signifie que nous aurons un dossier `app` à la racine de notre conteneur. Ce dossier sera automatiquement créé s'il n'existe pas.

3.4.2.5.3. Instruction : **RUN**

Dockerfile

```
FROM node:latest
COPY . /app
RUN npm install
```

L'instruction **RUN** permet d'exécuter des commandes dans l'image Docker. Rappelez-vous, pour tester notre application, nous avons lancé la commande `npm install` pour installer les dépendances de l'application. Nous devons donc exécuter cette commande dans l'image Docker pour installer les dépendances dedans.

Toutefois, il y a un piège, car l'instruction RUN sera exécutée dans le répertoire de travail de l'image et du conteneur, qui est le répertoire `root (/)` par défaut.

3.4.2.5.4. Instruction : **WORKDIR**

Comme nous avons copié les fichiers de notre application dans le répertoire `/app`, nous devons d'abord nous déplacer dans ce répertoire avant d'exécuter la commande `npm install`.

Pour cela, nous utilisons l'instruction **WORKDIR** pour définir le répertoire de travail de l'image par défaut.

Dockerfile

```
FROM node:latest
WORKDIR /app
COPY . /app
RUN npm install
```

Cette instruction `WORKDIR` indique à Docker que toutes les commandes suivantes seront exécutées à partir du répertoire `/app`.

Maintenant que le répertoire de travail est défini, nous pouvons modifier l'instruction `COPY` et changer la définition du répertoire de destination `/app` par `.` ou `./`.

Ce deuxième point symbolisant le répertoire de travail défini par l'instruction `WORKDIR`.

Dockerfile

```
FROM node:latest
WORKDIR /app
COPY .
RUN npm install
```

Toutefois, pour garantir une certaine lisibilité du `Dockerfile`, il est préférable de spécifier littéralement le répertoire de destination `/app` avec la commande `COPY`. Cela évite de partir à la recherche du `WORKDIR` dans le cas de fichier `Dockerfile` volumineux.

Dockerfile

```
FROM node:latest
WORKDIR /app
COPY . /app
RUN npm install
```

3.4.2.5.5. Instruction : `CMD`

Désormais, nous désirons lancer notre serveur Node.js. Pour ce faire, nous devons exécuter la commande `node server.js`.

Il pourrait être tentant d'utiliser l'instruction `RUN` pour exécuter cette commande, mais cela ne serait pas efficace.

En effet, l'instruction `RUN` est exécutée lors de la construction de l'image, et non lors du démarrage du conteneur.

Il est important de se rappeler que l'image Docker est un modèle, un gabarit pour créer des conteneurs. Elle ne peut pas exécuter de commandes. Nous pouvons y copier des fichiers, lancer des commandes qui effectuent des installations. Cependant, nous ne pouvons pas exécuter des commandes qui nécessitent une interaction continue comme le démarrage d'un serveur.

Ainsi, si nous démarrons plusieurs conteneurs sur la même image, nous démarrons également plusieurs serveurs Node.js.

Pour résoudre ce problème, nous devons utiliser une autre instruction : **CMD**.

Dockerfile

```
FROM node:latest
WORKDIR /app
COPY . /app
RUN npm install
CMD ["node", "server.js"]
```

Instruction **CMD** permet de définir la commande par défaut qui sera exécutée lors du démarrage du conteneur. La syntaxe est un tableau JSON, où chaque élément du tableau est un argument de la commande.

Dans notre cas, nous exécutons la commande `node server.js` pour démarrer notre serveur Node.js. Nous insérons donc chaque élément qui constitue la commande dans le tableau : `["node", "server.js"]`.

! Si vous ne spécifiez pas d'instruction **CMD** dans le `Dockerfile`, Docker utilisera l'instruction **CMD** de l'image de base. Sans image de base et sans instruction **CMD**, vous générerez une erreur lors de la création du conteneur.

3.4.2.5.6. Instruction : EXPOSE

Comme nous l'avons maintes fois répété, les conteneurs Docker sont isolés de notre environnement local. Par conséquent, ils disposent également de leur propre réseau interne.

Dans notre application web, nous écoutons sur le port 80 les requêtes HTTP entrantes. Toutefois, ce port n'est pas accessible depuis l'extérieur du conteneur.

Pour cela, nous utilisons l'instruction **EXPOSE** suivie du numéro de port 80. Cela va annoncer à Docker qu'il devra exposer le port 80 vers la machine hôte.

Dockerfile

```
FROM node:latest
WORKDIR /app
COPY . /app
RUN npm install
EXPOSE 80
CMD ["node", "server.js"]
```

Nous en avons terminé avec la rédaction du `Dockerfile`. Voyons maintenant comment nous pouvons utiliser cette image personnalisée : la construire et lancer un conteneur basé dessus.

3.4.2.5.7. Construction de l'image

Maintenant que notre fichier Dockerfile est prêt, nous pouvons construire notre image Docker personnalisée.

Pour ce faire, ouvrez un terminal et déplacez-vous dans le répertoire où se trouve le **Dockerfile**.

Exécutez la commande suivante pour construire l'image :

```
docker build .
```

PS C:\Users\baptiste\Documents\Cours\SPOT_COURS\chapters\docker\images_docker\code\td01_app_nodejs> docker build .
[+] Building 3.4s (9/9) FINISHED
=> [internal] load build definition from Dockerfile
=> > transferring dockerfile: 135B
=> [internal] load .dockerignore
=> > transferring context: 2B
=> [internal] load metadata for docker.io/library/node:latest
=> [1/4] FROM docker.io/library/node:latest
=> [internal] load build context
=> > transferring context: 2.16kB
=> [2/4] WORKDIR /app
=> [3/4] COPY . /app
=> [4/4] RUN npm install
=> exporting to image
=> > exporting layers
=> > writing image sha256:49761d04cef98d646f494b1c37ba3e1fb624750323f861bfff1b7d109ebdb0c0a
La commande à saisir dans le répertoire du Dockerfile
Nous retrouvons les instructions du Dockerfile
What's Next? Lorsque l'image est créée, nous recevons son identifiant unique
View a summary of image vulnerabilities and recommendations → docker scout quickview

La commande **docker build .** construit l'image Docker en utilisant le **Dockerfile** situé dans le répertoire courant (le point **.**).

Lorsque vous exécutez cette commande, Docker commence par lire le **Dockerfile** et exécute les instructions une par une, du haut vers le bas, pour construire l'image.

A l'issue de la construction, Docker affiche un message indiquant que l'image a été construite avec succès et qu'elle a reçu un identifiant unique.

Lancez maintenant la commande **docker images** pour lister les images Docker présentes sur votre machine.

PS C:\Users\baptiste> docker images				
REPOSITORY	TAG	IMAGE ID	CREATED	SIZE
<none>	<none>	49761d04cef9	9 minutes ago	1.11GB
node	latest	c3978d05bc68	3 weeks ago	1.1GB

Nous voyons que l'image que nous venons de construire est présente sur notre machine hôte.

Grâce à son identifiant unique, nous pouvons maintenant lancer un conteneur basé sur cette image.

```
docker container run 49761d04cef98d646f494b1c37ba3e1fb624750323f861bfff1b7d109ebdb0c0a
```

En exécutant cette commande, nous constatons que nous n'avons plus la main sur la console.

Cela est normal, car l'instruction **CMD** de notre **Dockerfile** exécute le serveur Node.js en arrière-plan.

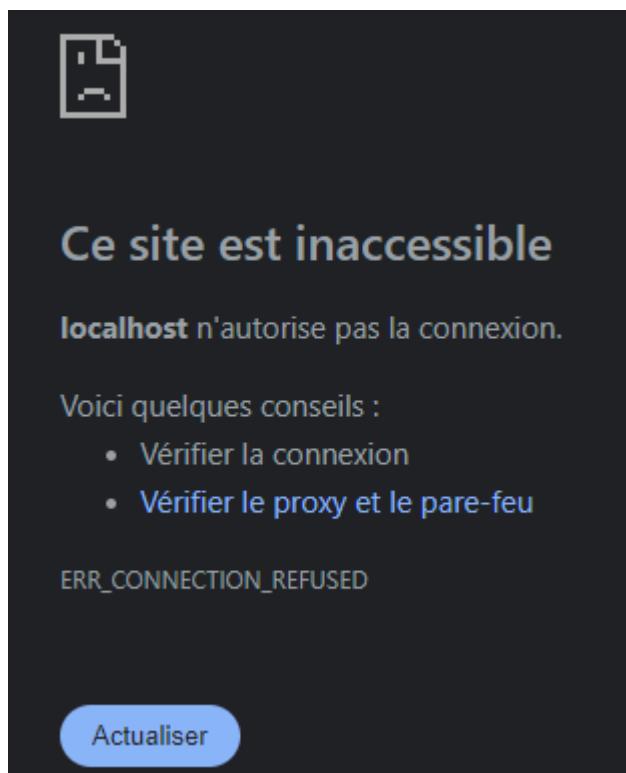
Notre conteneur est donc en cours d'exécution avec le script `server.js` qui écoute sur le port 80.

Pour vérifier, ouvrez "Docker Desktop", cliquez sur l'onglet "Containers" et vous verrez le conteneur en cours d'exécution.



Testons maintenant notre application en ouvrant un navigateur web et en tapant l'URL <http://localhost> dans la barre d'adresse.

Que constatons-nous ? L'application fonctionne-t-elle correctement ?



L'application ne fonctionne pas ! elle est totalement inaccessible. Pourtant, dans notre fichier `Dockerfile`, nous avons bien exposé le port `80`.

Que s'est-il passé ?

Premièrement, arrêtons notre conteneur, car les choses ne semblent pas se passer comme prévu, en tapant la commande suivante dans un nouveau terminal :

```
docker container ps
```

Cette commande liste les conteneurs en cours d'exécution.

Récupérez l'**identifiant** ou le **nom** de votre conteneur. Le mien se nomme `stupefied_meninsky` et possède l'identifiant `b506faabca85`.

PS C:\Users\baptiste> docker container ps						
CONTAINER ID	IMAGE	COMMAND	CREATED	STATUS	PORTS	NAMES
b506faabca85	49761d04cef9	"docker-entrypoint.s..."	17 hours ago	Up 17 hours	80/tcp	stupefied_meninsky

Puis tapez la commande suivante pour arrêter le conteneur :

```
docker container stop b506faabca85  
ou bien  
docker container stop stupefied_meninsky
```

Une fois la procédure achevée, si vous relancez la commande `docker container ps`, vous ne devriez plus voir votre conteneur.

Pour voir votre conteneur, il faudra alors rajouter le paramètre `-a` :

```
docker container ps -a
```

Cela affichera tous les conteneurs, même ceux qui ne sont plus en cours d'exécution (**status : Exited**).

Revenons maintenant à notre problématique !

Oui, nous avons ajouté dans notre Dockerfile l'instruction `EXPOSE 80` pour exposer le port 80 de notre conteneur vers la machine hôte.

Mais concrètement, cela ne suffit pas ! Car l'instruction `EXPOSE` n'ouvre pas le port `80` de notre conteneur vers la machine hôte, elle est une facultative. Elle ne sert à rien d'autre **qu'à documenter le port** sur lequel notre application écoute. C'est une bonne pratique pour informer les autres utilisateurs de l'utilisation de ce port par votre application, et vous devez continuer à l'utiliser.

Mais nous devons faire plus !

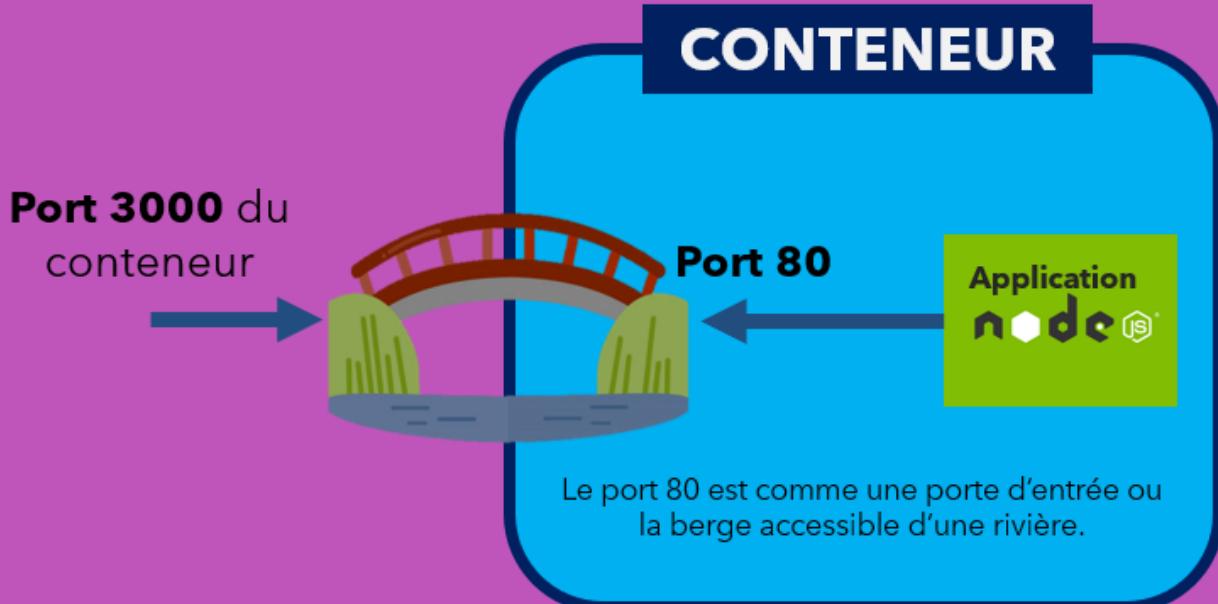
Tout d'abord, nous allons supprimer notre conteneur avant d'en créer un nouveau, qui lui, permettra de communiquer avec notre machine hôte.

```
docker container rm b506faabca85  
ou bien  
docker container rm stupefied_meninsky
```

3.4.2.5.8. Mapping de ports

MACHINE HÔTE

Pour rejoindre les deux berges, il faut un « pont », « une passerelle ». C'est ce que l'on appelle faire du **mapping de port**.



```
Docker container run -p 3000 : 80 <mon image>
```



Pour permettre à notre application de communiquer avec notre machine hôte, nous devons réaliser un **mapping de ports**.

Le **mapping de ports** permet de rediriger le trafic d'un port d'un conteneur vers un port de la machine hôte.

C'est comme si vous aviez **un pont** entre le port du conteneur et le port de la machine hôte.

Pour réaliser un **mapping de ports**, nous utilisons l'option **-p** suivie du numéro de port de la machine hôte, puis du numéro de port du conteneur.

Le numéro de port de la machine hôte est **un choix arbitraire**, mais il ne doit pas être utilisé par un autre service.

Le numéro de port de notre conteneur est le port sur lequel notre application écoute.

Dans notre cas, c'est le **port 80**. C'est le port que nous avons exposé dans notre **Dockerfile**. Vous comprenez alors pourquoi c'est bien pratique de préciser dans le Dockerfile le port sur lequel notre application écoute. Car nous avons besoin de cette information pour réaliser le **mapping de ports**.

Tapons la commande suivante pour lancer un nouveau conteneur avec un **mapping de ports** :

```
docker container run -p 3000:80 <identifiant de votre image>
```

Assurez-vous que le conteneur est bien en cours d'exécution. Cette fois-ci vous pouvez utiliser **Docker Desktop**, dans l'onglet "Containers".

Name	Image	Status	CPU (%)	Port(s)	Last started	Actions
awesome_kalam c10bc7ac8382	49761d04cef98d646f494b1c37ba3e1fb624750323f861bf1b7d109ebdb0c0a	Running	0%	3000:80 ↗	1 minute ago	

Cliquez sur le lien "3000:80" pour ouvrir l'application dans votre navigateur ou saisir l'URL <http://localhost:3000>.

Notre application est maintenant accessible depuis notre machine hôte.

Objectif :

Apprendre Docker!

Objectif de ce cours :

Ajouter un objectif

Vous pouvez tester l'application en saisissant un objectif dans le champ de texte et en cliquant sur le bouton **Ajouter un objectif**.

Félicitations ! Vous avez créé une image Docker personnalisée pour une application Node.js et vous avez lancé un conteneur basé sur cette image.

Vous avez appris à construire une image Docker personnalisée à partir d'une image officielle, à copier les fichiers de votre application dans l'image, à installer les dépendances de l'application, à exposer un port, à lancer un serveur Node.js et à réaliser un **mapping de ports** pour permettre à l'application de communiquer avec la machine hôte.

Maintenant, vous pouvez arrêter ce nouveau conteneur, vous disposez de tous les outils nécessaires pour le faire tout seul.



Note additionnelle :

Pour toutes les commandes Docker où un identifiant peut être utilisé, vous n'avez pas besoin de copier/coller ou d'écrire l'identifiant complet. Il suffit de copier les premiers caractères de l'identifiant (par exemple, les 4 premiers caractères) pour que Docker puisse identifier le conteneur ou l'image.

Par exemple, si l'identifiant de votre conteneur est **b506faabca85**, vous pouvez taper **b506** pour que Docker comprenne que vous faites référence à ce conteneur.

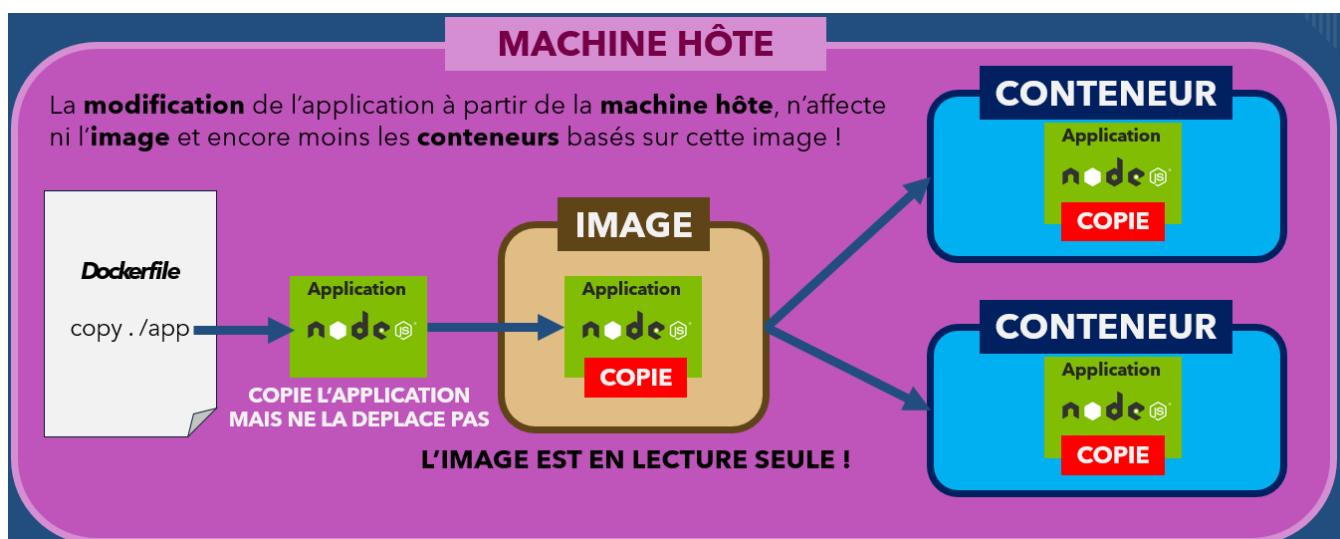
Cela s'applique à TOUTES LES COMMANDES DOCKER.

Bien entendu, nous pouvons attribuer des noms personnalisés à nos conteneurs et images pour les identifier plus facilement. Nous verrons cela dans une section ultérieure.

3.4.3. Précisions sur les images Docker

3.4.3.1. Lecture seule

Lorsque nous avons utilisé l'instruction **COPY** dans notre **Dockerfile**, nous avons copié les fichiers de notre application dans l'image Docker.



Si vous essayez de modifier vos fichiers depuis la machine hôte, et que vous relancez un conteneur basé sur cette image, vous constaterez que les modifications ne sont pas prises en compte.

Ce n'est pas un comportement anormal, c'est le fonctionnement normal des images Docker.

En effet, les images Docker sont en **lecture seule**. Cela signifie que vous ne pouvez pas modifier les fichiers d'une image une fois qu'elle a été créée.

Les fichiers présents dans l'image Docker sont une copie des fichiers de votre application à **un instant T**.



Si vous modifiez les fichiers de votre application, **vous devez reconstruire l'image Docker** pour prendre en compte ces modifications.

3.4.3.2. Comprendre les Couches d'images

Une image est fermée une fois qu'on la construit, une fois que ces instructions ont été exécutées. Sur cette base, il existe un autre concept important lié aux images Docker : les couches d'images.

Avez-vous noté le temps que cela prend pour construire une image Docker ?

Cela prend un certain temps, car Docker construit l'image instruction par instruction.

Maintenant, si vous modifiez un fichier de l'application et que vous reconstruisez l'image, Docker ne reconstruit pas toute l'image, mais seulement les parties qui ont été modifiées.

Cela permet de gagner du temps et de l'espace disque.

```
PS C:\Users\baptiste\Documents\Cours\SPOT_COURS\chapters\docker\images_docker\code\td01_app_nodejs> docker build .
[+] Building 3.4s (9/9) FINISHED
=> [internal] load build definition from Dockerfile
=> => transferring dockerfile: 135B
=> [internal] load .dockerignore
=> => transferring context: 2B
=> [internal] load metadata for docker.io/library/node:latest
=> [1/4] FROM docker.io/library/node:latest
=> [internal] load build context
=> => transferring context: 2.16kB
=> [2/4] WORKDIR /app
=> [3/4] COPY . /app
=> [4/4] RUN npm install
=> exporting to image
=> => exporting layers
=> => writing image sha256:49761d04cef98d646f494b1c37ba3e1fb624750323f861bfff1b7d109ebdb0c0a
```

Lorsque Docker va parcourir les étapes de construction de l'image, c'est-à-dire les instructions du Dockerfile, il va vérifier dans le cache si le résultat sera le même que la dernière fois. Si c'est le cas, Docker va utiliser le cache et ne pas reconstruire l'image.

Par contre, si une instruction a été modifiée, Docker va reconstruire l'image à partir de cette instruction et des instructions suivantes.

Par exemple, dans notre exemple :

Dockerfile

```
FROM node:latest
WORKDIR /app
COPY . /app
RUN npm install
EXPOSE 80
CMD ["node", "server.js"]
```

Si nous modifions le fichier `server.js`, Docker va reconstruire l'image à partir de l'instruction `COPY . /app`. Et comme Docker ne fait pas d'analyse poussée des fichiers, il n'est pas capable de déterminer si le résultat de `npm install` sera le même ou non. Alors, il reconstruira toutes les couches à partir de l'instruction `COPY`.

```
[+] Building 3.6s (9/9) FINISHED
=> [internal] load build definition from Dockerfile
=> => transferring dockerfile: 135B
=> [internal] load .dockerignore
=> => transferring context: 2B
=> [internal] load metadata for docker.io/library/node:latest
=> [1/4] FROM docker.io/library/node:latest
=> [internal] load build context
=> => transferring context: 1.24kB
=> CACHED [2/4] WORKDIR /app
=> [3/4] COPY . /app
=> [4/4] RUN npm install
=> exporting to image
=> => exporting layers
=> => writing image sha256:71c81241a13ce95decdfb65486eac94f70fd2499abc1e33f3693752e7b947bf3
```

Si le code source de l'application est modifié, l'instruction COPY est rejouée, ainsi que toutes les instructions suivantes.

C'est ce que l'on appelle une **architecture basée sur des couches**. Une image est donc simplement construite à partir de plusieurs couches basées sur ces différentes instructions.

Le seul cas particulier est celui de l'instruction **CMD** qui crée une couche supplémentaire seulement lorsqu'elle est appelée à l'exécution du conteneur.



Chaque instruction du **Dockerfile** représente une **couche**

Fort de ce que nous venons de comprendre sur le cache et les couches, nous pouvons proposer une astuce pour accélérer la construction de l'image Docker.

Nous pouvons réorganiser les instructions du **Dockerfile** pour que les instructions qui changent le moins souvent soient placées en premier.

Par exemple, si je modifie le fichier **server.js**, nous savons que l'instruction suivante **RUN npm install** sera rejouée. Or, **npm install** est une instruction qui prend du temps, et si je modifie le fichier **server.js**, je n'ai pas besoin de réinstaller les dépendances à chaque fois.

Ainsi, je peux réorganiser mon **Dockerfile** de la manière suivante : On effectue une première copie du fichier **package.json** pour installer les dépendances, puis on copie le reste des fichiers.

Dockerfile

```
FROM node:latest
WORKDIR /app
COPY package.json /app
RUN npm install
COPY . /app
EXPOSE 80
CMD ["node", "server.js"]
```

La prochaine fois que je modifierai le fichier **server.js**, la couche **RUN npm install** ne sera pas reconstruite, car Docker utilisera le cache. La reconstruction de l'image sera super rapide !

C'est une astuce à garder en tête pour optimiser la construction de vos images Docker et qui nécessite de bien comprendre le fonctionnement des couches.

4. Gestion des images et des conteneurs

Jusqu'à présent, nous avons vu comment créer une image et comment exécuter/arrêter un conteneur. Mais il y a beaucoup plus à faire, alors nous allons prendre un peu de temps pour comprendre comment configurer et gérer nos images et nos conteneurs.

Vous pouvez avoir un aperçu ce qui est possible de faire en saisissant l'option de commande `--help`. Par exemple, pour obtenir de l'aide sur la commande `docker image`, vous pouvez saisir :

```
$ docker image --help
```

Pour obtenir de l'aide sur la commande `docker container`, vous pouvez saisir :

```
$ docker container --help
```

À notre niveau nous n'aurons pas besoin de toutes les options disponibles, mais il est bon de savoir qu'elles existent.

4.1. Lister les conteneurs

Afficher les conteneurs en cours d'exécution, vous pouvez saisir :

```
docker container ps  
docker ps
```

Afficher tous les conteneurs, y compris ceux qui ne sont pas en cours d'exécution, vous pouvez saisir :

```
docker container ps -a
```

Il existe des filtres et des options de formatage du résultat obtenu. Regardez la liste des options disponibles pour la commande `docker container ps` :

```
docker container ps --help
```

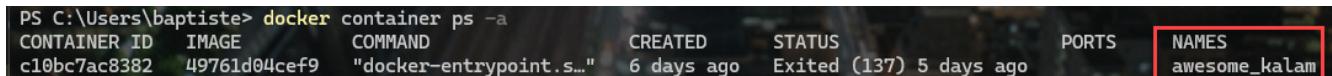
Option	Description
<code>-a, --all</code>	Montre tous les conteneurs (même ceux qui ne sont pas en cours d'exécution)
<code>-f, --filter</code>	Filtre le résultat de la commande en fonction des conditions fournies
<code>--format string</code>	Formater la sortie en utilisant un modèle.

Option	Description
'table': Forme de tableau (default)	'table TEMPLATE': Imprimer la sortie au format tableau en utilisant le modèle Go spécifié.
'json': Format JSON	'TEMPLATE': Imprimer la sortie au format tableau en utilisant le modèle Go spécifié.. voir https://docs.docker.com/go/formatting/ pour plus d'informations sur les templates Go.
-n, --last int	Afficher les n derniers conteneurs créés (incluant tous les états) (par défaut, -1)
-l, --latest	Afficher le dernier conteneur créé (incluant tous les états)
--no-trunc	Ne pas tronquer la sortie
-q, --quiet	Afficher uniquement les IDs des conteneurs
-s, --size	Afficher les tailles totales des fichiers

4.2. Démarrer, arrêter et redémarrer un conteneur

Pour manipuler un conteneur, il faut connaitre soit son nom, soit son ID. Afin de récupérer le nom du conteneur à démarrer par exemple, vous pouvez saisir :

```
docker container ps -a
```



CONTAINER ID	IMAGE	COMMAND	CREATED	STATUS	PORTS	NAMES
c10bc7ac8382	49761d04cef9	"docker-entrypoint.s..."	6 days ago	Exited (137)	5 days ago	awesome_kalam

Nous y voyons le nom du conteneur, son ID, l'image utilisée, la commande qui a été exécutée pour le démarrer, l'état du conteneur, les ports mappés, le nom du conteneur et la date de création.

Puis **démarrer** le conteneur à partir de son nom :

```
docker container start <nom du conteneur>
```

La commande **start** démarre un conteneur, mais ne le crée pas. Si le conteneur n'existe pas, vous devez le créer en utilisant la commande **run**. De plus, la configuration du conteneur ne peut pas être modifiée avec la commande **start**. Le conteneur est démarré avec la configuration existante.

Voici une liste de commandes pour :

- **Arrêter** un conteneur

```
docker container stop <nom du conteneur>
```

- **Redémarrer** un conteneur

```
docker container restart <nom du conteneur>
```

4.3. Comprendre le mode détaché et le mode attaché

Lorsque vous exécutez un conteneur, vous pouvez le faire en mode **attaché** ou en mode **détaché**. Il est important de comprendre la différence entre ces deux modes. Pour cela, recréons un conteneur basé sur l'image de notre application **NodeJs**, mappé sur un port différent de celui que nous avons utilisé précédemment :

```
docker run -p 3001:80 <ID DE L'IMAGE>
```

Que constatez-vous ? Le terminal est bloqué, vous ne pouvez pas saisir de nouvelles commandes. C'est parce que le conteneur est en mode **attaché**.

Le mode **attaché** est le mode par défaut. Il permet de voir les informations retournées par le conteneur s'il y en a.

Dans notre application **NodeJs**, nous avons mis une ligne de script qui affiche un message dans la console. C'est pourquoi vous devriez voir ce message dans le terminal.

Voici le script JS :

Fichier : server.js

```
app.post('/store-goal', (req, res) => {
  const enteredGoal = req.body.goal;
  console.log(enteredGoal);
  userGoal = enteredGoal;
  res.redirect('/');
});
```

L'instruction `console.log(enteredGoal);` affiche le message saisi dans le terminal. Testons cela !

Ouvrez un navigateur et rendez-vous sur <http://localhost:3001>. Remplissez le champ de texte et cliquez sur le bouton **Ajouter un objectif**.

Objectif :

CECI EST UN TEST

Objectif de ce cours :

CECI EST UN TEST

Ajouter un objectif

```
Windows PowerShell
PS C:\Users\baptiste> docker run -p 3001:8080 49761d04cef98d646f494b1c37ba3e1fb624750323f861bfff1b7d109ebdb0c0a
PS C:\Users\baptiste> docker run -p 3001:80 49761d04cef98d646f494b1c37ba3e1fb624750323f861bfff1b7d109ebdb0c0a
CECI EST UN TEST
```

Retournez dans le terminal où le conteneur est en cours d'exécution. Vous devriez voir le message que vous avez saisi dans le champ de texte.

Si nous voulons exécuter un conteneur en mode **détaché**, nous devons ajouter l'option **-d** ou **--detach** à la commande **run**.

```
docker run -d -p 3001:80 <ID DE L'IMAGE>
```

Nous constatons que le conteneur s'exécute en arrière-plan et que nous pouvons saisir de nouvelles commandes dans le terminal.



Vous pouvez vous attacher à un conteneur détaché en utilisant la commande **docker attach <nom du conteneur>**.

Il est possible de voir les logs d'un conteneur en utilisant la commande **docker logs <nom du conteneur>**.

```
docker logs <nom du conteneur>
```

```
PS C:\Users\baptiste> docker logs goofy_elbakyan
CECI EST UN TEST
PS C:\Users\baptiste> |
```

Et si vous ne souhaitez pas être en mode attaché mais que vous souhaitez suivre les logs en temps réel, vous pouvez utiliser l'option **-f** ou **--follow**.

```
docker logs -f <nom du conteneur>
```



Peu importe le mode dans lequel vous exécutez un **conteneur**, il est toujours **opérationnel**. Mais si vous avez besoin **d'informations à l'intérieur du conteneur**, vous pouvez utiliser les journaux/logs ou vous attacher à lui.

4.4. Le mode interactif

Docker ne se limite pas à la conteneurisation de services web comme nous l'avons vu jusqu'à présent. Vous pouvez également utiliser Docker pour exécuter des applications interactives.

Nous allons illustrer cela en utilisant une application **Python** simple construite pour la version 3 et qui ne crée aucun serveur Web.

Voici le script Python :

Fichier : code/rng.py

```
from random import randint

min_number = int(input('Please enter the min number: '))
max_number = int(input('Please enter the max number: '))

if (max_number < min_number):
    print('Invalid input - shutting down...')
else:
    rnd_number = randint(min_number, max_number)
    print(rnd_number)
```

Cette application récupérera un nombre minimum et un nombre maximum de l'utilisateur, puis générera un nombre aléatoire entre ces deux nombres qui sera affiché dans le terminal.

Nous pouvons installer Python sur notre système et exécuter ce script, mais nous allons plutôt utiliser Docker pour le faire.

Cela va mettre en évidence que Docker n'est pas utilisable uniquement pour des applications NodeJs ou des applications Web.

Et nous allons directement voir l'utilité des modes attachés et détachés.

Dans cette application Python, l'utilisateur doit réellement interagir avec l'application. Lancer le conteneur en arrière-plan n'aurait pas de sens.

4.5. Supprimer des images et des conteneurs

4.6. Supprimer automatiquement des conteneurs arrêtés

4.7. Inspecter des images

4.8. Copier des fichiers vers/depuis un conteneur

4.9. Nommer & Tagger des images et des conteneurs

4.10. Partager des images

4.11. Pusher des images vers un registre

5. Data et Volumes

5.1. Introduction

Jusqu'à présent dans ce cours, nous avons beaucoup appris sur les images et les conteneurs Docker. Nous disposons maintenant d'une base solide pour aller plus loin et explorer ces concepts de manière plus approfondie.

Ce chapitre va se concentrer sur la gestion des données à l'intérieur des images et des conteneurs. Cela peut sembler étrange au début, car nous avions déjà des données dans ces éléments, n'est-ce pas ? Par exemple, notre code y était stocké.

En fait, il existe **différents types de données**. Jusqu'à présent, nous ne pouvions en gérer qu'un seul type dans nos images et conteneurs. Or, pour une utilisation courante, cela pose des problèmes.

Nous allons donc découvrir comment les images et les conteneurs peuvent gérer les données de différentes manières. Nous verrons comment se connecter à différents dossiers et bien plus encore. Nous nous pencherons plus particulièrement sur un concept clé de Docker : **les volumes**.

Enfin, vers la fin du chapitre, nous explorerons également une notion complémentaire : les **arguments et les variables d'environnement**. Nous verrons comment les utiliser dans les images et les conteneurs Docker, et pourquoi ces éléments sont utiles.

5.2. Différents types de données

Les types de données ...		
Application (code + environnement)	Les données applicatives temporaires	Les données applicatives permanentes
Ecrites et fournies par vous (=le développeur)	Données générées pendant l'exécution de l'application	Données générées pendant l'exécution de l'application
Ajoutées dans l'image lors de sa construction	Stockées dans la mémoire ou fichiers temporaires	Stockées dans des fichiers ou dans la base de données
Fixe : Ne peut plus être modifié une fois l'image montée	Dynamiques et supprimées régulièrement	Ne doivent pas être perdues si le conteneur redémarre ou s'arrête
Lecture seule, stockées dans l'image	Lecture+Ecriture, temporaires, stockées dans le conteneur	Lecture+Ecriture, temporaires, stockées dans le conteneur

Comme je l'ai mentionné, il existe différents types de données. Afin de comprendre les problèmes que nous pourrions rencontrer et les solutions que nous aborderons dans ce chapitre, il est important de distinguer ces types.

- **Données de l'application (code source et environnements) :**

Ce sont les éléments dont nous avons le plus parlé dans les chapitres précédents. Cela comprend notre code source et l'environnement d'exécution de l'application. Ce code peut inclure des paquets tiers, comme les dépendances d'une application **Node.js** spécifiées dans un fichier **package.json**.

Ces données sont ajoutées à l'image pendant **la phase de construction**. Une fois l'image créée, le code est fixé et ne peut plus être modifié.



C'est pourquoi on les stocke dans une image : **le code source de l'application et son environnement doivent être en lecture seule**.

- **Données applicatives temporaires :**

Il s'agit des données générées pendant l'exécution de l'application. Par exemple, pour un site web, les données saisies par un utilisateur dans un forum.

Ces données peuvent être stockées temporairement en mémoire, dans des variables ou dans un fichier/base de données. Il est acceptable de perdre ces données à l'arrêt du conteneur, car elles ne sont pas critiques.

Ces données sont stockées en **lecture-écriture** dans les conteneurs (pas dans les images,) car les images sont en **lecture seule**.

Docker gère efficacement ces données en combinant le système de fichiers de l'image avec les modifications effectuées dans le conteneur (couche supplémentaire en lecture-écriture).

- **Données applicatives permanentes :**

Ces données doivent persister même après l'arrêt et le redémarrage du conteneur.

Exemple : comptes utilisateurs dans une application d'inscription.

On ne veut pas perdre les données applicatives lors de la mise à jour du code dans le conteneur. Ces données sont en **lecture-écriture** et stockées dans des volumes, un concept clé que nous allons explorer en détail dans ce chapitre.

5.3. Mise en pratique : Manipulation de données temporaires et permanentes

5.3.1. Analyse d'une application de démonstration

Voici une application de démonstration **Node.js** qui permettra d'étudier la manipulation de données temporaires et permanentes.

Ce projet nous servira à illustrer la gestion de différents types de données avec Docker.

Le code source de l'application Node.js est fourni dans les assets de ce chapitre sous le nom : **data-volumes-01-starting-setup.zip**.

L'application est simple et repose sur un serveur **Node.js** qui gère **plusieurs routes** et **requêtes**.

Une fois lancée, elle présente un formulaire permettant la saisie de commentaires. Ces commentaires sont ensuite stockés dans un fichier.

Plus précisément, deux fichiers sont utilisés :

- Un fichier **temporaire**, stocké dans un emplacement temporaire.
- Un fichier **final**, destiné au stockage permanent des commentaires.

Fichier server.js

```
// Extrait de code
//...
    await fs.writeFile(tempFilePath, content);
exists(finalFilePath, async (exists) => {
    if (exists) {
        res.redirect('/exists');
    } else {
        await fs.rename(tempFilePath, finalFilePath);
        res.redirect('/');
    }
});
//...
```

L'application vérifie d'abord si le fichier final existe déjà. Si ce n'est pas le cas, le fichier temporaire est copié vers l'emplacement final. Le fichier final contiendra uniquement le commentaire soumis.

En plus du fichier principal du serveur **Node.js** (`server.js`), l'application comprend plusieurs dossiers :

- **pages** : contient les pages HTML renvoyées par le serveur en réponse aux requêtes.
- **feedback** : stocke définitivement les fichiers de commentaires générés.
- **temp** : sert d'emplacement temporaire pour les fichiers de commentaires avant leur validation.
- **public** : héberge les fichiers de style de l'application.

Initialement, les dossiers **temp** et **feedback** sont vides. Le dossier **temp** sert à stocker temporairement les fichiers de commentaires, avant de vérifier leur existence dans le dossier **feedback**. Si le fichier n'existe pas encore, il est copié vers l'emplacement final.

Ce projet a été conçu pour mettre en évidence **la gestion de trois types de données** :

- **Code source** : l'application **Node.js** elle-même.
- **Données temporaires** : les fichiers stockés dans le dossier **temp**, pouvant être supprimés sans perte critique.
- **Stockage permanent** : les fichiers de commentaires définitifs stockés dans le dossier **feedback**.

Nous allons maintenant conteneuriser cette application pour découvrir les défis rencontrés et les résoudre à l'aide des outils Docker.

5.3.2. Comprendre la problématique

Nous allons maintenant conteneuriser l'application en créant à la racine du projet un fichier **Dockerfile**:

```
FROM node:14 ①
WORKDIR /app ②
COPY package.json .
RUN npm install ④
COPY . .
EXPOSE 80 ⑥
CMD [ "node", "server.js" ] ⑦
```

- ① Nous créons une image basée sur Node version 14.
- ② Le répertoire de travail sera `/app`.
- ③ On copie le fichier `package.json` dans le répertoire de travail.
- ④ On lance la commande `npm install` afin de télécharger les packages de notre application dans l'image (Cela va créer une couche sur l'image spécialement pour les dépendances).
- ⑤ On copie tous les fichiers du répertoire dans le répertoire de travail.
- ⑥ On expose le port 80
- ⑦ Lorsque le conteneur sera monté et lancé, on exécutera la commande `node server.js`.

Maintenant que nous avons notre **Dockerfile**, nous allons pouvoir créer l'image et démarrer le conteneur pour tester l'application.

```
docker build -t feedback-node .
```

Puis démarrons un conteneur basé sur cette image :

```
docker container run -p 3000:80 -d --name feedback-app --rm feedback-node
```

- `--rm` : Quand le conteneur sera éteint, il sera supprimé automatiquement
- `-d` : Mode détaché

Ouvrez un navigateur, et allez sur : <http://localhost:3000>

Your Feedback

Title

Document Text

Save

Écrivez du contenu et cliquez sur "save".

Your Feedback

Title

Super

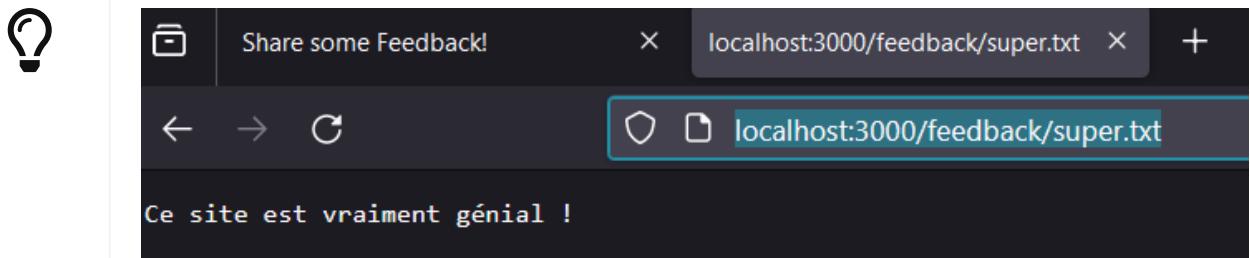
Document Text

Ce site est vraiment génial !

Save

Si vous choisissez comme titre : "Super", un fichier nommé `super.txt` sera créé.

Nous pourrons consulter son contenu à l'adresse : <http://localhost:3000/feedback/super.txt>



Ce fichier n'existe seulement que dans le conteneur, pas en local sur notre machine hôte.

Pourquoi le fichier texte "awesome.txt" n'est-il pas visible dans le dossier "feedback" sur la machine locale ?

Si vous consultez le dossier `feedback` sur votre machine locale, vous ne trouverez pas le fichier `awesome.txt`. Il n'existe qu'à l'intérieur du conteneur **Docker**, c'est pourquoi nous pouvons le voir là-bas, mais pas ici.

La raison en est que, dans le **Dockerfile**, nous copions notre dossier local dans l'image, et le

conteneur est ensuite basé sur cette image. Cela signifie que l'image, et donc aussi le conteneur, possède son propre système de fichiers, basé sur notre dossier local ici, car nous le copions dedans.



Après cela, il n'y a plus de connexion entre notre dossier local et ce système de fichiers interne de l'image.

Les conteneurs **doivent être isolés**. Cela serait plutôt mal si des fichiers étaient créés à l'intérieur du conteneur et se retrouvaient soudainement quelque part sur notre disque dur, sur notre machine hôte. **Ce n'est pas du tout l'idée derrière Docker**.

Et c'est d'ailleurs la même chose qu'auparavant dans ce cours lorsque nous avons changé quelque chose dans notre code source localement sur notre machine hôte et que la modification n'a pas été reflétée dans le conteneur Docker en cours d'exécution. Vous vous souvenez peut-être que nous avons dû :

- Reconstruire l'image, copier le code modifié,
- Créer une nouvelle image basée sur celle-ci, et ensuite les conteneurs fonctionnant sur la base de cette image modifiée auraient nos changements de code.

Pour la même raison, nous copions du code dans une image, il se trouve alors dans un système de **fichiers spécial à l'intérieur de l'image**, il est verrouillé, il n'y a pas de **connexion au dossier hôte ou à la machine hôte et au conteneur**.



Il n'y a pas de connexion entre votre conteneur ou votre image et votre système de fichiers local.

Vous avez juste initialisé son image une fois, vous pouvez copier un instantané de vos dossiers et fichiers locaux, mais après cela, c'est tout. Il n'y a pas de connexion, et c'est pourquoi nous ne voyons pas le fichier texte dans le dossier "feedback" ici sur notre machine hôte, dans ce dossier. Nous ne l'avons disponible qu'à l'intérieur du conteneur Docker en cours d'exécution. Là, nous pouvons y accéder, il existe là.

En résumé :

- Les conteneurs Docker ont leur propre système de fichiers, isolé de votre système local.
- Les fichiers copiés dans une image Docker sont "gelés" et ne sont pas synchronisés avec les fichiers sur votre ordinateur local.
- C'est pourquoi vous ne pouvez pas voir le fichier "awesome.txt" du conteneur Docker dans le dossier "feedback" sur votre machine locale.
- Pour que les modifications apportées aux fichiers locaux soient reflétées dans les conteneurs, vous devez recréer les images Docker correspondantes.



L'isolation des conteneurs est un concept fondamental de Docker. En comprenant ce concept, vous serez en mesure d'utiliser Docker de manière plus efficace et sécurisée.

Poursuivons les essais et arrêtons le conteneur :

```
docker container stop feedback-app
```

Puis, lançons un nouveau conteneur puisque le précédent a été supprimé, mais cette fois-ci sans le paramètre `--rm` :

```
docker container run -p 3000:80 -d --name feedback-app feedback-node
```

Si nous essayons de consulter le fichier précédemment créé, nous obtenons une erreur, car **il n'existe plus !**

Dans ce cas, écrivez un nouveau feedback.

Your Feedback

Title

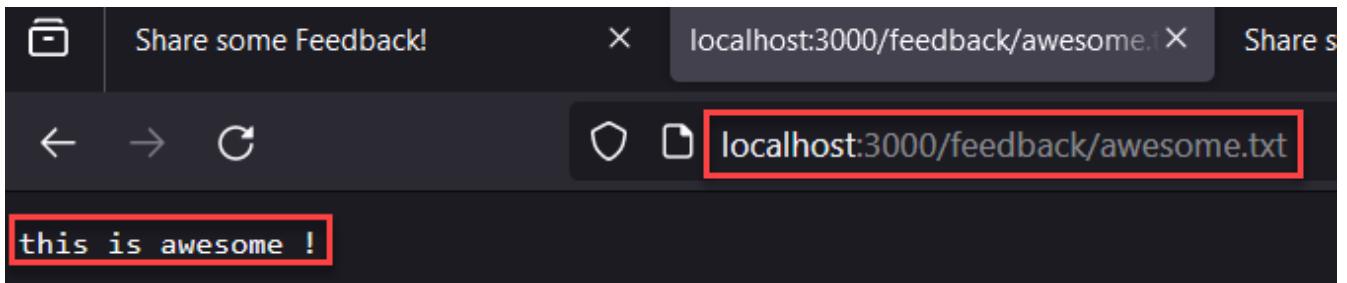
awesome

Document Text

this is awesome !

Save

On retrouve le contenu du fichier `awesome.txt` créé :

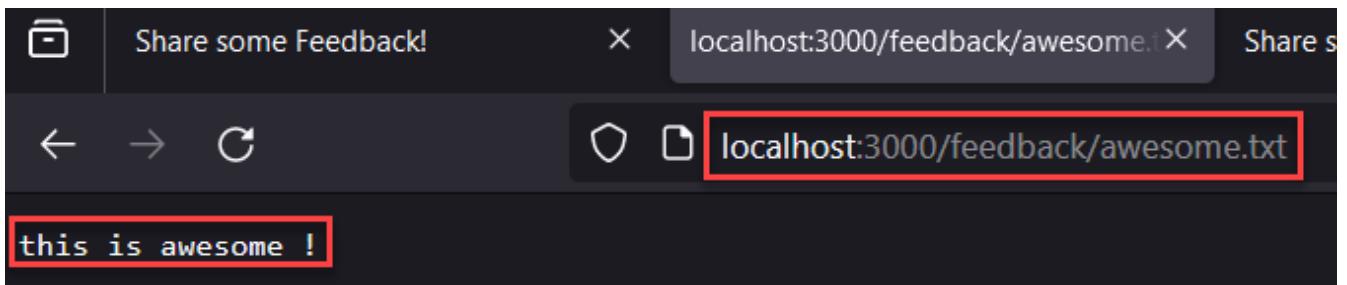


Maintenant, arrêtons le conteneur, et gardons à l'esprit que cette fois, **il ne sera pas supprimé !**

```
docker container stop feedback-app
```

Puis relançons-le :

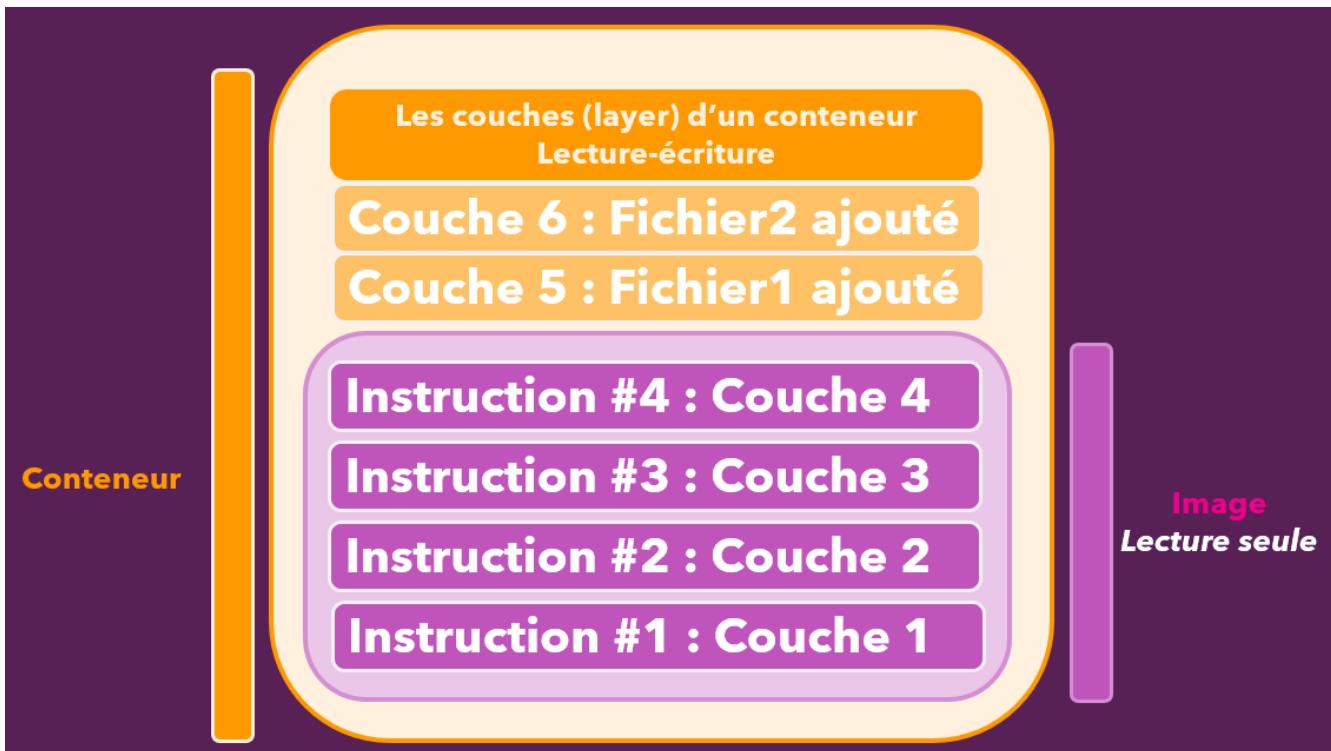
```
docker container start feedback-app
```



Nous constatons que le fichier est toujours présent !

Un conteneur qui est seulement stoppé, conserve les données qui sont stockées dans son système de fichier.

Chaque fichier créé, va rajouter une nouvelle couche (layer) dans le conteneur



Le système de fichiers d'un conteneur est situé à **l'intérieur de celui-ci**. Lorsque nous arrêtons et redémarrons un conteneur, le système de fichiers reste inchangé, car le conteneur lui-même n'est pas modifié. Cependant, lorsque nous supprimons un conteneur, toutes les données contenues dans celui-ci sont effacées, parce que le conteneur est supprimé dans son ensemble.

Si nous exécutons un nouveau conteneur basé sur la même image, toutes les données créées et stockées dans le conteneur précédent sont perdues, car l'image est en **lecture seule**. En effet, lorsqu'un fichier est généré dans un conteneur, **il n'est pas écrit dans l'image**, mais dans une couche en **lecture-écriture** qui est ajoutée par-dessus. Ainsi, **si le conteneur est supprimé**, nous ne disposons plus que de l'image originale, qui n'a jamais été modifiée. Lorsque nous démarrons un nouveau conteneur, celui-ci démarre avec le même système de fichiers de base, sans les modifications apportées par le conteneur précédent.

Cette isolation des conteneurs est **un concept fondamental de Docker**. Cependant, cela peut poser un problème dans certaines situations. En effet, lorsque nous supprimons un conteneur, nous perdons également toutes les données qui y étaient stockées. Dans de nombreuses applications, il est important de conserver ces données, même si le conteneur est supprimé. Par exemple, si nous gérons des comptes utilisateur ou des données produites soumises par les utilisateurs, nous ne voulons pas que ces données disparaissent soudainement.

En pratique, il est courant de supprimer des conteneurs et d'en créer de nouveaux.

Par exemple, si nous modifions notre code et créons une nouvelle image, nous n'allons pas redémarrer l'ancien conteneur, mais plutôt utiliser **le nouveau conteneur** qui utilise le dernier instantané de code. Dans ce cas, nous perdrons toutes les données stockées dans l'ancien conteneur.

Maintenant que nous avons compris le problème et que nous savons que les données stockées dans un conteneur sont perdues lorsque celui-ci est supprimé, il est important de trouver une solution pour conserver ces données importantes.

5.3.3. Introduction aux **Volumes**

Maintenant que nous connaissons le problème, quelle est la solution ?

Docker dispose d'une fonctionnalité intégrée appelée **volumes**, qui permet de résoudre le problème de perte de données que nous avons vu précédemment. Mais comment utiliser les volumes dans notre application ?

Tout d'abord, il est important de comprendre ce que sont les **volumes** et comment ils fonctionnent. Les volumes sont des **dossiers** situés **sur la machine hôte**, et non dans le conteneur ou l'image. Ces dossiers sont **montés**, c'est-à-dire qu'ils sont **rendus disponibles ou mappés**, dans les conteneurs.



Les volumes sont donc des dossiers sur la machine hôte, que Docker peut utiliser et qui sont ensuite mappés à des dossiers à l'intérieur d'un conteneur Docker.

Cela peut sembler similaire à l'instruction **COPY** du fichier **Dockerfile**, mais il est important de noter que cette instruction ne fait qu'une copie instantanée des fichiers et dossiers spécifiés, qui sont ensuite copiés dans l'image. **Il n'y a pas de relation ou de connexion continue.**

Avec les **volumes**, c'est différent. Vous pouvez vraiment **connecter un dossier** à l'intérieur du conteneur à un dossier à l'extérieur du conteneur, **sur la machine hôte**. Les modifications apportées à l'un des dossiers seront répercutées dans l'autre.



Si vous ajoutez un **fichier sur la machine hôte**, il sera accessible à l'intérieur du conteneur, et si le conteneur ajoute un **fichier dans ce chemin mappé**, il sera disponible à l'extérieur du conteneur, **sur la machine hôte**.

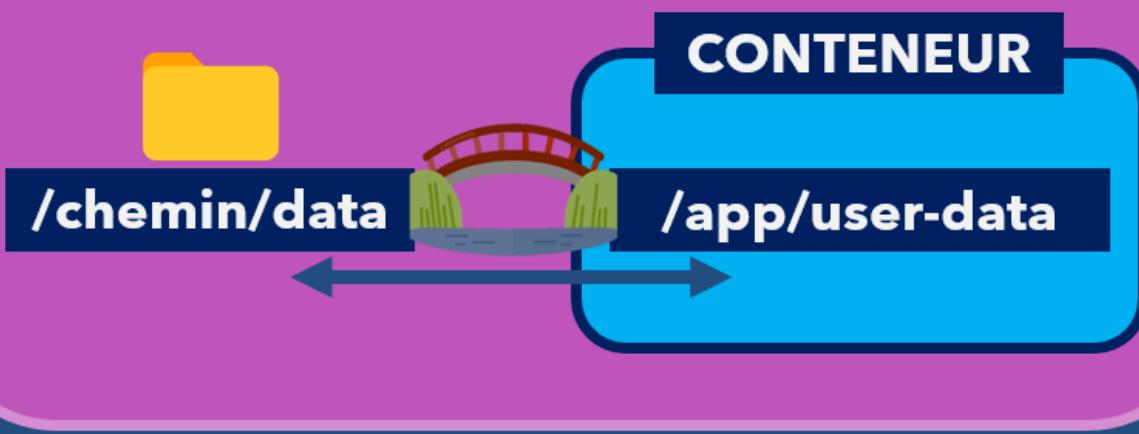
Grâce à ce mécanisme, les volumes permettent de conserver les données. Les volumes continuent d'exister même si un conteneur est arrêté.



C'est important. Si vous ajoutez un volume à un conteneur, le volume ne sera pas supprimé lorsque le conteneur sera supprimé, il survivra, et donc les données contenues dans le volume survivront également.

MACHINE HÔTE

Les volumes sont des dossiers sur le disque dur de la machine hôte qui sont **montés**, « mappés », « rendus disponible » dans les conteneurs.



Les conteneurs peuvent lire et écrire des données à partir et vers un volume. C'est une fonctionnalité puissante que nous pouvons utiliser pour les dossiers que nous voulons accéder depuis l'extérieur de notre conteneur, et/ou simplement pour les données qui doivent survivre à l'arrêt et à la suppression d'un conteneur.

Car si les données sont également enregistrées à l'extérieur du conteneur, elles survivront à la suppression du conteneur.

5.3.4. Un premier essai raté

Comment pouvons-nous maintenant ajouter un volume à notre conteneur ?

L'une des façons les plus simples d'ajouter un volume consiste à ajouter une instruction spéciale au **Dockerfile**. Nous pouvons ajouter l'instruction **VOLUME**.

Extrait du fichier Dockerfile

```
VOLUME ["]
```

Cette instruction attend un tableau où nous pouvons spécifier différents chemins dans le conteneur. Ceux-ci seront utilisés dans notre code d'application, que nous voulons conserver.

Dans notre application de démonstration, nous enregistrons les fichiers permanents dans le dossier **feedback**.

Extrait du fichier server.js

```
// some code
const finalFilePath = path.join(__dirname, 'feedback', adjTitle + '.txt');
```

```
// some code
```

Je sauvegarde également des fichiers dans le dossier `temp`, mais comme le nom l'indique, ce dossier n'est que temporaire. **Il n'a pas besoin d'être sauvegardé.**

Extrait du fichier server.js

```
// some code
const tempFilePath = path.join(__dirname, 'temp', adjTitle + '.txt');
// some code
```

Mais tout ce qui se trouve dans le dossier `feedback` doit être sauvegardé.

Dans mon code d'application, j'écris dans le dossier `feedback`, qui se trouve bien sûr à l'intérieur du dossier d'application défini par l'instruction `WORKDIR`, car c'est notre répertoire de travail général où nous avons copié l'ensemble de l'application.

Par conséquent, le volume que je souhaite enregistrer est `/app/feedback`.

Extrait du fichier Dockerfile

```
.....
VOLUME ["/app/feedback"]
CMD [ "node", "server.js" ]
```

Il s'agit du chemin à l'intérieur de mon conteneur, ce qui est important, à l'intérieur de mon conteneur, qui doit être mappé à un dossier à l'extérieur du conteneur où les données doivent donc survivre.

Vous vous demandez peut-être comment définir le dossier de la machine hôte et le faire correspondre avec le volume dans le conteneur ?



Je reviendrai sur ce point plus tard. Pour l'instant, nous laissons Docker contrôler cela, et je reviendrai sur les raisons pour lesquelles cela a du sens.

Si j'enregistre le Dockerfile avec cette instruction ajoutée, nous pouvons reconstruire l'image.

```
docker build -t feedback-node:volumes .
```

Nous ajoutons le tag `volume` à notre image `feedback-node` pour signifier que c'est la même image qu'auparavant, mais avec cette fonctionnalité de volume supplémentaire.

Supprimons l'ancien conteneur et créons un nouveau basé sur cette nouvelle image :

```
docker stop feedback-app
docker rm feedback-app
docker container run -d -p 3000:80 --rm --name feedback-app feedback-node:volumes
```

Nous pouvons également ajouter le paramètre `--rm` pour supprimer ce conteneur s'il est arrêté, car grâce aux volumes, cela ne devrait plus poser de problème.

Lançons notre application et créons un nouveau feedback :

Your Feedback

Title

Document Text

One more time!

Save

L'application "crash", semble chercher quelque chose à l'infini ! Il est donc clair que quelque chose s'est mal passé. Et pour voir ce qui s'est mal passé, j'exécuterai `docker logs feedback-app` pour examiner la sortie de ce conteneur.

```
docker logs feedback-app
```

```
Step 7/8 : VOLUME [ "/app/feedback" ]
--> Running in 76881057cd73
docker-complete $ docker ps
docker-complete $ docker logs feedback-app
(node:1) UnhandledPromiseRejectionWarning: Error: EXDEV: cross-device li
nk not permitted, rename '/app/temp/awesome.txt' -> '/app/feedback/aweso
me.txt'
```

Il semblerait que l'erreur provienne du fait de vouloir déplacer le fichier `awesome.txt` du dossier `temp` vers le dossier `feedback`.

Et cela doit avoir quelque chose à voir avec notre volume récemment ajouté, car cela fonctionnait auparavant.

Cette erreur que nous rencontrons provient de la méthode de renommage `fs.rename` que j'utilise ici dans `Node` pour être précis.

```
await fs.rename(tempFilePath, finalFilePath);
```

Ce n'est pas un cours Node, je ne vais donc pas vous ennuyer avec les détails. Mais en fin de compte, la méthode de renommage ne fonctionne pas si le fichier est déplacé sur plusieurs périphériques

Et grâce au volume que nous avons spécifié ici, c'est en quelque sorte ce qui se passe sous le capot.

Docker ne déplace pas simplement le fichier vers un autre dossier à l'intérieur du système de fichiers du conteneur, mais il le déplace hors du conteneur.

Et la méthode `fs.rename` ne tolère pas ce genre d'opération.

La solution de contournement est simple.

Vous pouvez remplacer la méthode `fs.rename` par la méthode `fs.copyFile` et ajouter ensuite simplement une nouvelle ligne où vous appelez `fs.unlink`

Dans le fichier server.js : REMPLACEZ CECI

```
await fs.writeFile(tempFilePath, content);
exists(finalFilePath, async (exists) => {
  if (exists) {
    res.redirect('/exists');
  } else {
    await fs.rename(tempFilePath, finalFilePath);
    res.redirect('/');
  }
});
```

Dans le fichier server.js : PAR CELA

```
await fs.writeFile(tempFilePath, content);
exists(finalFilePath, async (exists) => {
  if (exists) {
    res.redirect('/exists');
  } else {
    await fs.copyFile(tempFilePath, finalFilePath);
    await fs.unlink(tempFilePath);
    res.redirect('/');
  }
});
```

Bien sûr, nous devons maintenant reconstruire notre image, car nous avons modifié le code source et cela n'est toujours pas pris en compte automatiquement à ce stade.

Il faut arrêter le conteneur qui utilise l'image :

```
docker stop feedback-app
```

Puis, nous supprimerons l'image **feedback-node:volumes**.

```
docker rmi feedback-node:volumes
```

Et reconstruisons l'image et lançons un conteneur :

```
docker build -t feedback-node:volumes .
docker container run -d -p 3000:80 --rm --name feedback-app feedback-node:volumes
```

Démarrons l'application et ajoutons un **feedback** nommé : **awesome** puis allez à l'URL : <http://localhost:3000/feedback/awesome.txt>

L'application fonctionne désormais correctement !

Faisons un autre test ...

Arrêtons le conteneur encore une fois, puis remontons un autre conteneur :

```
docker stop feedback-app
docker container run -d -p 3000:80 --rm --name feedback-app feedback-node:volumes
```

Allons à l'adresse : <http://localhost:3000/feedback/awesome.txt>

Que se passe-t-il ? Nous avons un message d'erreur disant que le fichier n'existe pas !!

Le fichier n'est plus là !

Alors, qu'est-ce qui se passe avec cette affaire de volumes ? Pourquoi est-ce que je vous enseigne des choses qui ne fonctionne pas ou qui casse notre code ? Quelle est l'idée derrière cela ? Pourquoi cela ne fonctionne-t-il pas ?

5.3.5. Les volumes nommés à la rescousse !

6. Networking : La communication entre conteneurs

6.1. Introduction

Dans ce chapitre, nous allons explorer la manière dont les conteneurs peuvent communiquer entre eux. Pour cela nous allons nous appuyer sur une application de démonstration qui nécessite de communiquer avec des services distants : une API et une base de données.

Vous avez dit 'API' ?

Dans le cadre du développement d'applications, il est courant de créer une base de données, comme une base de données SQL, et de la solliciter pour obtenir des données que nous utilisons directement dans notre application. Cependant, il existe une autre approche : développer une application distincte, destinée exclusivement à gérer les données de la base de données, c'est-à-dire l'ajout, la modification et la suppression.

Cette application spécifique ne possède pas d'interface utilisateur. Au lieu de cela, les actions sont accessibles uniquement via des routes ou des URL qui transmettent, par le biais du protocole HTTP, des requêtes de publication (méthode POST), de modification (méthode PUT), de suppression (méthode DELETE) ou de sélection (méthode GET). Chaque action renvoie généralement une réponse du serveur au format JSON.

Par exemple, le service de Météo Nationale fournit des données météorologiques que vous pouvez intégrer dans votre application pour afficher les prévisions météorologiques. Ces données sont accessibles via une ou des URL que vous pouvez interroger pour récupérer les informations. On appelle cela une **API**.

Cette approche est communément appelée API REST (Application Programming Interface Representational State Transfer). Par exemple, l'URL <https://swapi.dev/api/people/1> permet de récupérer les données du personnage de Star Wars dont l'identifiant est 1.

Nous avons déjà vu comment conteneuriser une application simple. Nous allons maintenant compliquer un peu les choses en ajoutant des services externes à notre application.

Si vous avez bien compris le fonctionnement de Docker, vous devriez être en mesure de créer une image Docker contenant une application ainsi que sa propre base de données. Cependant, il est important de respecter un principe fondamental de Docker : un service équivaut à un conteneur. Par conséquent, si nous avons une application et sa base de données, nous devons créer une image pour l'application et une autre image pour la base de données.

Nous devrons ensuite monter les deux conteneurs et les faire communiquer entre eux, ce qui peut compliquer un peu les choses.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, nous allons d'abord présenter l'application de démonstration

que nous allons utiliser pour illustrer la communication entre conteneurs.

6.2. Présentation de l'application de démonstration

Récupérez l'application via le fichier : [networks-starting-setup.zip](#) et décompressez le contenu :

En lisant le code source dans le fichier `app.js`, vous reconnaîtrez certainement des éléments de code que nous avons déjà vu dans les chapitres précédents :

- Nous créons notre propre API REST à partir des données récupérées par l'API `swapi`, par exemple avec cette route `/movies`

Fichier : `code/networks-starting-setup/app.js`

```
app.get('/movies', async (req, res) => {
// code
});
```

- On consomme les données de l'API `swapi` grâce à la librairie JS `Axios`.

Fichier : `code/networks-starting-setup/app.js`

```
app.get('/movies', async (req, res) => {
  try {
    const response = await axios.get('https://swapi.dev/api/films');
    res.status(200).json({ movies: response.data });
  } catch (error) {
    res.status(500).json({ message: 'Something went wrong.' });
  }
});
```

- L'application permet aussi de mettre des films ou des personnages en favoris et de les stocker en base de données `MONGODB` en utilisant la librairie `mongoose`.

Fichier : `code/networks-starting-setup/app.js`

```
const mongoose = require('mongoose');
// .. some code
app.post('/favorites', async (req, res) => {
// .. some code
});
```

Bien évidemment, nous pouvons tester notre application en local en installant MongoDB et son environnement, NodeJS, etc..

- Allez sur le site MongoDB et installez MongoDB Compass : <https://www.mongodb.com/products/tools/compass> Il s'agit d'une application avec une interface graphique (GUI) qui permet de créer et manipuler une base de données MongoDB. Je ne détaille pas l'installation ici.

- En lançant l'application, vous devriez voir cet écran :

New Connection

Connect to a MongoDB deployment

URI [Edit Connection String](#)

`mongodb://localhost:27017/` La chaîne de connexion à la BDD MongoDB

[Advanced Connection Options](#)

[Save](#) Connect

FAVORITE

Saved connections

- `mongodb` 7 mars 2024, 11:08

Recents

- `localhost:27017` 21 avr. 2024, 19:44
- `localhost:27017` 8 mars 2024, 12:04
- `localhost:27017` 6 mars 2024, 22:32
- `localhost:27017` 9 mars 2024, 10:39

Cliquez sur ce bouton pour démarrer et se connecter à MongoDB

- Maintenant, nous pouvons ouvrir un Terminal dans le dossier de notre application et installer les packages nécessaires :

```
PS C:\Users\baptiste\Downloads\APP> npm install
npm WARN deprecated axios@0.20.0: Critical security vulnerability fixed in https://github.com/axios/axios/pull/3410

added 100 packages, and audited 101 packages in 6s

14 packages are looking for funding
  run `npm fund` for details

1 high severity vulnerability

To address all issues (including breaking changes), run:
  npm audit fix --force

Run `npm audit` for details.
npm notice
npm notice New minor version of npm available! 10.2.5 -> 10.7.0
npm notice Changelog: https://github.com/npm/cli/releases/tag/v10.7.0
npm notice Run npm install -g npm@10.7.0 to update!
npm notice
PS C:\Users\baptiste\Downloads\APP> |
```

- Nous vérifions dans le code source que la chaîne de connexion à MongoDB soit la même que sur mon serveur local :

Fichier : code/networks-starting-setup/app.js

```
// ... some code
mongoose.connect(
  'mongodb://localhost:27017/swfavorites',
```

```
{ useNewUrlParser: true },  
(err) => {  
  if (err) {  
    console.log(err);  
  } else {  
    app.listen(3000);  
  }  
}  
);
```

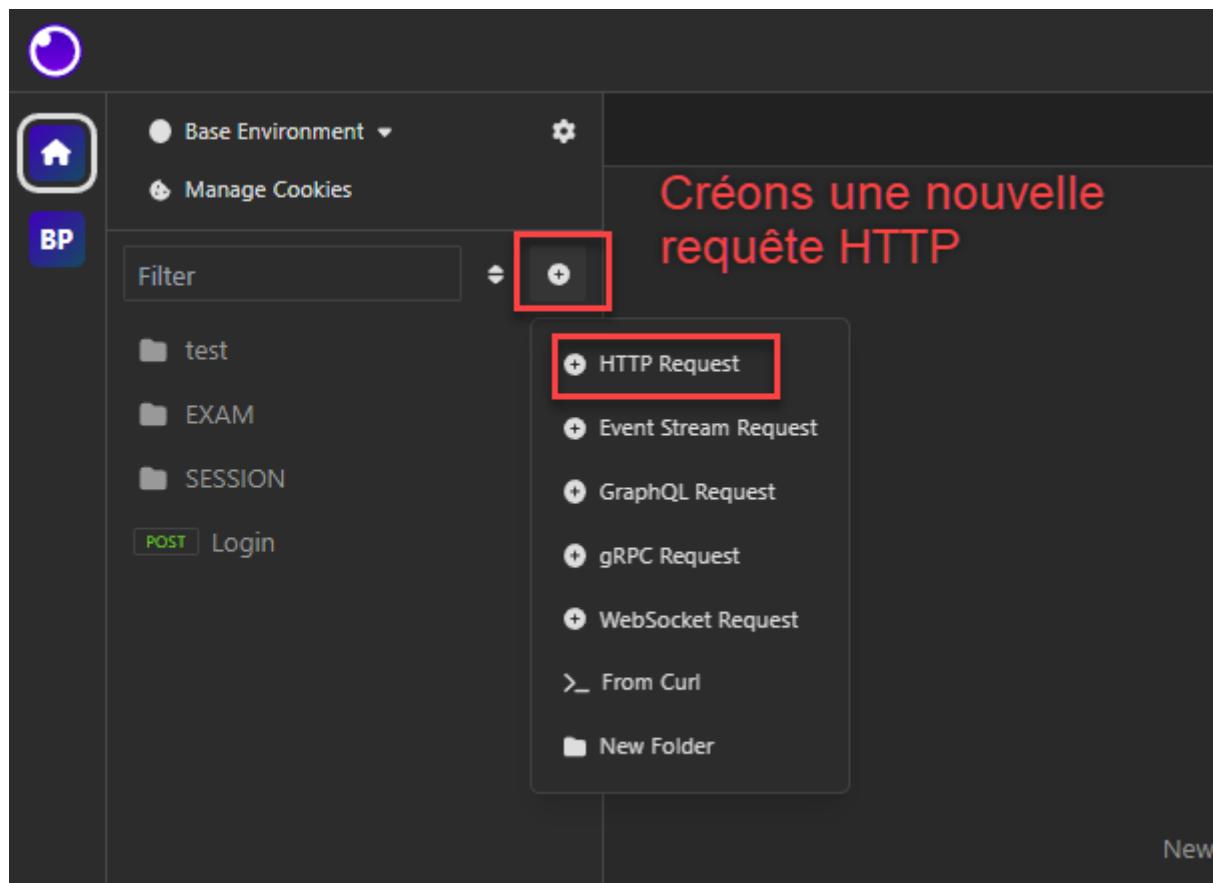
Et maintenant testons l'application :

```
node app.js
```

Comment tester notre application ? nous n'avons pas d'interface graphique (appelée aussi *UI*)!

Notre application est une API ! Il faudra alors installer un logiciel qui nous permettra d'envoyer des requêtes HTTP facilement. Personnellement, j'utilise **Insomnia**, mais il en existe d'autres comme **PostMan**.

- Allez sur : <https://insomnia.rest/> et téléchargez l'application
- Une fois Insomnia lancé :



Nous allons faire une requête de type GET en localhost, sur le port 3000 (c'est le port d'écoute que l'on retrouve dans le code source).

Et nous allons suivre la route : "movies"

Votre requête qui porte le nom par défaut : "New Request"

Après avoir cliqué sur le bouton "Send" ... la requête HTTP GET est envoyée à notre application, qui retourne une réponse captée par Insomnia .

Nous obtenons donc la liste des films Starwars et d'autres données.

```

1 - {
2 -   "movies": [
3 -     {
4 -       "count": 6,
5 -       "next": null,
6 -       "previous": null,
7 -       "results": [
8 -         {
9 -           "title": "A New Hope",
10 -          "episode_id": 4,
11 -          "director": "George Lucas",
12 -          "producer": "Gary Kurtz, Rick McCallum",
13 -          "release_date": "1977-05-25",
14 -          "characters": [
15 -            "https://swapi.dev/api/people/1/",
16 -            "https://swapi.dev/api/people/2/",
17 -            "https://swapi.dev/api/people/3/",
18 -            "https://swapi.dev/api/people/4/",
19 -            "https://swapi.dev/api/people/5/",
20 -            "https://swapi.dev/api/people/6/"
21 -          ],
22 -          "planets": [
23 -            "https://swapi.dev/api/planets/1/",
24 -            "https://swapi.dev/api/planets/2/",
25 -            "https://swapi.dev/api/planets/3/"
26 -          ],
27 -          "starships": [
28 -            "https://swapi.dev/api/starships/1/",
29 -            "https://swapi.dev/api/starships/2/",
30 -            "https://swapi.dev/api/starships/3/",
31 -            "https://swapi.dev/api/starships/4/",
32 -            "https://swapi.dev/api/starships/5/"
33 -          ],
34 -          "species": [
35 -            "https://swapi.dev/api/species/1/",
36 -            "https://swapi.dev/api/species/2/",
37 -            "https://swapi.dev/api/species/3/"
38 -          ]
39 -        }
40 -      ],
41 -      "planets": [
42 -        "https://swapi.dev/api/planets/1/",
43 -        "https://swapi.dev/api/planets/2/",
44 -        "https://swapi.dev/api/planets/3/"
45 -      ],
46 -      "starships": [
47 -        "https://swapi.dev/api/starships/1/",
48 -        "https://swapi.dev/api/starships/2/",
49 -        "https://swapi.dev/api/starships/3/",
50 -        "https://swapi.dev/api/starships/4/",
51 -        "https://swapi.dev/api/starships/5/"
52 -      ]
53 -    }
54 -  ]
55 - }
56 - 
```

Vous pouvez tester d'autres routes que l'on retrouve dans le code source. Je vous laisse découvrir les choses.

Nous avons une meilleure compréhension de l'application de démonstration, et nous voyons qu'elle est beaucoup plus complexe que ce que nous avons utilisé jusqu'à présent.

Nous allons maintenant conteneuriser cette application !



En créant plusieurs conteneurs afin de respecter le principe :

- 1 service = 1 conteneur

6.3. Communication

6.3.1. Préambule

Après avoir étudié le fonctionnement de notre application, nous allons examiner les cas de figure où une **communication** sera initiée entre le conteneur et d'autres services.

Il y a 3 situations que l'on peut répertorier :

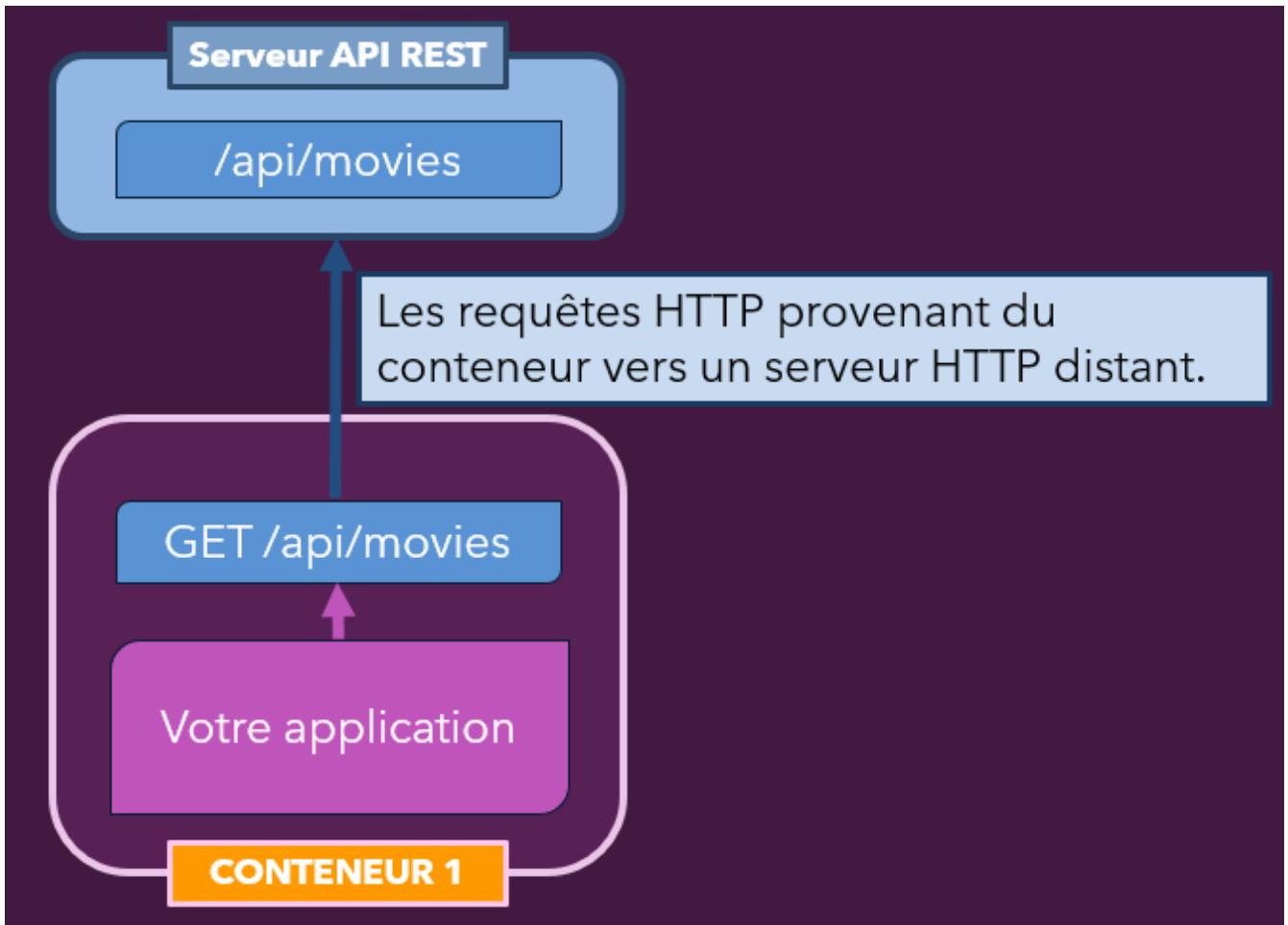
1. Du **conteneur** vers un **serveur distant** (*par exemple via HTTP vers une API*)
2. Du **conteneur** vers la **machine hôte locale** (*par exemple pour accéder à une base de données*)
3. Entre deux conteneurs

Mais avant de continuer, assurez-vous d'avoir fermé :



- Le serveur Node (**CTRL + C** dans le terminal)
- La fenêtre de MongoDB Compass.

6.3.2. Situation 1 : Du conteneur vers un serveur distant (HTTP)



L'API REST que nous interrogeons, n'est pas hébergée dans le conteneur et je ne l'ai pas non plus moi-même créée. C'est un service qui existe et que je désire **consommer** depuis mon conteneur.

Notre application va créer de nouvelles routes comme `/movies` ou `/people` par exemple, qui vont interroger l'API distante et retourner les données reçues.

En d'autres termes, notre application va devenir un proxy pour l'API distante. Elle va récupérer les données de l'API distante et les retourner à l'utilisateur.

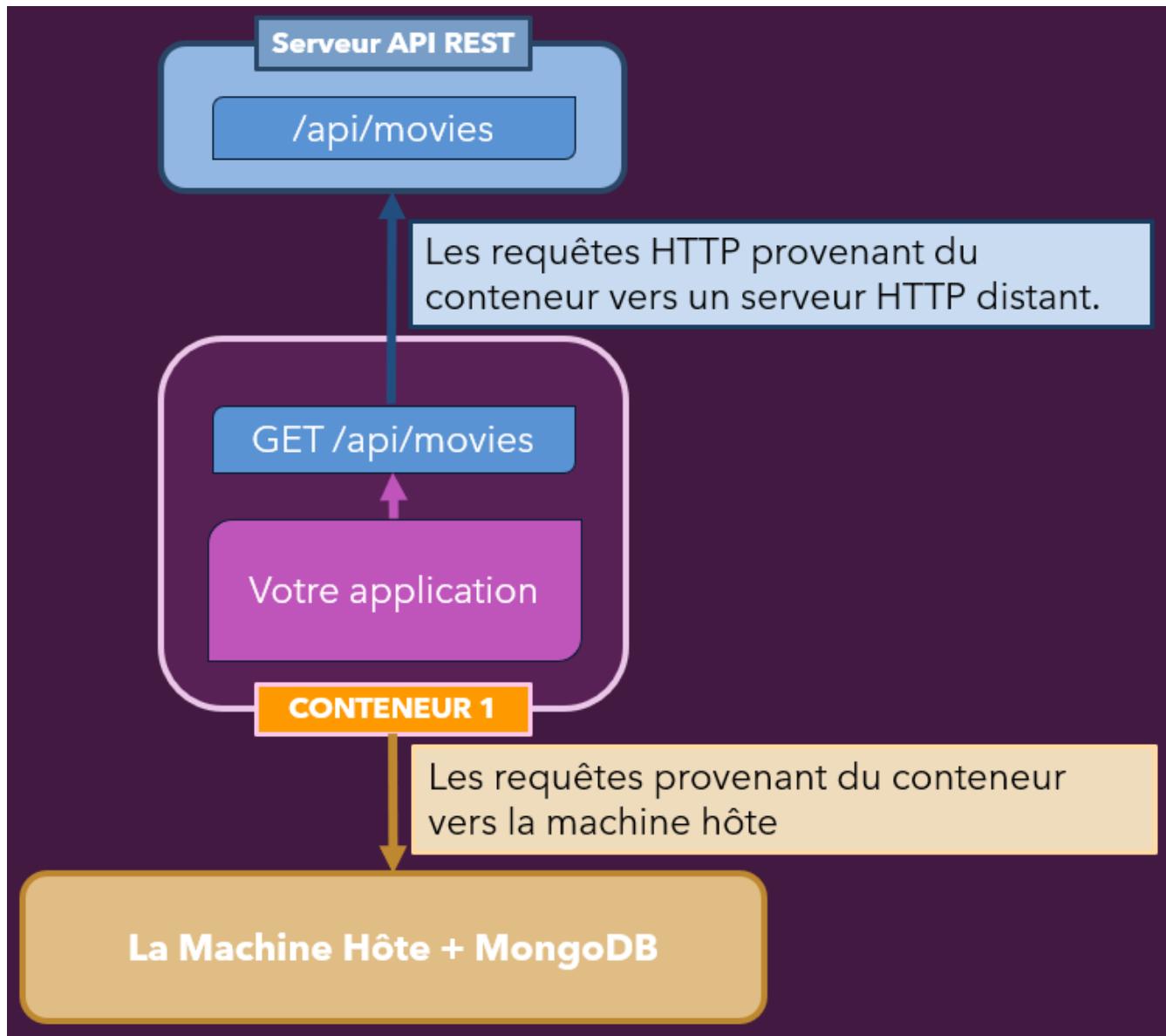
Il y a une communication **HTTP** entre notre application et l'API distante.



Et comme l'application est hébergée dans un conteneur, il faudra **s'assurer que la requête HTTP puisse sortir du conteneur et atteindre l'API distante**, puis, que la réponse puisse revenir à l'intérieur de notre conteneur.

6.3.3. Situation 2 : Du conteneur vers la machine hôte locale

Notre application doit pouvoir communiquer avec MongoDB installé sur la machine hôte pour effectuer des requêtes CRUD sur la base de données(**Create, Read, Update, Delete**)



```
mongoose.connect(
  'mongodb://localhost:27017/swfavorites',
  { useNewUrlParser: true },
  (err) => {
    if (err) {
      console.log(err);
    } else {
      app.listen(3000);
    }
  }
);
```

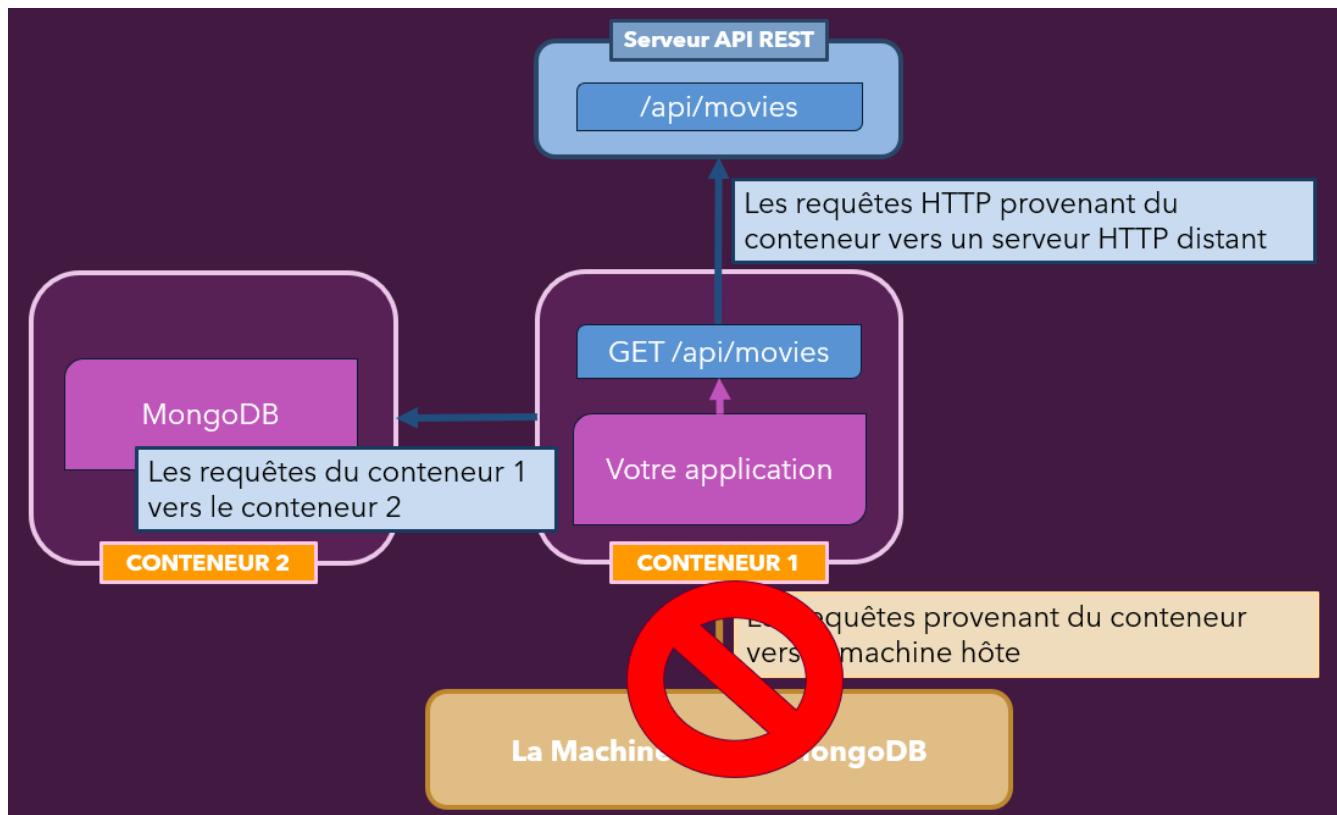
6.3.4. Situation 3 : Du conteneur vers un autre conteneur

Dans la situation 2, nous avons identifié le besoin de communiquer avec MongoDB installé sur la machine hôte.

Mais il est possible que le service de base de données soit lui aussi inclus dans un autre conteneur.

Et c'est d'ailleurs fortement recommandé !

Par conséquent, il faudra que le conteneur de notre application puisse dialoguer avec le conteneur de la base de données.



Donc, nous devons créer une image pour l'application NodeJs et une autre image pour la base de données MongoDB.

6.4. Mise en pratique : Crédit du conteneur et communication avec le serveur API REST

Dans le dossier de l'application de démonstration, supprimer le fichier `node_module` et `package-lock.json` si vous avez réalisé l'installation de l'application vue précédemment.

Nous allons maintenant créer une image avec le **Dockerfile** présent :

```
docker build -t favorites-node .
```

Ensuite lançons un conteneur basé sur l'image `favorites-node` :

```
docker container run --name favorites -d --rm -p 3000:3000 favorites-node
```

Rappels



- `--name` Permet de donner un nom au conteneur

- **-d** Démarrer le conteneur en tâche de fond
- **--rm** Supprime le conteneur dès qu'il est arrêté
- **-p** Associe le port 3000 de la machine hôte avec le port 3000 du conteneur
- **favorites-node** nom de l'image

Il n'est pas nécessaire de définir de **volumes**, car l'application n'écrit rien dans des fichiers qui doivent persister après la suppression du conteneur. Les seules données qui seront écrites sont celles qui seront stockées dans la base de données, mais elles ne seront pas stockées dans ce conteneur.

En exécutant la commande, nous recevons un identifiant de conteneur. Vérifions :

```
docker container ps
docker container ps -a
```

Nous remarquons que la liste est vide ! Aucun conteneur n'a été démarré ni créé après la commande précédente !

Cela est tout à fait normal ! En effet, nous avons démarré le conteneur avec le paramètre **--rm**, ce qui signifie que le conteneur n'a pas pu démarrer correctement, qu'il s'est arrêté et qu'il a été supprimé.

Regardons plus en détail d'où peut provenir ce problème, en lançant de nouveau la commande sans le mode détaché **-d**.

```
docker container run --name favorites --rm -p 3000:3000 favorites-node
```

Le conteneur se lance bien, mais l'application plante !

```
PS C:\Users\baptiste\Downloads\APP> docker container run --name favorites --rm -p 3000:3000 favorites-node
(node:1) [MONGODB DRIVER] Warning: Current Server Discovery and Monitoring engine is deprecated, and will be removed in
a future version. To use the new Server Discover and Monitoring engine, pass option { useUnifiedTopology: true } to the
MongoClient constructor.
(Use 'node --trace-warnings ...' to show where the warning was created)
MongoNetworkError: failed to connect to server [localhost:27017] on first connect [Error: connect ECONNREFUSED 127.0.0.1:27017
at TCPConnectWrap.afterConnect [as oncomplete] (node:net:1606:16)
name: 'MongoNetworkError'
}]
    at Pool.<anonymous> (/app/node_modules/mongodb/lib/core/topologies/server.js:441:11)
    at Pool.emit (node:events:520:28)
    at /app/node_modules/mongodb/lib/core/connection/pool.js:564:14
    at /app/node_modules/mongodb/lib/core/connection/pool.js:1000:11
    at /app/node_modules/mongodb/lib/core/connection/connect.js:32:7
    at callback (/app/node_modules/mongodb/lib/core/connection/connect.js:300:5)
    at Socket.<anonymous> (/app/node_modules/mongodb/lib/core/connection/connect.js:330:7)
    at Object.onceWrapper (node:events:635:26)
    at Socket.emit (node:events:520:28)
    at emitErrorNT (node:internal/streams/destroy:170:8)
    at emitErrorCloseNT (node:internal/streams/destroy:129:3)
    at process.processTicksAndRejections (node:internal/process/task_queues:82:21)
```

Il s'agit d'une erreur avec **MongoDb** ! Notre application tente de se connecter au serveur de base de données qui n'est pas inclus dans l'image.

Je vais lancer alors MongoCompass sur ma machine hôte et relancer le conteneur.

J'obtiens les mêmes messages d'erreurs !

Fichier : code/networks-starting-setup/app.js

```
mongoose.connect(  
  'mongodb://localhost:27017/swfavorites',  
  { useNewUrlParser: true },  
  (err) => {  
    if (err) {  
      console.log(err);  
    } else {  
      app.listen(3000);  
    }  
  }  
);
```

L'application, qui tourne dans le conteneur, tente de se connecter au serveur Mongo : `mongodb://localhost:27017/`. Etant cloisonnée dans le cadre du conteneur, `localhost` fait référence, dans l'application, au `localhost` du conteneur.

Pour le moment donc, notre conteneur est incapable de joindre le `localhost` et le port `27017` de la machine hôte !

Ouvrez donc le fichier `app.js` :

- Commentez les lignes 70 à 80. En Javascript, on met en commentaire un bloc de code avec le symbole `/*` placé en début et `*/` placé à la fin du bloc.
- Ajoutez l'écoute de l'application sur le port 3000.

Fichier : code/networks-starting-setup/app.js

```
app.listen(3000);  
/*  
mongoose.connect(  
  'mongodb://localhost:27017/swfavorites',  
  { useNewUrlParser: true },  
  (err) => {  
    if (err) {  
      console.log(err);  
    } else {  
      app.listen(3000);  
    }  
  }  
);  
*/
```

```

70     app.listen(3000);
71     /*
72      mongoose.connect(
73        'mongodb://localhost:27017/swfavorites',
74        { useNewUrlParser: true },
75        (err) => {
76          if (err) {
77            console.log(err);
78          } else {
79            app.listen(3000);
80          }
81        }
82      );
83    */

```

Reconstruisons l'image :

```
docker build -t favorites-node .
```

Créons de nouveau le conteneur :

```
docker container run --name favorites -d --rm -p 3000:3000 favorites-node
```

Vérifions :

```
docker container ps
```

Résultat :

CONTAINER ID	IMAGE	COMMAND	CREATED	STATUS	PORTS	NAM
6212cb109886	favorites-node	"docker-entrypoint.s..."	57 seconds ago	Up 56 seconds	0.0.0.0:3000->3000/tcp	favorites

L'application est fonctionnelle et testable ! Sauf bien entendu les deux routes qui nécessitent MongoDb :

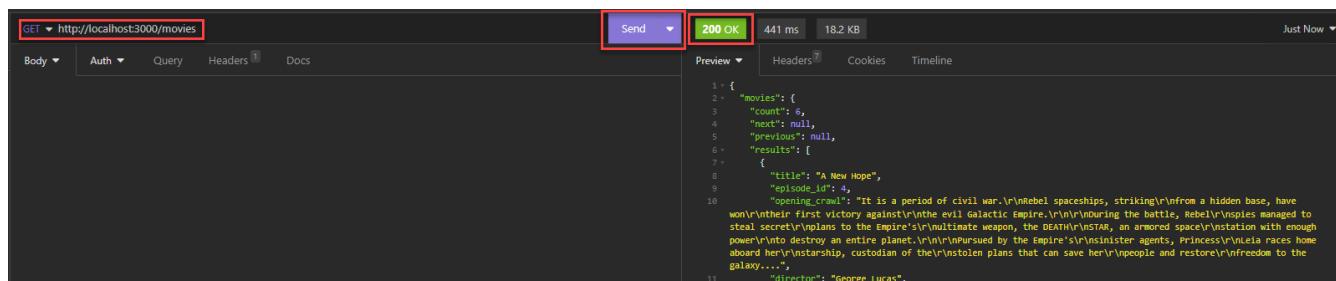
- GET /favorites
- POST /favorites

Mais les routes appelant seulement l'API externe sont testables :

- GET /movies
- GET /people

Ouvrons le logiciel **Insomnia** et testons la méthode GET sur l'URL :

<http://localhost:3000/movies>



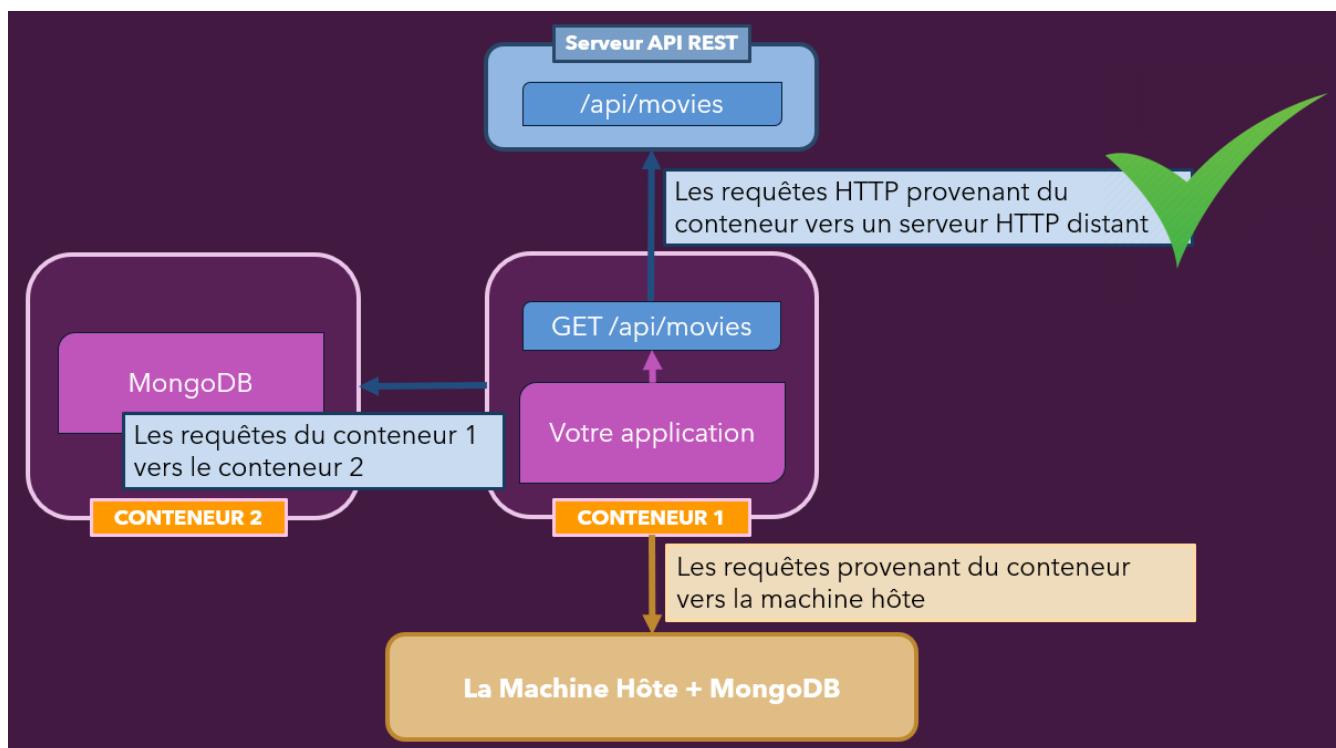
```
1: {
2:   "movies": [
3:     {
4:       "count": 6,
5:       "next": null,
6:       "previous": null,
7:       "results": [
8:         {
9:           "episode_id": "I",
10:          "opening_crawl": "It is a period of civil war.\nRebel spaceships, striking\nfrom a hidden base, have\nwon their first victory against\nthe evil Galactic Empire.\nDuring the battle, Rebel\nspies managed to steal secret\ncode plans to the Empire's\nultimate weapon, the DEATH\nSTAR, an armored space\nstation with enough\npower to destroy an entire planet.\nPursued by the Empire's\nminister agents, Princess\nLeia races home\naboard her\nstarship, custodian of the\nstolen plans that can save her\npeople and restore\nfreedom to the\ngalaxy...",
11:          "director": "George Lucas",
12:          "episode_id": "II"
13:        }
14:      ]
15:    }
16:  ]
17: }
```

Nous constatons que notre conteneur communique parfaitement avec le **serveur HTTP distant** !



Il n'y a pas besoin de faire des modifications dans le code de l'application pour faire communiquer un **conteneur** avec une **API distante** par exemple !

A contrario, il faudra sûrement faire quelques modifications pour permettre **au conteneur de communiquer** avec le **localhost** de la machine hôte.



6.5. Mise en pratique : Faire communiquer le conteneur avec le localhost

Nous allons faire communiquer le service MongodB qui tourne sur la machine hôte avec le conteneur.

Pour cela supprimons les modifications apportées précédemment dans le fichier **app.js** :

Fichier : code/networks-starting-setup/app.js

```
mongoose.connect(  
  'mongodb://localhost:27017/swfavorites',  
  { useNewUrlParser: true },  
  (err) => {  
    if (err) {  
      console.log(err);  
    } else {  
      app.listen(3000);  
    }  
  }  
);
```

La ligne qui pose un problème est la suivante :

'mongodb://localhost:27017/swfavorites' Plus précisément, le nom de domaine `localhost`.

Comme nous l'avons déjà mentionné, lorsque `localhost` est lu par l'application et par le moteur de traduction d'adresse IP de Docker, il est compris comme faisant référence à l'adresse IP du conteneur.

Or, nous voulons qu'il soit interprété différemment ! Nous voulons que `localhost` pointe vers l'adresse IP de notre machine hôte.

Heureusement, il existe une instruction spéciale comprise par Docker qui permet de remplacer le terme `localhost` dans notre code par `host.docker.internal`, ce qui permettra de cibler l'adresse IP de la machine hôte.

Fichier : code/networks-starting-setup/app.js

```
mongoose.connect(  
  'mongodb://host.docker.internal:27017/swfavorites',  
  { useNewUrlParser: true },  
  (err) => {  
    if (err) {  
      console.log(err);  
    } else {  
      app.listen(3000);  
    }  
  }  
);
```

Nous devons maintenant reconstruire l'image encore une fois pour que les modifications soient prises en compte.

Reconstruisons l'image :

```
docker build -t favorites-node .
```

Créons de nouveau le conteneur :

```
docker container run --name favorites -d --rm -p 3000:3000 favorites-node
```

Nous allons maintenant tester en postant un favori :

- Ouvrez **Insomnia** :
- Modifiez la requête HTTP en POST
- Ajouter l'URL : <http://localhost:3000/favorites>
- Modifiez le type du BODY de la requête en **JSON**
- ajoutez la structure **JSON** suivante :

```
{
  "type" : "movie",
  "name" : "The Empire Strike Back",
  "url" : "http://swapi.dev/api/films/2/"
}
```

- Appuyez sur "Send"

The screenshot shows the Insomnia API client interface. On the left, the request configuration is visible: method is POST, URL is <http://localhost:3000/favorites>, and the body is a JSON object. The JSON body is:

```
{
  "type" : "movie",
  "name" : "The Empire Strike Back",
  "url" : "http://swapi.dev/api/films/2/"
}
```

On the right, the response details are shown. Status code: 201 Created, Time: 38 ms, Size: 168 B. The response preview shows:

```
{
  "message": "Favorite saved!",
  "favorite": {
    "_id": "663bb5abfeb74d98b4ccdf15",
    "name": "The Empire Strike Back",
    "type": "movie",
    "url": "http://swapi.dev/api/films/2/",
    "__v": 0
  }
}
```

A green box highlights the message "Réponse du serveur !".

Cela fonctionne maintenant parfaitement !

Nous pouvons même récupérer le favori ajouté :

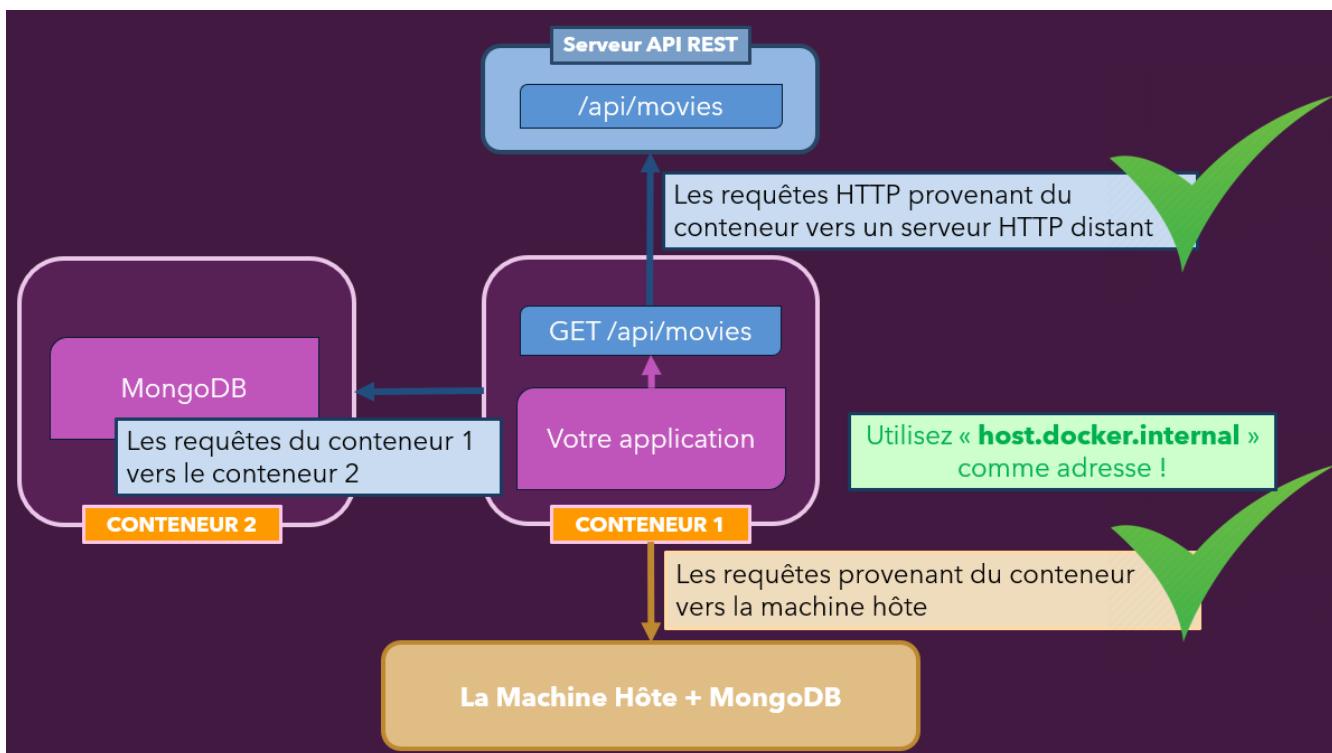
- Modifiez la requête HTTP en GET
- Laissez l'URL : <http://localhost:3000/favorites>
- Modifiez le type du BODY en "No Body"
- Appuyez sur "Send"

```

1: {
2:   "favorites": [
3:     {
4:       "_id": "663b8b5abfeb74d98b4cccd15",
5:       "name": "The Empire Strike Back",
6:       "type": "movie",
7:       "url": "http://swapi.dev/api/films/2/",
8:       "__v": 0
9:     }
10:   ]
11: }

```

Nous avons réussi à faire communiquer notre conteneur avec la machine hôte ! Mais il faut penser à modifier légèrement notre code !



Toutefois, cela n'est pas la solution idéale. Dans notre situation, il faudra créer un conteneur avec MongoDB et s'arranger pour qu'il puisse communiquer avec le conteneur de l'application !

6.6. Mise en pratique : Communication entre conteneurs [Solution basique]

Premièrement, nous créerons un nouveau conteneur basé sur une image officielle de MongoDB :

```
docker container run -d --name mongodb mongo
```

Maintenant que le conteneur est lancé, comment faire communiquer notre application du conteneur **favorites** avec MongoDB présent dans le conteneur "mongodb" ?

Nous savons déjà qu'il faudra éditer le fichier **app.js** et la ligne contenant cette chaîne de connexion :

```
mongodb://host.docker.internal:27017/swfavorites,
```

`host.docker.internal` peut être remplacé par l'adresse IP de `mongodb`, que l'on peut connaître en inspectant la configuration du conteneur :

```
docker container inspect mongodb
```

La commande retourne un fichier JSON organisant les données du conteneur.

Nous n'avons plus qu'à chercher la clef `IPAddress` !

Le fichier de configuration est long à parcourir. Nous allons modifier un peu la commande et intégrer un filtre.

`IPAddress` se trouve dans la catégorie : `NetworkSettings`, cela est pratique de le savoir, car nous allons pouvoir formater la réponse en n'affichant que la clé qui nous intéresse.

```
docker inspect --format '{{ .NetworkSettings IPAddress }}' mongodb
```

L'adresse IP renvoyée est : **172.17.0.3**

```
PS C:\Users\baptiste\Downloads\APP> docker inspect --format '{{ .NetworkSettings IPAddress }}' mongodb
172.17.0.3
```

Modifions maintenant notre fichier `app.js` de la sorte :

```
// some code before
mongoose.connect(
  'mongodb://172.17.0.3:27017/swfavorites',
  { useNewUrlParser: true },
  (err) => {
    if (err) {
      console.log(err);
    } else {
      app.listen(3000);
    }
  }
);
```

Pour tester, stoppons le conteneur `favorites`, et reconstruisons l'image.

```
docker container stop favorites
```

Puis :

```
docker build -t favorites-node .
```

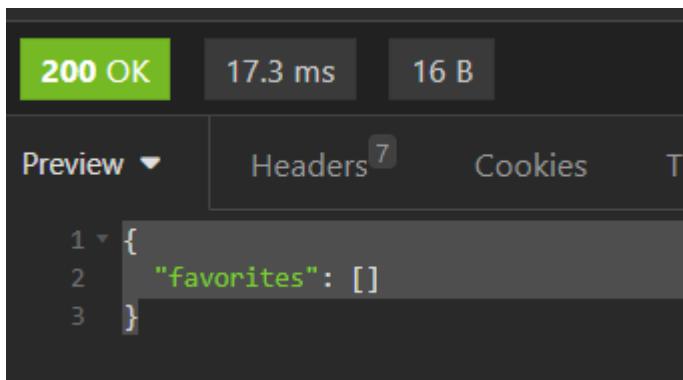
Lançons cette nouvelle version :

```
docker container run --name favorites -d --rm -p 3000:3000 favorites-node
```

Vérifions si nos deux conteneurs sont bien lancés :

```
docker ps
```

Et maintenant avec Insomnia, testons :



Le résultat est correcte puisque nous avons une nouvelle installation de MongoDB et nous n'avons pas encore inséré de données.

Nos deux conteneurs communiquent et échangent des informations ! Nous sommes arrivés à nos fins.

Mais cette solution est tout sauf pratique !

- Il faut chercher l'adresse IP du conteneur soit même.
- Quand l'adresse IP de MongoDB change, il faut recréer une image de l'application.

Voyons maintenant une manière élégante de procéder !

6.7. Mise en pratique : Les Networks Docker [Solution élégante]

Avec Docker, nous pouvons créer des réseaux appelés en anglais : [Networks](#).

Lorsque nous avons plusieurs conteneurs qui vont devoir communiquer, nous allons pouvoir les réunir au sein d'un même réseau grâce au paramètre [--network](#) .

Docker ne crée pas automatiquement les réseaux quand nous montons plusieurs conteneurs. Il faut le spécifier manuellement.

```
docker container run -network mon_reseau ...
```

Network

Conteneur 1

Conteneur 2

Conteneur 3



Dans un **réseau interne Docker**, tous les conteneurs peuvent communiquer. Les adresses IP sont automatiquement résolues, c'est-à-dire **qu'elles sont attribuées et connues de tous les membres du réseau.**

Mettons en place un réseau pour les conteneurs de notre application.

Stoppons d'abord les conteneurs :

```
docker container stop favorites
```

puis

```
docker container stop mongodb
```

Et supprimons tous les conteneurs arrêtés :

```
docker container prune
```

Maintenant voyons comment nous allons pouvoir intégrer notre premier conteneur **mongodb** dans un réseau nommé arbitrairement **fav-network** :

Il faut créer le réseau en lui-même avec la commande :

```
docker network create fav-network
```

Par curiosité, nous pouvons lister l'ensemble des réseaux existant sur notre Docker :

```
docker network ls
```

NETWORK ID	NAME	DRIVER	SCOPE
10c90d5259f0	bridge	bridge	local
7f9ad61f1dc4	fav-network	bridge	local
833e37b2381c	host	host	local
1c3b41609d6b	none	null	local

Ensuite, créons un autre conteneur, en l'intégrant dans le nouveau réseau :

```
docker container run -d --name mongodb --network fav-network mongo
```

Mongodb est inclus dans un réseau Docker et sera utilisé par un autre conteneur. Vous remarquerez qu'il n'y a pas besoin ici d'exposer un port de mongodb vers une quelconque sortie.



Comme Mongodb sera dans le même réseau que notre application, le lien via l'adresse IP et le PORT du service sera automatiquement réalisé par DOCKER !

La prochaine étape sera de monter le conteneur de notre application de la même manière ! Mais il faut modifier le code source pour permettre la communication entre notre application et le serveur mongodb.

Il faut trouver une solution pour récupérer l'adresse IP du conteneur **mongodb** automatiquement.

Comme les conteneurs font partie du **même réseau Docker**, nous pouvons remplacer l'adresse IP du conteneur par le nom de ce conteneur: **mongodb** dans notre cas.

```
// some code before
mongoose.connect(
  'mongodb://mongodb:27017/swavorites',
  { useNewUrlParser: true },
  (err) => {
    if (err) {
      console.log(err);
    } else {
      app.listen(3000);
    }
  }
);
```

Docker va alors automatiquement traduire ce nom de conteneur par la valeur de son adresse IP.

Faisons les modifications dans notre code, et montons une nouvelle image :

```
mongoose.connect(  
  'mongodb://mongodb:27017/swavorites',  
  { useNewUrlParser: true },  
  (err) => {  
    if (err) {  
      console.log(err);  
    } else {  
      app.listen(3000);  
    }  
  }  
);
```

```
docker build -t favorites-node .
```

Lançons cette nouvelle version :

```
docker container run --name favorites --network fav-network -d --rm -p 3000:3000  
favorites-node
```

Nous pouvons vérifier si le processus s'est bien déroulé :

```
docker ps
```

La commande devrait montrer les deux conteneurs démarrés.

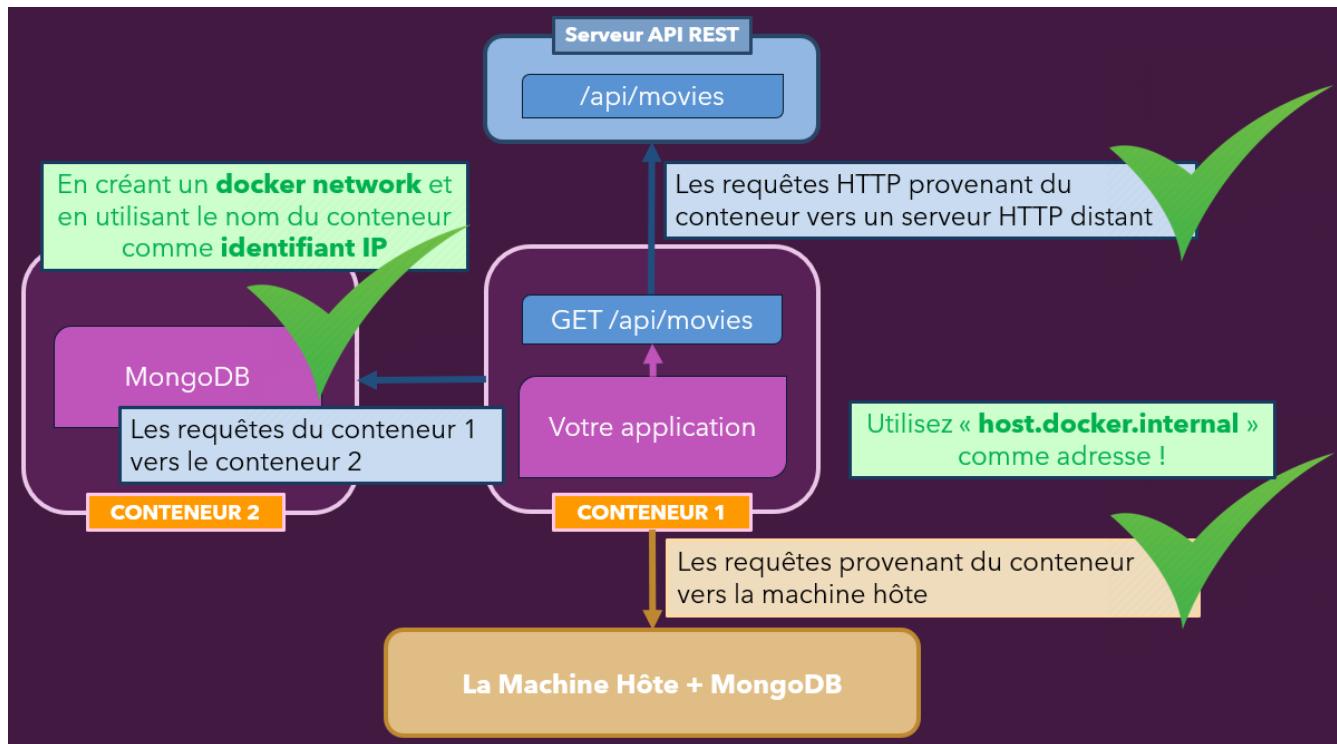
Puis les **logs**, qui nous indiqueront si des problèmes de liaison entre les conteneurs du réseau seraient apparus.

```
docker logs
```

Et au final, avec Insomnia, nous pouvons tester les routes !

En conclusion :

- Dans une communication de conteneur à conteneur, il faut créer un réseau, puis le **Docker Engine** se charge de faire la liaison automatiquement **sans que l'on ait à se soucier de l'exposition des ports**.
- L'**exposition des ports** n'est à réaliser que dans le cadre d'une communication entre un conteneur et la machine hôte.



Docker ne modifie pas le code source de notre application en remplaçant le nom de domaine par l'adresse IP du conteneur. Cependant, Docker contrôle l'environnement réseau et reçoit les requêtes HTTP entrantes et sortantes des conteneurs. Lorsqu'un conteneur envoie une requête au serveur mongodb, Docker tente de résoudre le nom de domaine du destinataire. Si le nom de domaine est remplacé par une adresse IP, Docker enverra la requête à cette adresse. Si le nom de domaine est un nom de conteneur, qui agit comme un nom de domaine local, Docker cherchera son adresse IP pour envoyer la requête.



6.8. Les pilotes (drivers) de Docker Network

Les réseaux Docker prennent en charge différents types de "pilotes" ou "**drivers**" en anglais, qui influencent le comportement du réseau.

Le pilote par **défaut** est le pilote "**bridge**"

- Il fournit le comportement présenté dans ce module, (c'est-à-dire que les conteneurs peuvent se trouver les uns les autres par nom s'ils se trouvent dans le même réseau).

Le pilote peut être défini lorsqu'un réseau est créé, simplement en ajoutant l'option **--driver**.

```
docker network create --driver bridge mon_reseau
```

Bien sûr, si vous souhaitez utiliser le pilote "**bridge**", vous pouvez simplement omettre l'option entière car "**bridge**" est le pilote par défaut.

Docker prend également en charge les pilotes alternatifs suivants - bien que vous utilisiez le pilote "**bridge**" dans la plupart des cas :

- **host** : pour les conteneurs autonomes, l'isolement entre le conteneur et le système hôte est supprimé (c'est-à-dire qu'ils partagent localhost en tant que réseau)
- **overlay** : plusieurs démons Docker (c'est-à-dire Docker en cours d'exécution sur différentes machines) peuvent se connecter les uns aux autres. Fonctionne uniquement en mode "Swarm" qui est un moyen obsolète / presque obsolète de connecter plusieurs conteneurs
- **macvlan** : vous pouvez définir une adresse MAC personnalisée pour un conteneur - cette adresse peut ensuite être utilisée pour la communication avec ce conteneur
- **none** : toute la mise en réseau est désactivée.
- **Third-party plugins** : vous pouvez installer des plugins tiers qui peuvent alors ajouter toutes sortes de comportements et de fonctionnalités

Comme mentionné, le pilote "**bridge**" a le plus de sens dans la grande majorité des scénarios.