

3.4 레이블 셀렉터 & 3.5 레이블과 셀렉터를 이용해 파드 스케줄링 제한

레이블을 그냥 두면 뭐하나... 사용해야지.

→ 특정 레이블로 태그된 파드의 부분 집합을 선택해 원하는 작업을 수행할 수 있다.

`-l` 옵션으로 셀렉터를 수행할 수 있다.

- `kubectl get po -l creation_method=manual`: creation_method label이 manual인 파드 정보 출력
- `kubectl get po -l creation_method!=manual`: creation_method label이 manual 아닌 파드 정보 출력
- `kubectl get po -l env`: env label을 갖고 있는 파드 정보 출력 (값 상관X)
- `kubectl get po -l '!env'`: env label을 갖고 있지 않은 파드 정보 출력
- `kubectl get po -l env in (prod, devel)`: env가 prod 또는 devel로 설정돼 있는 파드
- `kubectl get po -l env notin (prod, devel)`: env가 prod 또는 devel로 설정되어 있지 않은 파드
- `kubectl get po -l env=stable, creation_manual=auto`: env가 stable이고, creation_manual이 auto인 파드

특정 노드에 파드 스케줄링

```
...  
metadata:  
  name: kubia  
spec:  
  nodeSelector:  
    gpu: "true"  
...
```

- nodeSelector 필드를 통해 파드 생성 시, 스케줄러는 gpu=true인 레이블을 가지고 있는 노드 중에 선택한다.
 - 노드에 레이블을 달고, 그 레이블에 맞게 파드를 배포할 수 있다는 뜻인듯 !

스케줄링에 대한 내용은 추후 장에서 더 알아볼 것.