Criando Kubernetes Operators com o operator-sdk

 Escrevo códigos, sou professor, palestrante, e escritor

- Escrevo códigos, sou professor, palestrante, e escritor
 - Escrevo no https://eltonminetto.dev e no x

- Escrevo códigos, sou professor, palestrante, e escritor
 - Escrevo no https://eltonminetto.dev e no x
 - Principal Software Engineer @ PicPay

- Escrevo códigos, sou professor, palestrante, e escritor
 - Escrevo no https://eltonminetto.dev e no x
 - Principal Software Engineer @ PicPay
 - Google Developer Expert em Go

Kubernetes

O Kubernetes foi projetado para automação. Existe muita automação integrada do núcleo do Kubernetes. Você pode usar o Kubernetes para automatizar o deploy e execução de workloads e você pode automatizar como o Kubernetes faz isso.

Operators

O conceito de operator pattern do Kubernetes permite estender o comportamento do cluster sem modificar o código do próprio Kubernetes, vinculando controllers a um ou mais custom resources.

Controller

Um controller rastreia pelo menos um tipo de recurso do Kubernetes. Esses objetos têm um campo spec que representa o estado desejado.

O(s) controlador(es) desse recurso são responsáveis por fazer com que o estado atual se aproxime daquele estado desejado.

Resources

Um recurso é um endpoint na API do Kubernetes que armazena uma coleção de objetos de API de um determinado tipo; por exemplo, o recurso built-in pods contém uma coleção de objetos Pod.

Custom resources

Um recurso personalizado é uma extensão da API do Kubernetes que não está necessariamente disponível em uma instalação padrão do Kubernetes. Ele representa uma personalização de uma instalação específica do Kubernetes.

deploy de uma aplicação sob demanda

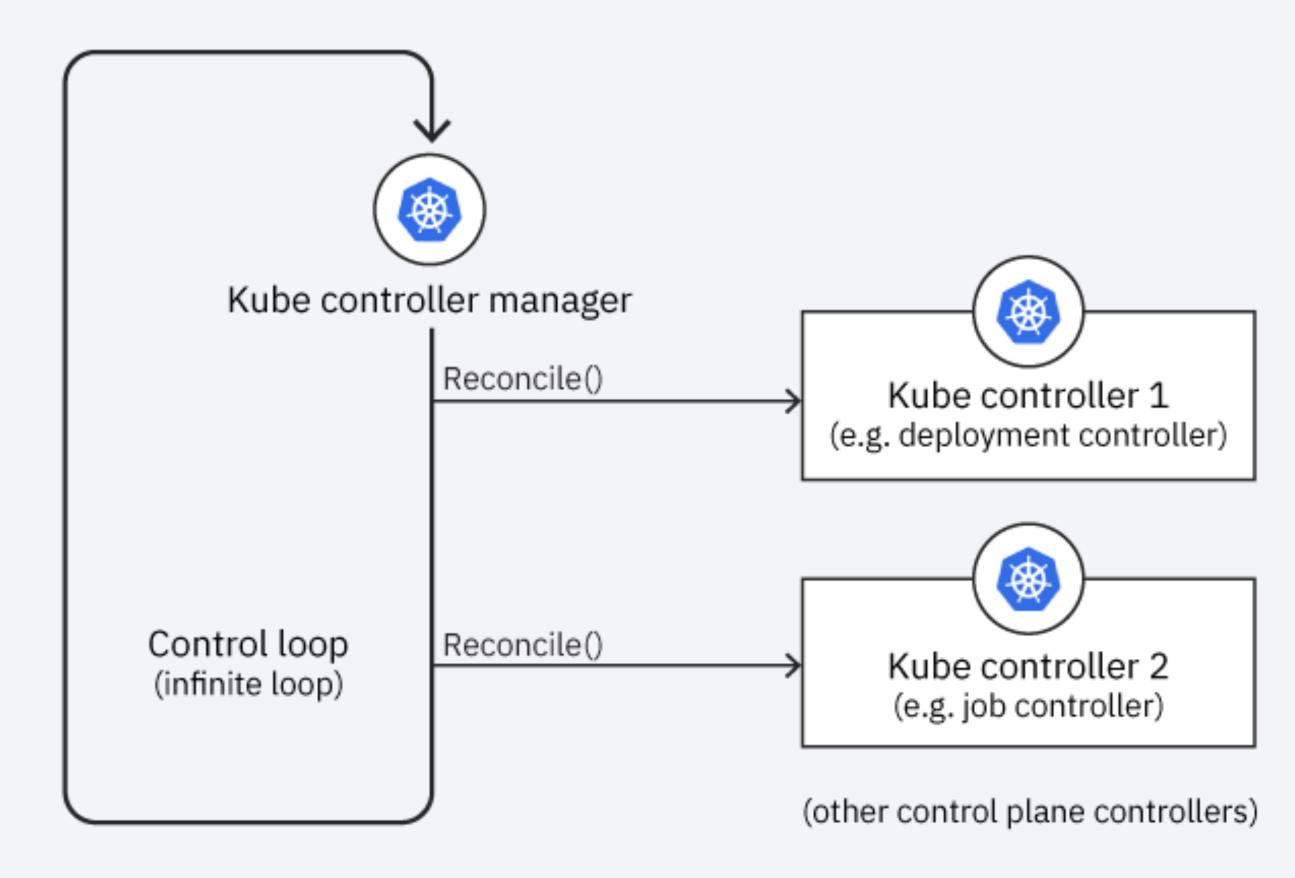
- deploy de uma aplicação sob demanda
- fazer e restaurar backups do estado desse aplicativo

- deploy de uma aplicação sob demanda
- fazer e restaurar backups do estado desse aplicativo
- lidar com atualizações do código do aplicativo juntamente com alterações relacionadas, como esquemas de banco de dados ou configurações extras

Reconciliation Loop

O Kubernetes é baseado no conceito de uma especificação declarativa do estado desejado do cluster e no uso de loops de reconciliação para direcionar o estado real para o estado desejado.

Control plane



Operator SDK

https://sdk.operatorframework.io/

Show me the

COCE

Objetivo

```
apiVersion: v1
kind: Namespace
metadata:
  name: application-sample
____
apiVersion: minetto.dev/v1alpha1
kind: Application
metadata:
  name: application-sample
  namespace: application-sample
spec:
  image: nginx:latest
  replicas: 2
  port: 80
```

Scaffolding

operator-sdk init --domain minetto.dev --repo github.com/eminetto/k8s-operator-talk operator-sdk create api --version v1alpha1 --kind Application --resource --controller

Adicionar informações ao Custom Resource Application

```
// api/v1alpha1/application_types.go
type ApplicationSpec struct {
    Image     string `json:"image,omitempty"`
    Replicas int32 `json:"replicas,omitempty"`
    Port     int32 `json:"port,omitempty"`
}
```

Gerar os manifests

make manifests

Código do Controller

controllers/application_controller.go

main.go

```
if err = (&controllers.ApplicationReconciler{
    Client: mgr.GetClient(),
    Scheme: mgr.GetScheme(),
}).SetupWithManager(mgr); err != nil {
    setupLog.Error(err, "unable to create controller", "controller", "Application")
    os.Exit(1)
}
```

Deploy

make docker-build docker-push IMG=registry.hub.docker.com/eminetto/k8s-operator-talk:latest make deploy IMG=registry.hub.docker.com/eminetto/k8s-operator-talk:latest

Demo

OperatorHub

https://operatorhub.io/

Código

https://github.com/eminetto/k8s-operator-talk

 Criando Kubernetes Operators com o operatorsdk

- Criando Kubernetes Operators com o operatorsdk
 - Escrevendo testes para um Kubernetes
 Operator

- Criando Kubernetes Operators com o operatorsdk
 - Escrevendo testes para um Kubernetes
 Operator
- Acelere seu ambiente de desenvolvimento local com o Tilt

Contato

https://eltonminetto.dev

https://x.com/eminetto

elton@minetto.dev