Microservice Mimarisi

* Servisler yaptıkları işleri API üzerinden sunup öteki servisleri network üzerinden bağlantı kurarak çalıştırır.
* Microservislerin spesifik makinada çalışma gereksinimi yoktur.
* Microservisler statelesstır ve hafızada ve çalıştıkları diskte veri saklamazlar
* “Stateless” mikroservisler, son durumu veritabanı gibi kalıcı yerlere yazarak bu ihtiyacı karşılarlar.
* Her istek için son durumun bu kalıcı yerden okunup hafızaya getirilmesi gerekir. (Data shipping)
* İstek işlendikten sonra bu bilgiler hafızada tutulmaz ve bir sonraki istek herhangi bir başka sunucuya gidebilir. Bu döngü tekrar eder durur.
* Stateless servisler yatay ölçeklenebilirlik açısından çok uygundur. Ama oyun motorları gibi gecikme süresinin önemli olduğu durumlarda ihtiyaca cevap vermezler.
* Microservislerin veriyi dışarıda sakladıkları için stateful servislere kıyasla çok daha kolay ölçeklenir
* Microservisler belli bir işi çok iyi yapmalıdır.
* Her bir Microservisin kendi server stack’i kendi port numarası vardır böylece bir makinada farklı dilde yazılmış servisler çalışabiliyor.
* Her Microservis kendini bir Apı üzerrinden (Rest,protobuf…) müşterilerine sunar.
* Böylece servisin implementasyonu kullananları ilgilendirmez.
* Microservisler birbirleriyle storage,database,Message bus paylaşmazlar.