

T4.1 – Información de Imágenes

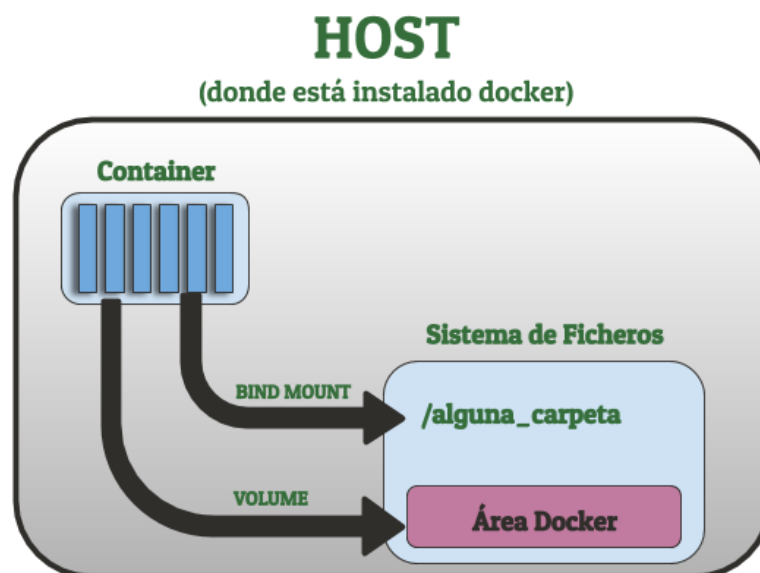
Los **ficheros, datos y configuraciones** que creados en los contenedores **sobreviven a las paradas** de los mismos pero, sin embargo, **son destruidos si el contenedor es destruido**.

Cuestiones a tener en cuenta para afrontar esta situación y la gestión del almacenamiento de los contenedores:

- Los **datos de un contenedor mueren con él**.
- Los datos de los contenedores **no se mueven fácilmente** ya que están fuertemente acoplados con el host en el que el contenedor está ejecutándose.
- **Escribir** en los contenedores **es más lento que** escribir en el **host** ya que tenemos una capa adicional.

Dos soluciones más básicas para hacer que los datos de un contenedor sean persistentes:

- Los **VOLÚMENES** docker.
- Los **BIND MOUNT**.



Los volúmenes

Son una **parte del sistema de ficheros** que es sólo **gestionada por docker**.

Esa "**ZONA RESERVADA**" de docker cambia de un sistema operativo a otro y también puede cambiar dependiendo de la forma de instalación:

- **/var/lib/docker/volumes** en distribuciones Linux si se ha instalado desde paquetes estándar.
- **/var/snap/docker/common/var-lib-docker/volumes** en Linux si hemos instalado docker mediante snap (no lo recomiendo).
- **C:\ProgramData\docker\volumes** en las instalaciones de Windows.
- **/var/lib/docker/volumes** también en Mac aunque se requiere que haya una conexión previa a la máquina virtual que se crea.

Los Bind Mounts

En este caso, es "**mapear**" una parte del sistema de ficheros anfitrión con una parte del sistema de ficheros del contenedor. Este mapeado va a permitir:

- **Compartir ficheros** entre el host y los containers.
- Que otras aplicaciones que no sean docker tengan acceso a esos ficheros, ya sean código, ficheros etc...

Los **Bind Mounts** es el mecanismo **preferible** para la fase de **DESARROLLO** ya que:

- Las **aplicaciones** que podrán acceder a esos ficheros serán los **IDEs o editores de código**.
- Con aplicaciones locales, modificamos **código** que se encuentra **en nuestro equipo y a la vez en el contenedor**.
- Y desde mi propio equipo estaré probando ese **código en el entorno elegido, o en varios entornos** a la vez **sin necesidad de tener que instalar absolutamente nada** en mi sistema