

07/10/2023

Version 2

SPRING CLOUD

JÉRÉMY PERROUULT

A decorative wavy line in light blue and white, flowing vertically along the left edge of the slide.

INTRODUCTION

INTRODUCTION

INTRODUCTION

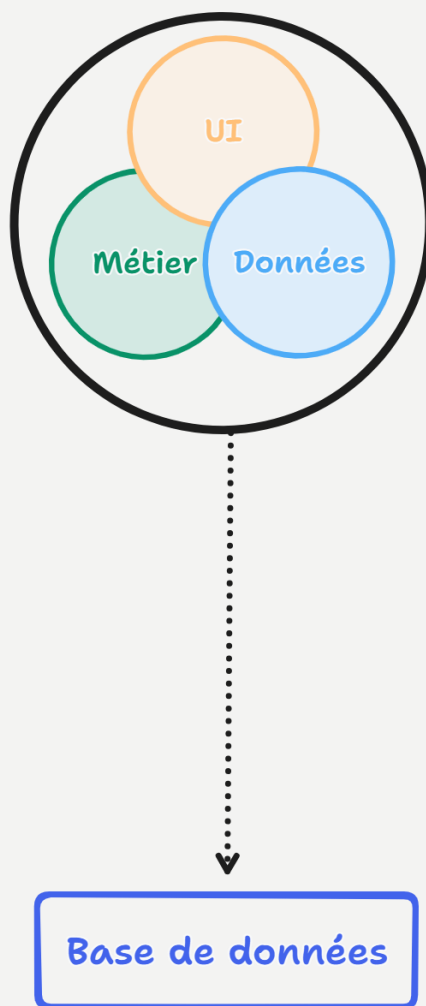
- Les **microservices**
 - Architecture(s)
 - Approche de développement
- Décompose l'application en éléments plus simples et indépendants
 - Certains services ont besoin d'autres services : besoin de communication entre eux
- On parlera des **microservices backend**
 - Pour le front, on parle de **micro-frontend**, sujet qui ne sera pas abordé ici

INTRODUCTION

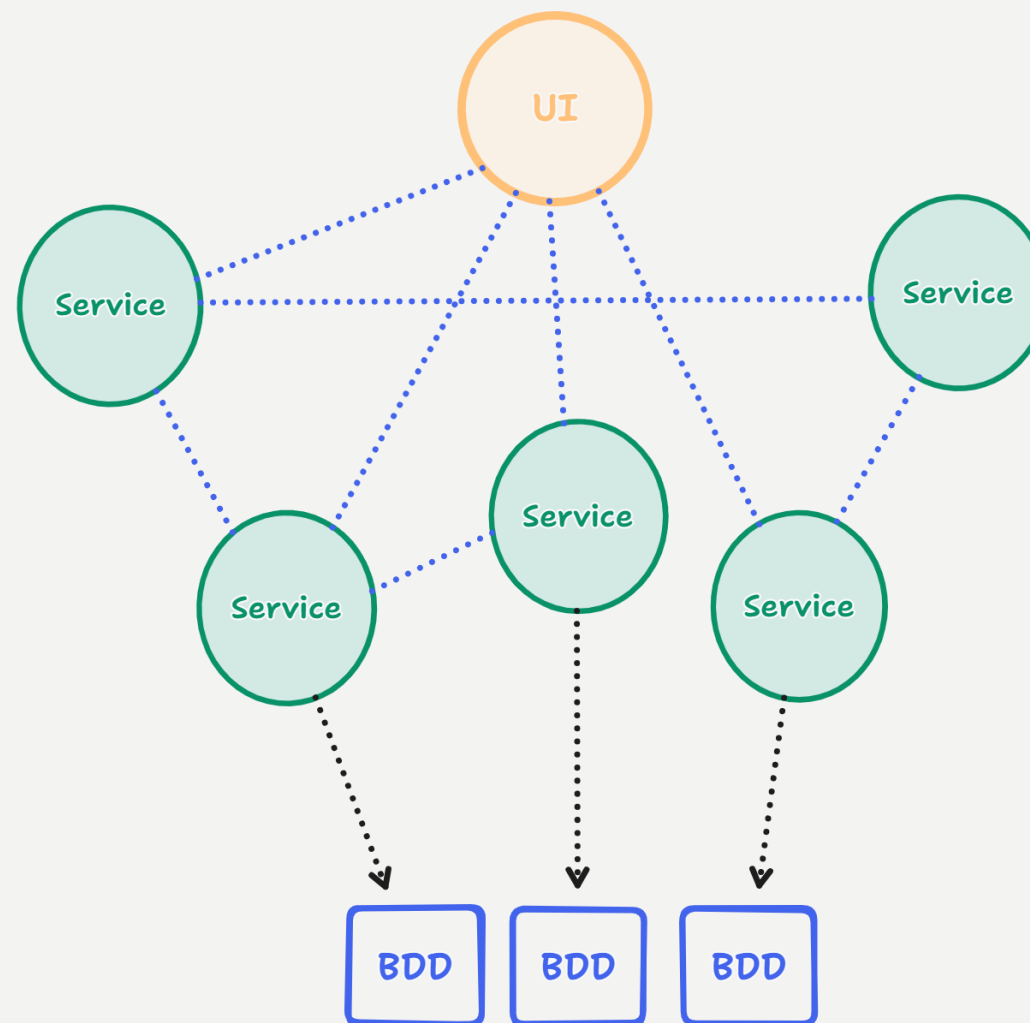
NOTE : Ceci est un exemple.

Il existe une multitude d'architectures en microservices

Architecture Monolithique



Architecture Microservices



INTRODUCTION

- Fonctionnent principalement par **API REST**
 - Chaque service expose des fonctionnalités
 - Chaque service peut consommer une fonctionnalité exposée par un autre service
 - Chaque service peut agréger des informations d'autres services
 - Etc.
- En gardant le même vocabulaire **HTTP REST**
 - GET Récupérer des informations
 - POST Ajouter des informations
 - PUT Modifier des informations
 - PATCH Modifier partiellement des informations
 - DELETE Supprimer des informations

INTRODUCTION

- Les architectures en **microservices** sont généralement plus complexes et plus demandeuses en ressources
 - Patterns
 - Pour nous aider à faire communiquer les **microservices** entre eux
 - Technologies
 - Ensemble de **librairies** et **frameworks** pour nous aider à résoudre les problèmes les plus communs (souvent des implémentations des Patterns)

INTRODUCTION

- Mais présente un réel avantage
 - Séparation des briques fonctionnelles (même si, en développement plus classique, le découpage en modules est possible)
 - Séparation des équipes
 - Evolutivité / maintenabilité
 - Adaptation des ressources
 - Gestion des erreurs

A decorative wavy line in light blue and white, flowing vertically along the left edge of the slide.

ARCHITECTURE

ARCHITECTURE IDÉALE

ARCHITECTURE

- En **microservices**, on peut implémenter différents styles d'architectures
 - **MAIS**, et malgré des dépendances inévitables entre services
 - On doit tendre vers des services indépendants les uns des autres (couplage faible)
 - Pour limiter les effets de bord
 - En cas d'évolution, ou de bugs
 - Pour mieux gérer le développement
 - Pour mieux gérer le déploiement
 - Pour mieux gérer la scalabilité
 - Pour mieux gérer les erreurs
 - On doit avoir des services résilients, capables de maintenir leur bon fonctionnement indépendamment d'autres services qui seraient eux, plus disponibles

ARCHITECTURE

- Ce qui veut dire ... qu'on refera une classe, pour designer un même domaine, dans différents services ... (exemple **JAVA**)

```
@Getter @Setter
@ToString
public class Produit {
    private int id;
    private String nom;
    private Double prix;
    private int note;
}
```

ARCHITECTURE

- ... en langages différents, ou identiques (exemple **C#**)

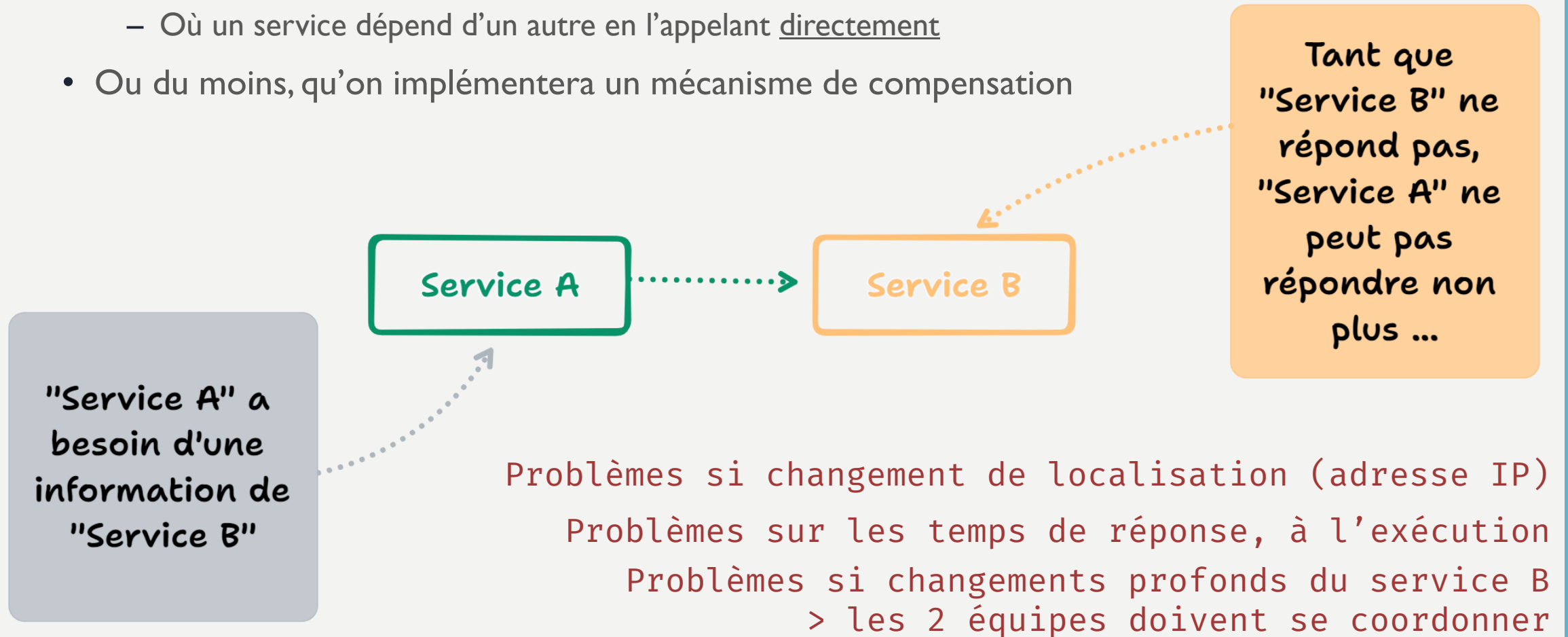
```
public class Produit
{
    public int Id { get; set; }
    public string? Nom { get; set; }
    public double? Prix { get; set; }
    public int Note { get; set; }
}
```

ARCHITECTURE

- Et le principe **DRY** ? Tenté d'utiliser une bibliothèque partagée ?
 - Vous vous retrouverez avec un couplage fort
 - Une modification, (ex : ajout ou retrait d'une nouvelle information) aura des répercussions dans tous les services
 - Et occasionnera éventuellement des défaillances

ARCHITECTURE

- Ce qui veut dire aussi ... qu'on évitera ce genre de situation ...
 - Où un service dépend d'un autre en l'appelant directement
- Ou du moins, qu'on implémentera un mécanisme de compensation

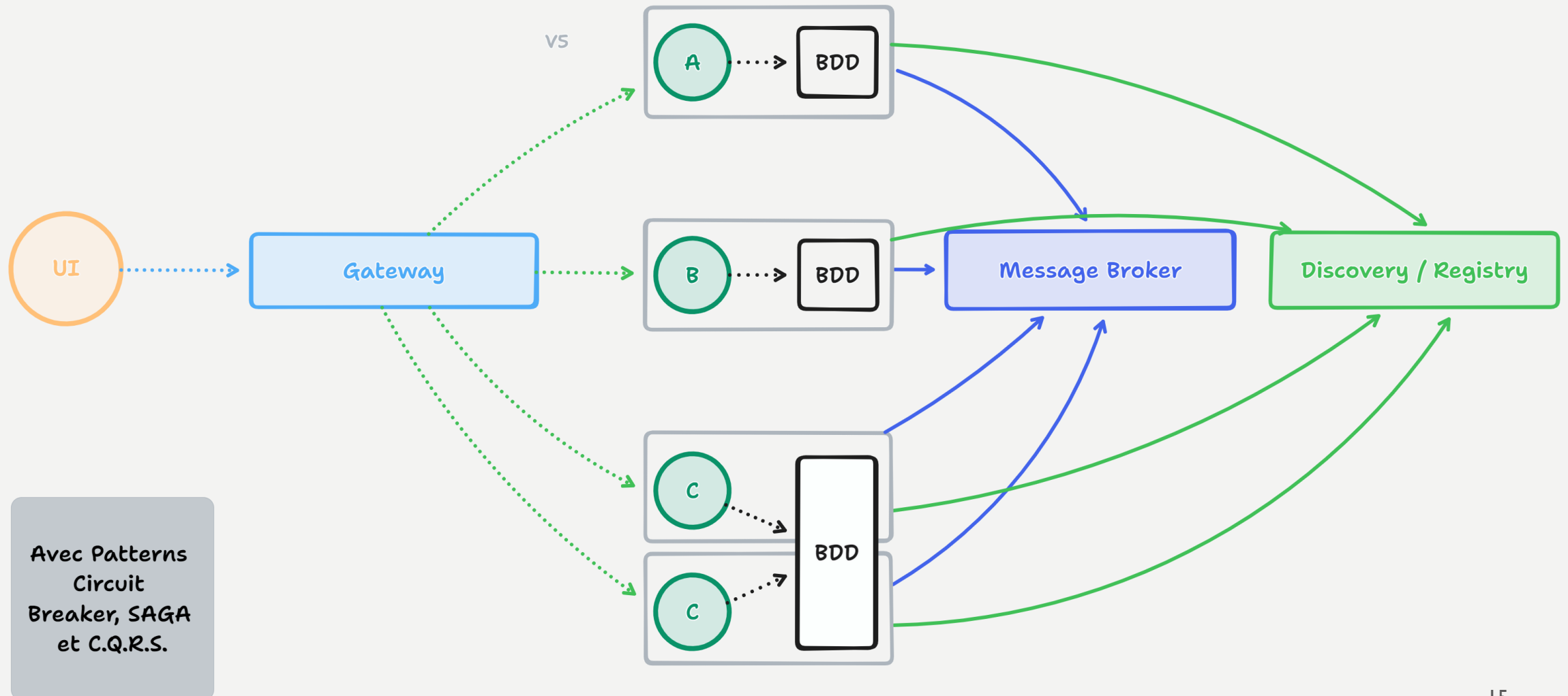


ARCHITECTURE

- Une base de données, ou plusieurs bases de données ?
 - Un partage des ressources peut limiter les performances d'un ou des services
 - Une modification dans la structure des données peut impacter les services qui en consomme une partie (idem classes partagées)
- DONC, on privilégiera d'utiliser une base de données par service
 - En ayant conscience de perdre l'avantage des transactions et des contraintes référentielles
 - Qu'il faudra compenser par d'autres mécanismes

ARCHITECTURE

- Pour finalement tendre vers cette architecture





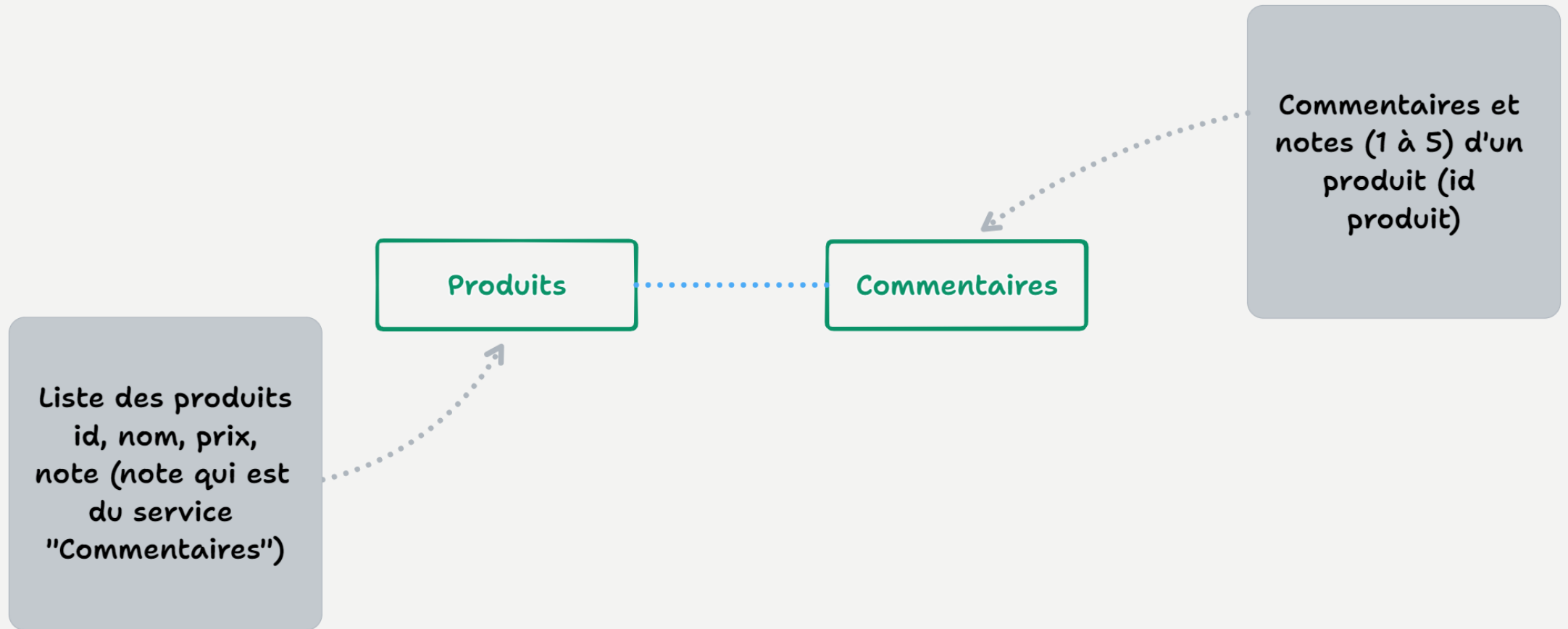
APPLICATION

DEUX PREMIERS SERVICES

APPLICATION

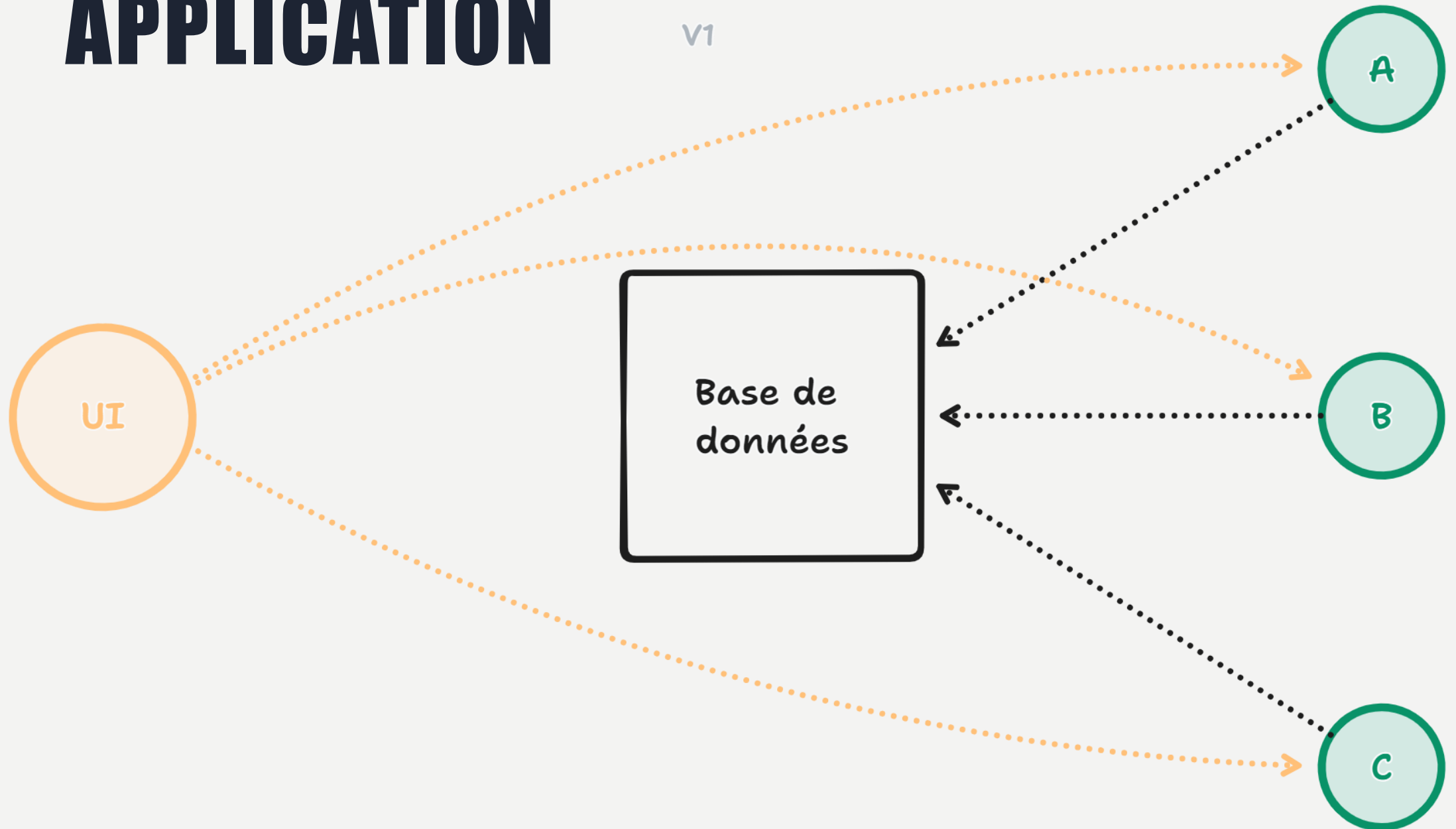
- Fabrication d'une application e-commerce
 - Des produits
 - Des commentaires
 - Des clients
 - Des commandes
 - Des paiements
 - Des expéditions

APPLICATION



APPLICATION

v1



APPLICATION

Modèle de données

- > **Produit** id, nom, prix, notable (oui / non)
- > **Commentaire** id, texte, note (0 à 5), produit (id du produit)

Règles de gestion

- > Un commentaire ne peut exister QUE si le produit est « notable »
- > Un produit ne peut pas être supprimé si des commentaires existent pour lui

APPLICATION

Service **Produit**

- > Récupérer la liste des produits, avec la note moyenne de chacun produit
- > Ajouter un produit

Service **Commentaire**

- > Récupérer un commentaire, avec le nom du produit
- > Ajouter un commentaire pour un produit

APPLICATION

- Mettre en place l'architecture précédente
- Utiliser une base de données **PostgreSQL**, ou **MySQL**, ou **HSQL** ...