# Infraestructura tecnológica virtual con automatización y orquestación.

Arese, Juan Pablo - Diers, Werner Christian

Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales - UNC

Marzo 2017

# Organización de la Presentación

- Introducción
- Objetivos
- Arquitectura
- Desarrollo del sistema
  - ► Herramienta de virtualización
  - ► Herramienta de aprovicionamiento
  - ► Herramienta de orquestación
  - Interfaz web
- Demostración
- Conclusión
- Trabajos futuros
- Preguntas

### Orquestación implica:

- ▶ Eficiencia humana y computacional
- Virtualización
- Aprovisionamiento
- Datacenters dinámicos

### ¿Qué es virtualización?

- Software ejecutándose
- Concurrencia
- Aislamiento

### ¿Qué es aprovisionamiento?

- ▶ Proveer o hacer que algo esté disponible
- Conjunto de acciones para preparar una máquina virtual
  - Disco
  - Memoria RAM
  - ► CPU
  - Sistema operativo
  - Servicios
  - Configuración

### ¿Qué es orquestación?

- Automatizar procesos y flujos de trabajo
- Integrar servicios
- Proveer información de forma síncrona o asíncrona

# **Objetivos**

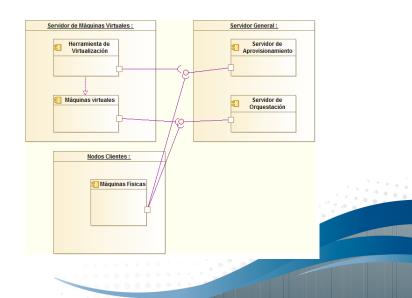
# Objetivo principal

Integrar diferentes herramientas con el fin de implementar técnicas de orquestación, virtualización, instalación y configuración automática para facilitar la gestión de servidores virtuales y sus servicios asociados.

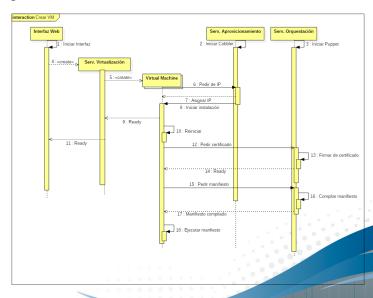
La arquitectura implementada es la de cliente - servidor. Las tareas del servidor son las siguientes:

- Crear las máquinas virtuales
- Asignar direcciones IP por medio del protocolo DHCP
- Proveer a la máquina con el sistema operativo deseado y los parámetros de configuración establecidos
- Orquestar las políticas definidas para una máquina o un conjunto de máquinas

#### Arquitectura de desarrollo



# Diagrama de secuencia



# **Desarrollo**

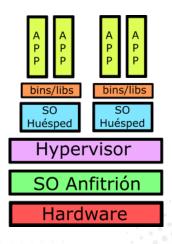
### Desarrollo - Virtualización

La herramienta utilizada para virtualizar fue KVM/Qemu. KVM utiliza virtualización completa:

- El sistema operativo huésped desconoce que está en un entorno virtual
- El hardware se encuentra virtualizado por el sistema operativo anfitrión
- La capa de virtualización, el hypervisor, media entre los sistemas huéspedes y el anfitrión

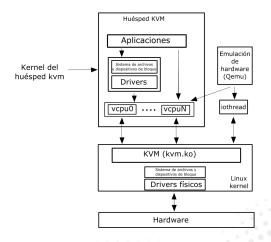
# Desarrollo - Virtualización

Esquema de virtualización completa



# Desarrollo - Virtualización

#### Arquitectura de KVM



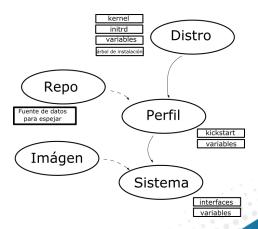
# Desarrollo - Aprovisionamiento

La herramienta utilizada para el aprovisionamiento fue Cobbler. Utiliza una arquitectura cliente - servidor.

- ▶ El servidor debe ejecutarse en un sistema basado en Unix
- Centraliza y simplifica el control de servicios incluyendo PXE,
   DHCP, TFTP y DNS con propósito de realizar instalaciones
   basadas en red de sistemas operativos
- Cobbler utiliza objetos para definir la configuración de aprovisionamiento:

# Desarrollo - Aprovisionamiento

#### Modelado de Cobbler



# Desarrollo - Aprovisionamiento

- Distro: Distribución que se desea instalar
- ▶ Repo: Repositorio, sitio centralizado donde se almacena y mantiene información digital
- ▶ **Perfil**: Asocia una distribución a opciones especializadas adicionales, como puede ser un archivo de configuración
- ► Imágen: Copia del estado de un sistema computacional, guardado en un archivo o disco
- Sistema: Mapea una pieza de hardware (o una máquina virtual) con el perfil asignado a correr en ella

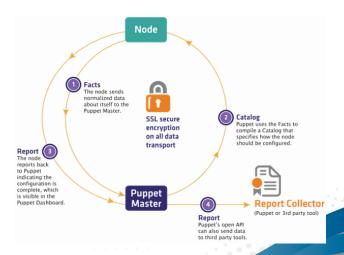
# Desarrollo - Orquestación

La herramienta utilizada para orquestar fue Puppet. Utiliza una arquitectura cliente - servidor.

- ► El servidor (nodo maestro) debe ejecutarse en un sistema basado en Unix
- Los clientes (agentes) soportan múltiples plataformas
- Posee su propio DSL (Domain Specific Language)
- ► El usuario describe los recursos del sistema y sus estados utilizando un lenguaje declarativo
- El nodo maestro provee una interfaz HTTPS con varios extremos disponibles
- Cuando se pide o envía cualquier dato al servidor, el agente hace un pedido HTTPS o a uno de esos extremos

# Desarrollo - Orquestación

#### Ciclo de Puppet



# Desarrollo - Orquestación

# Estructura de los módulos de Puppet

```
t@puppet production]# tree -C modules/
            eclipse.desktop.centos
         — eclipse.desktop.ubuntu
        └─ init.pp
        ClaseMvNFS
        provectointegrador.repo
22 directories, 17 files
[root@puppet production]# |
```

La herramienta utilizada para crear la interfaz web fue Python Bottle. Utiliza una arquitectura cliente - servidor.

- Es un WSGI (Web Server Gateway Interface) rápido, sencillo y ligero
- Distribuído como un módulo único
- Su única dependencia es la Librería Estándar de Python
- Puede ejecutarse como un servidor web autónomo
- Plugins para bases de datos populares

#### Crear múltiples máquinas virtuales



### Aplicar políticas por sistema operativo



### Aplicar políticas por máquina específica



#### Ver estado de las máquinas



# Video demostración

#### Video demostración

- Creación de las máquinas virtuales
- Aprovicionamiento de las máquinas con el sistema operativo deseado
- Orquestar las políticas definidas para una máquina o un conjunto de máquinas

# **Conclusiones**

#### **Conclusiones**

- Elección del entorno realizado utilizando factores de decisión ponderados
- Solución modularizada
- Permite la escalabilidad necesaria
- Soluciones de código abierto no siempre permiten estar en la "cresta de la ola"
- ► El sistema final cumple con los requerimientos

# **Trabajos Futuros**

# Trabajos Futuros

- Protección:
  - Modificar el sistema para que funcione con firewall y SELinux
  - ▶ Incluir autenticación por usuario en la interfaz web
  - Incluir un log de cambios al sistema que permita saber quién y qué cambio realizó
- Migración: Poder realizar el traslado de hosts virtuales entre las diferentes máquinas físicas

# **Preguntas**

# **Muchas Gracias!**