

Cloud Computing

Vežbe 1

Primer 1: hello-world

1. Izlistati sve slike kontejnera koje postoje na računaru.
2. Preuzeti iz javnog registra sliku kontejnera pod nazivom *hello-world*.
3. Pokrenuti kontejner na osnovu slike kontejnera pod nazivom *hello-world*.
4. Prikazati spisak svih pokrenutih kontejnera.
5. Prikazati detaljne informacije slike kontejnera pod nazivom *hello-world*.
6. Obrisati sliku kontejnera pod nazivom *hello-world*.

Primer 2: ubuntu

1. Preuzeti iz javnog registra sliku kontejnera koja se nalazi u ubuntu repozitorijumu, verziju 18.04.
2. Pokrenuti kontejner na osnovu preuzete slike i u okviru pokrenutog kontejnera kreirati novi direktorijum sa nazivom primer.
3. Prikazati spisak pokrenutih kontejnera (u kome treba da se nalazi i pokrenuti kontejner iz trenutnog primera).
4. Zaustaviti pokrenuti kontejner.
5. Obrisati pokrenuti kontejner.

Primer 3: node-server

U okviru datoteke *primer3* nalaze se fajlovi koji su potrebni za funkcionisanje servera. Pokrenutom serveru može da se pristupi na portu 3001. Aplikacija dozvoljava unos novih poruka, a svaka nova poruka se ispisuje u okviru konzole.

1. Kreirati sopstvenu sliku kontejnera za node server.
2. Datu sliku kontejnera nazvati na sledeći način:
Repozitorijum: server
tag: 1.0
3. Pokrenuti kontejner na osnovu kreirane slike.
4. Prikazati detalje pokrenutog kontejnera.
5. Prikazati koliko resursa koristi pokrenuti kontejner.
6. Zaustavi pokrenuti kontejner.
7. Ponovo pokrenuti isti kontejner.
8. Omogućiti da se vidi ispisi logova iz datog kontejnera u realnom vremenu.
9. Prikazati istoriju logova datog kontejnera.

Primer 4: python igra

U okviru datoteke *primer4* nalazi se fajl *rng.py* koji sadrži kod igrice.

Igrica zahteva unos minimalnog i maksimalnog broja, a zatim ispisuje nasumično jedan broj iz datog intervala.

1. Kreirati sopstvenu sliku kontejnera za malu igricu napisanu u python programskom jeziku (sliku nazvati po želji).
2. Pokrenuti kontejner na osnovu date slike tako da se kontejneru pri pokretanju dodeli naziv *igrica*.
3. Zaustaviti kontejner igrica.

4. Kreirati novi kontejner *igrica2* na osnovu iste slike sa ograničenjem da se automatski briše nakon zaustavljanja.
5. Obrisati sliku kontejnera.

Primer 5:

1. Prikazati spisak kontejnera koji postoje na sistemu (pokrenuti i zaustavljeni).
2. Prikazati spisak kontejnera koji postoje na sistemu (pokrenuti i zaustavljeni), ali da se ne ispisuju sve informacije već isključivo naredne:
 - ID kontejnera,
 - slika na osnovu koje je kreiran kontejner,
 - naziv kontejnera i
 - status kontejnera.
3. Obrisati sve zaustavljene kontejnera jednom komandom.
4. Obrisati sve slike kontejnera koje se ne koriste.