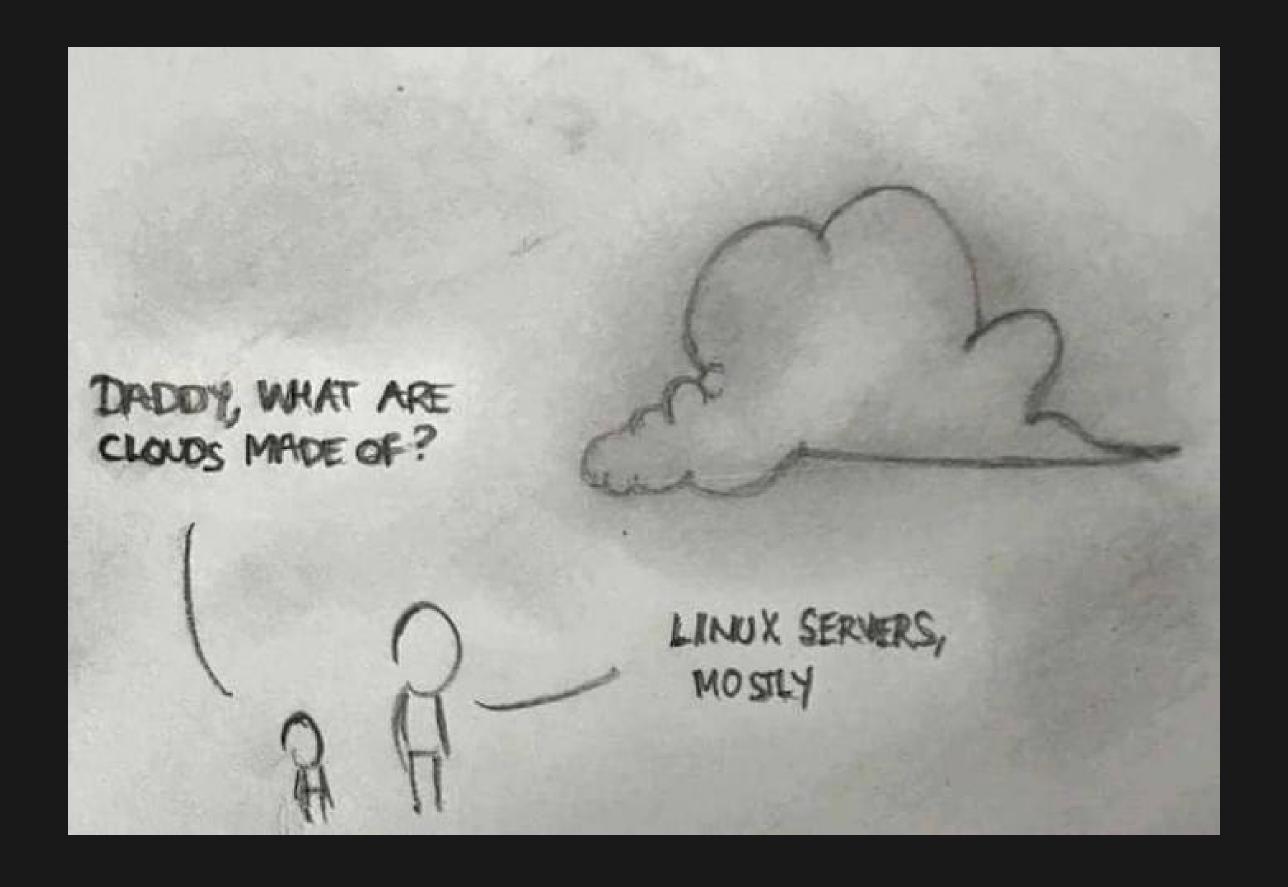
Platformy w chmurze



Wojciech Barczyński wojciech.barczynski@wsb.wroclaw.pl

Whoami

Dlaczego chmura?

- Elastyczność
- Niższe koszty
- Wszystko API, łatwe do automatyzacji
- Pay As You Go
- Gwałtowna demokratyzacja technologii

Dlaczego chmura?

- Potężne narzędzie do rozwiązywania problemów
- Cloud-first, Mobile-first

Własny hardware

Trendy:

- Rozwój CPU -> CPU idle
- Dużo sprzętu -> szybko się starzeje

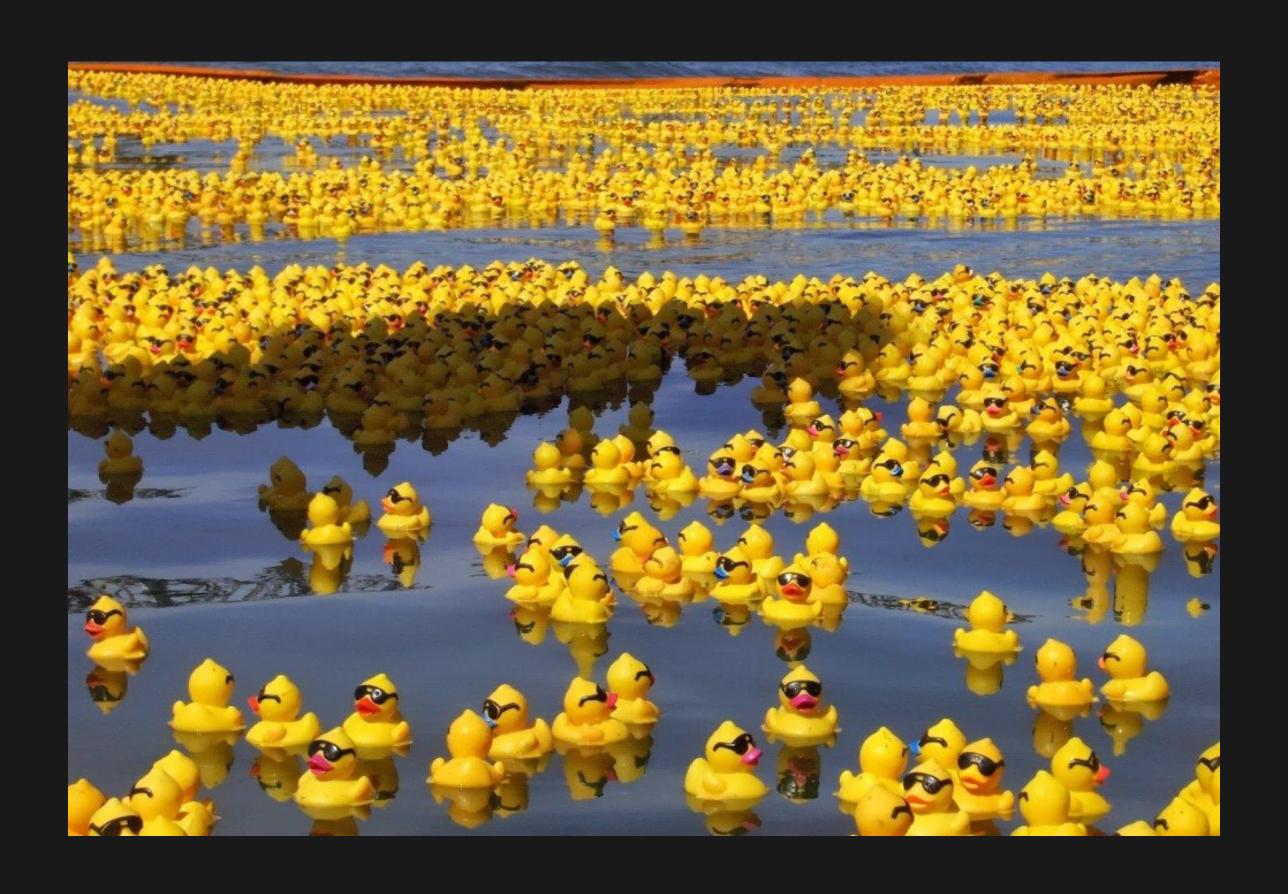
- Wirtualizacja na niezawodnym i dedykowanym sprzęcie
- Konsolidacja

- Dużo sprzętu -> szybko się starzeje
- Mała elastyczność
- Trudne do zautomatyzowania
- Amazon i Black Friday
- Google buduje na zwykłym sprzęcie

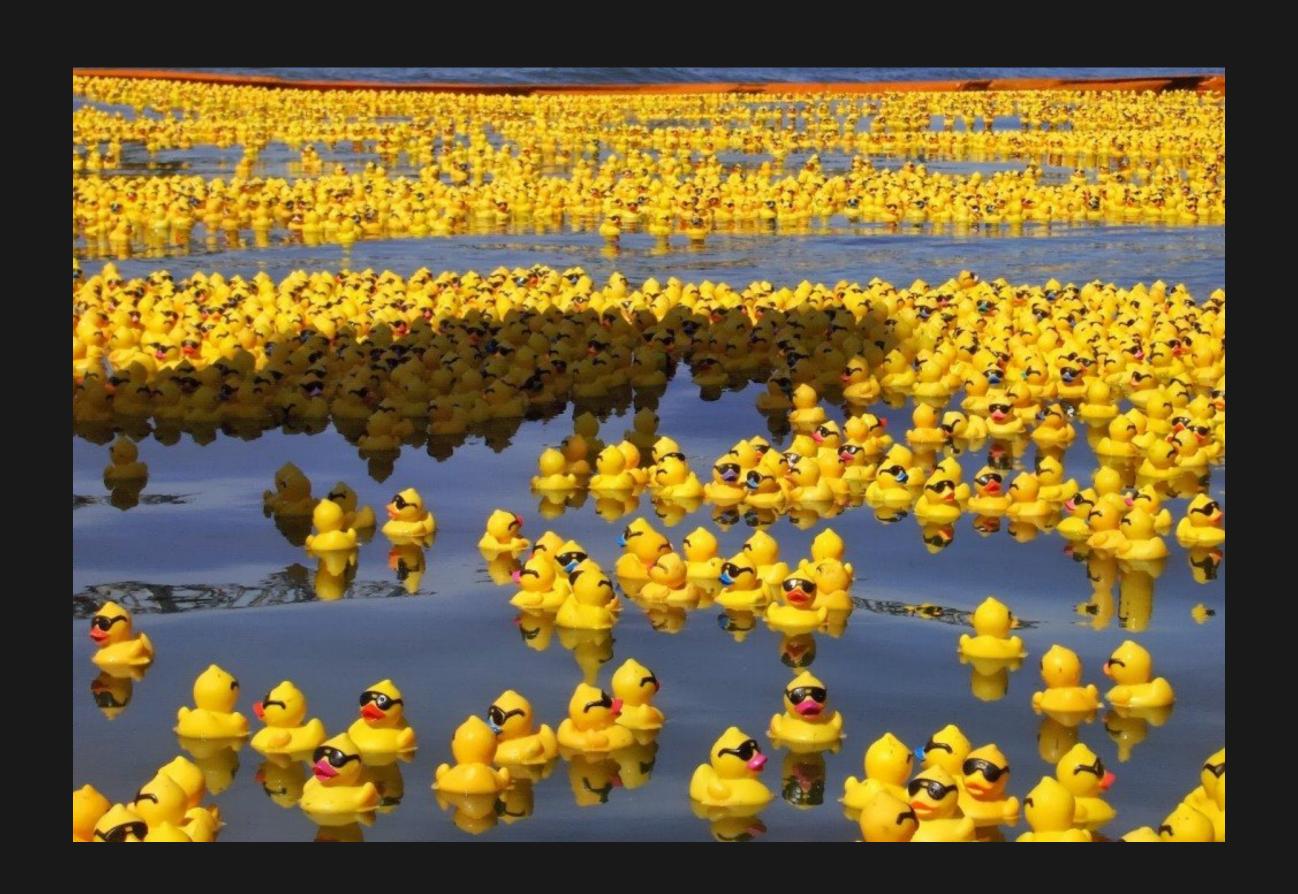
Masowa wirtualizacja na zwykłym*/zawodnym sprzęcie

* - tak się zaczęło...

Cattle vs Pets



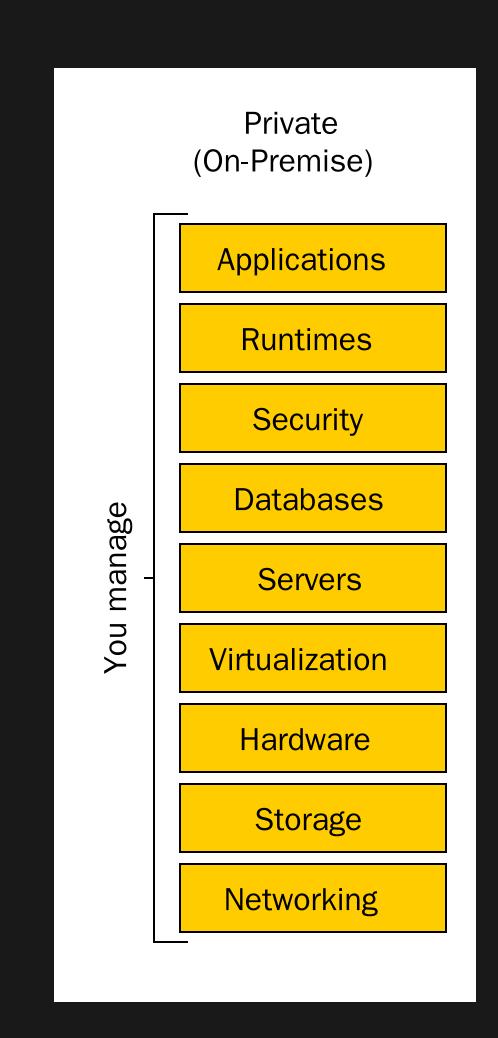
Cattle vs Pets

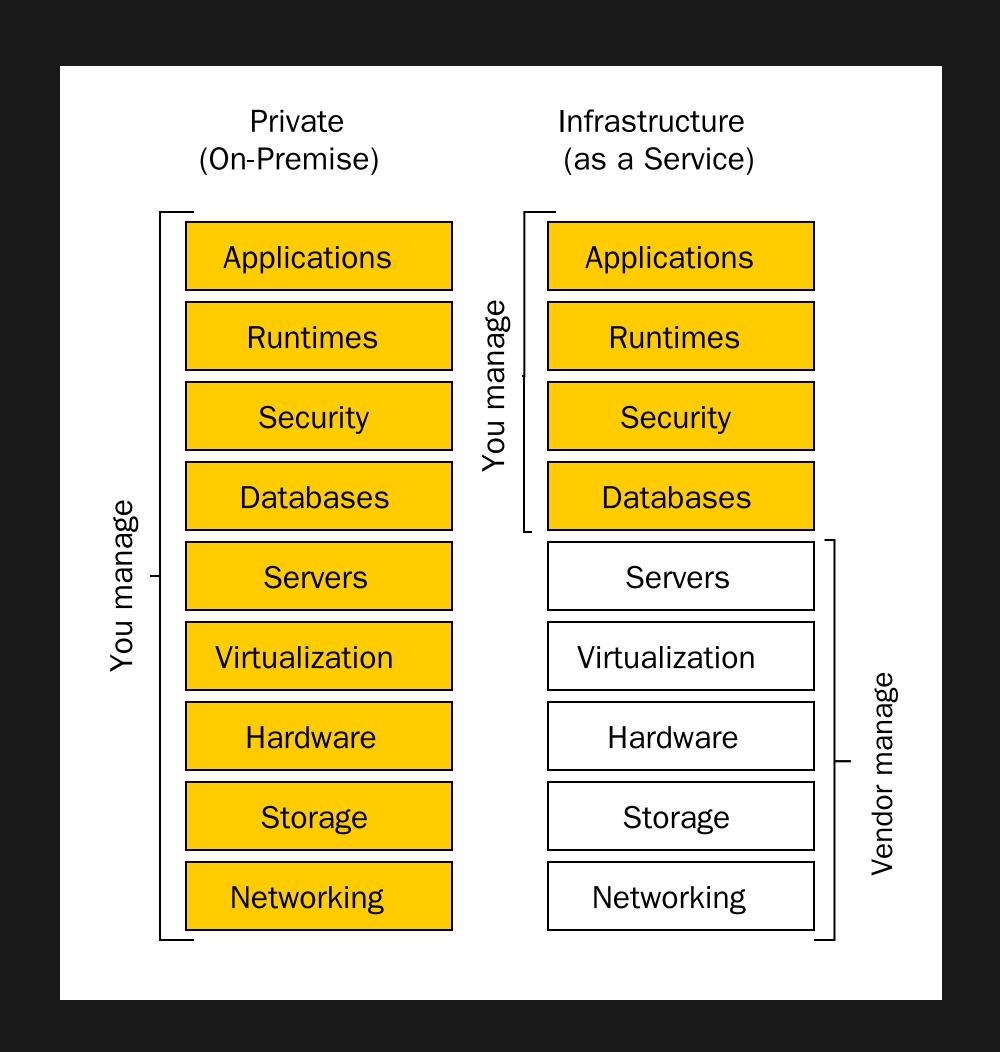


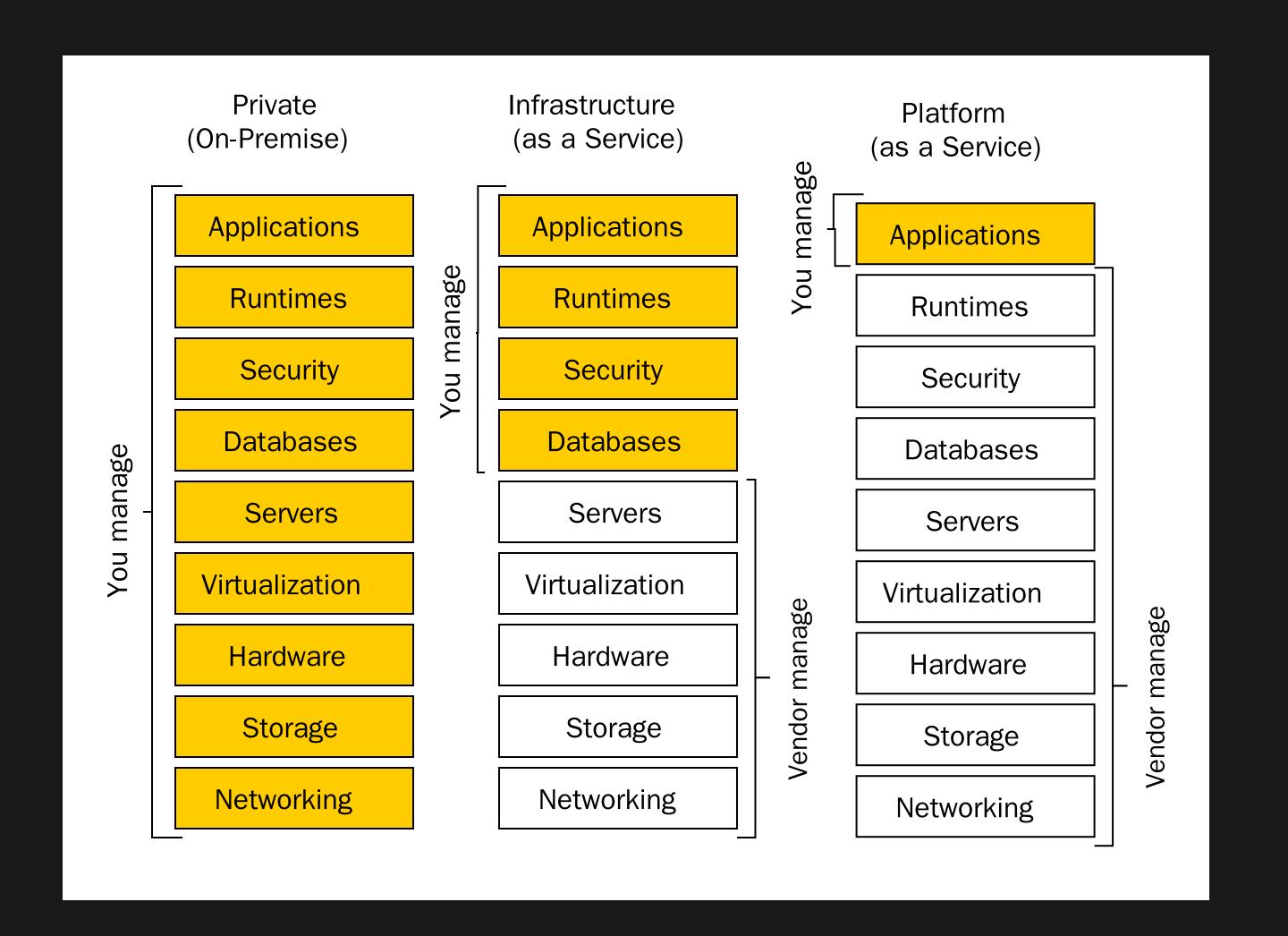
D001, D002, D003, D004, Disposabled

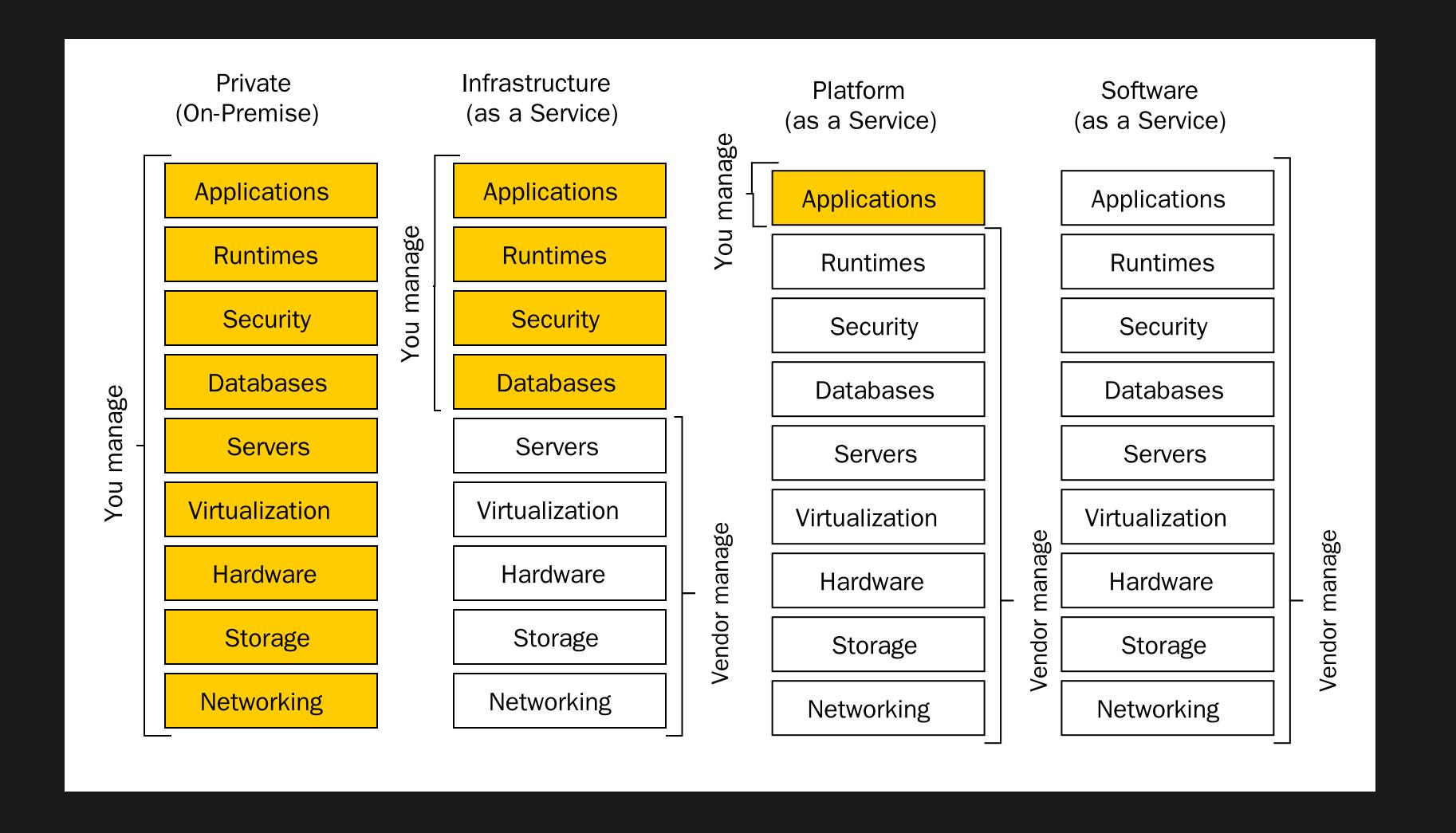
Cattle vs Pets

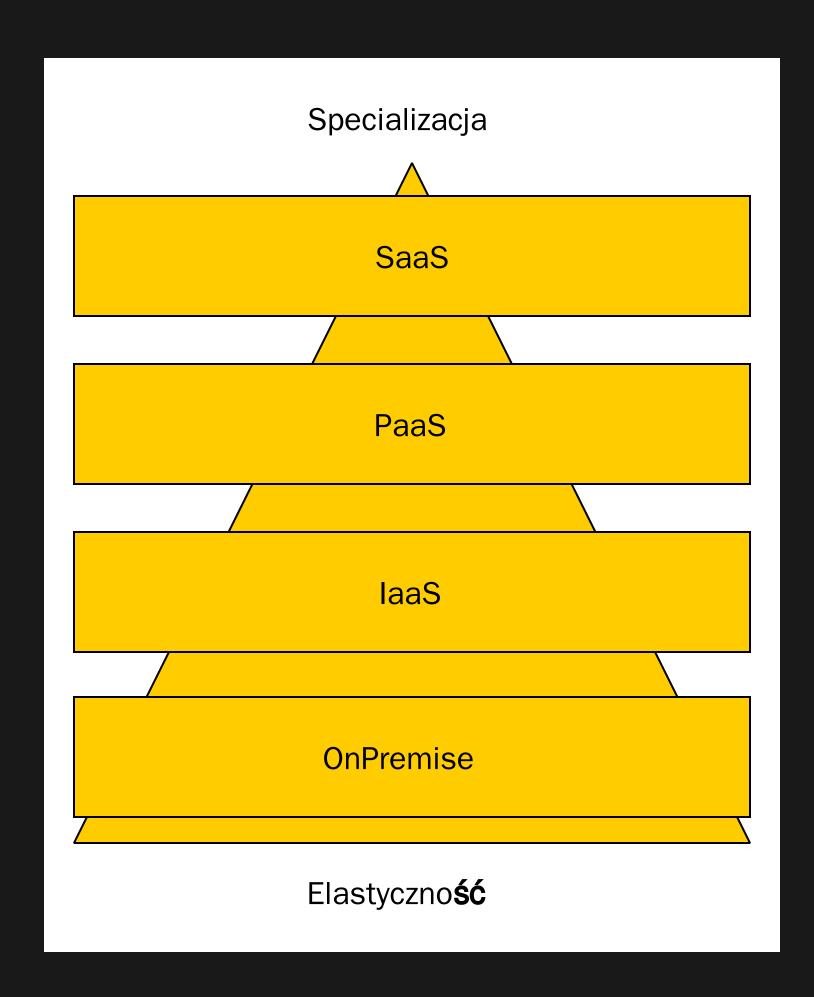
- Wirtualne Maszyny może paść
- Wirtualna Maszyna może być przemigrowana
- Chatty neigbours...











_AAS

Ważne _aaS:

- Serverless / FaaS (również on Edge!)
- CaaS (Container-as-a-Service)

AAS

Pamiętaj, AWS/GCP... to XaaS:

- DBaaS
- Security-as-a-Service
- •

MTTR vs MTTF

- Chmura: MTTR
- Wcześniej: MTTF

Fallacies of distributed computing

Jak wybrać?

Możliwe rozwiązania dla zespołu:

- 100 serwisów
- K8S? Serverless? EC2 + xyz

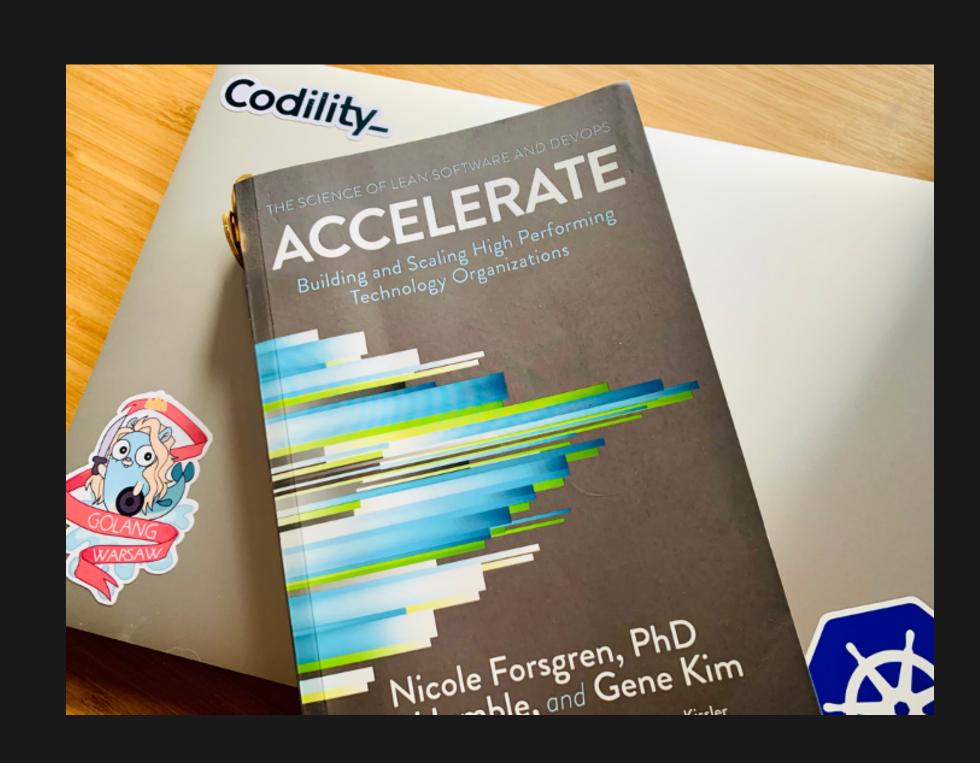
Jak wybrać?



High performance teams

(Tech) metrics:

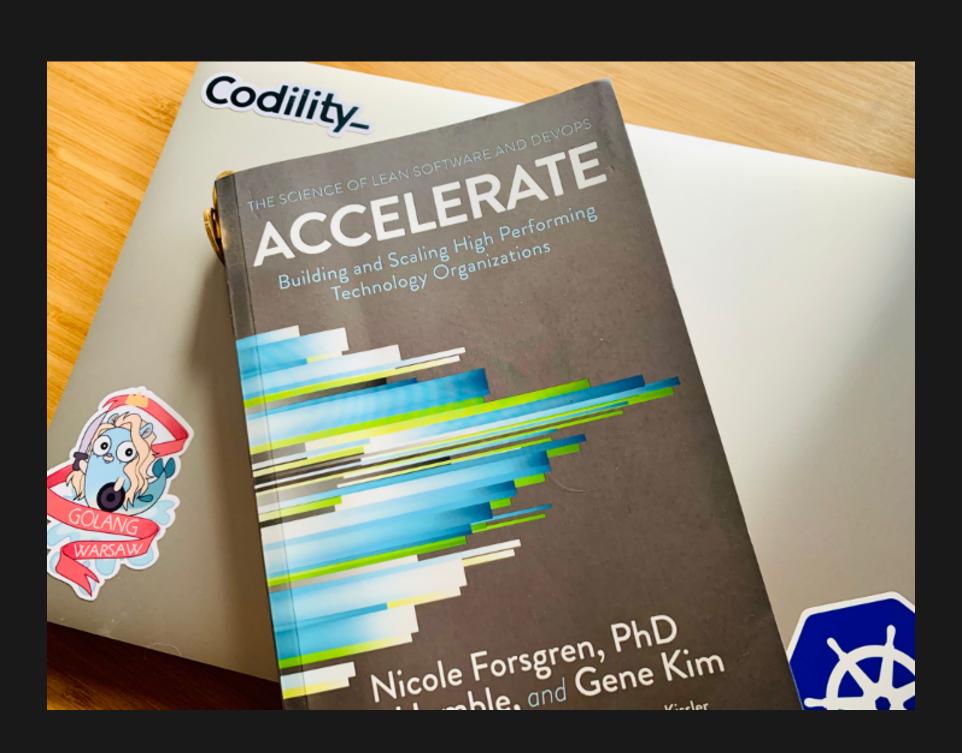
- Lead Time
- Deployment frequency
- Mean time to Recovery
- Change Fail Percent



Choosing tech

Other factors:

- Skillset
- New tech for people to feel that they learn sth new
- What year team tech background is



Buy > build

Kandydaci:

- Wysokie TCO, nie jest to częścią naszego produktu
- Skomplikowany i złożony problem np., bazy danych
- Narzędzia

• Samo programowanie nie wystarcza!

Świadomość operacyjnej strony oprogramowania:

- monitoring RED, 4 Golden Signals, USE
- logging structured
 np., Python, Golang, dotnet core, java

Świadomość operacyjnej strony oprogramowania:

- tracing
- probes

	Metrics	Logging	Tracing
CapEx	Medium	Low	High
OpEx	Low	High	Medium
Reaction	High	Medium	Low
Investigation	Low	Medium	High

Go for Industrial Programming by Peter Bourgon

Warto obejrzeć:

Engineering You • Martin Thompson

Świadomość operacyjnej strony oprogramowania:

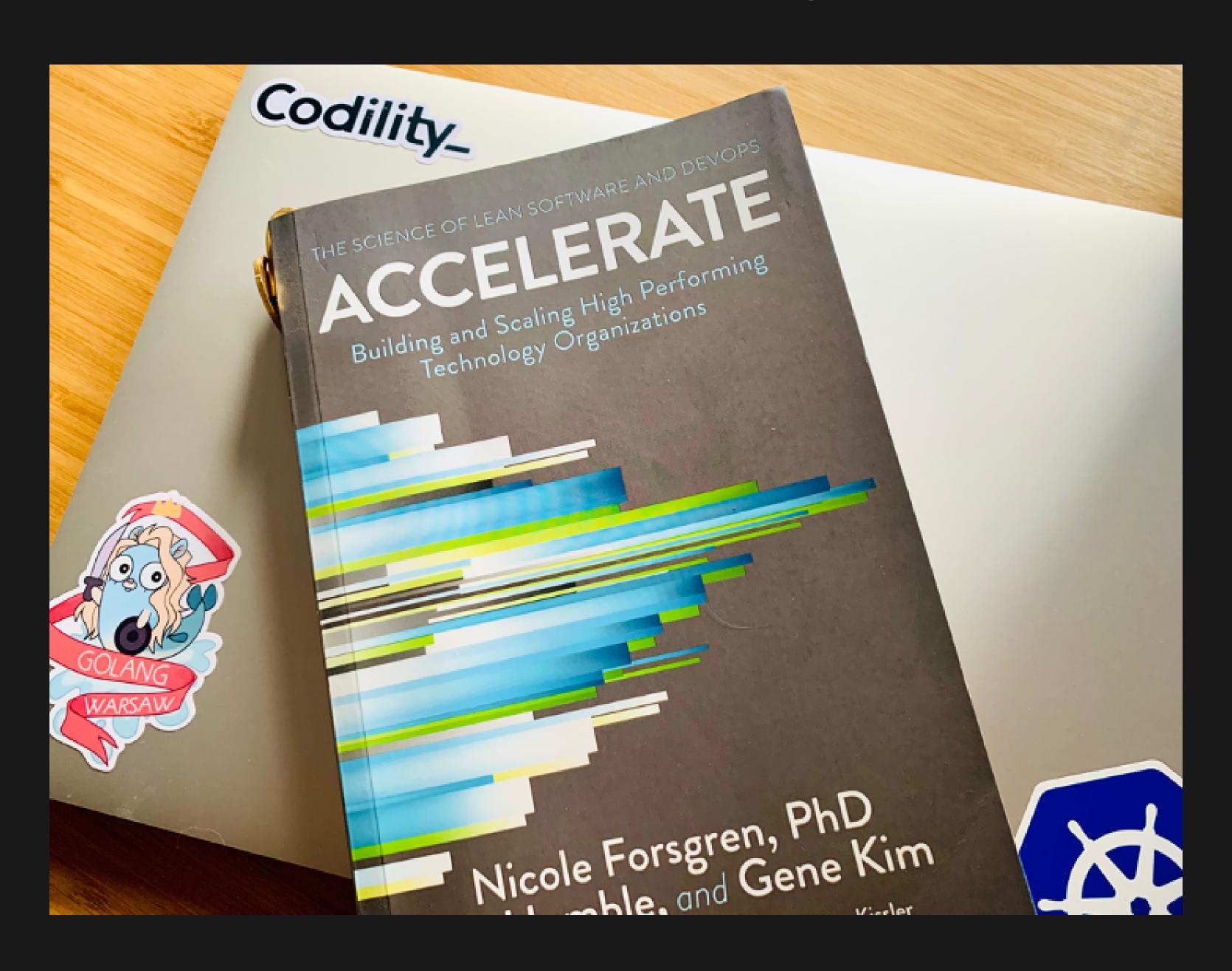
- you build it, you run it
- devs, ops na OnCall

Retry and timeouts

- timeouts
- Retries / Backoff
- Circute breaker

8 fallacies of distributed computing

Dziękuje za uwagę



Backup slides

12factor apps

- Good to know what 12 factorapp is.
- Not new, might look obvious.

12factor apps

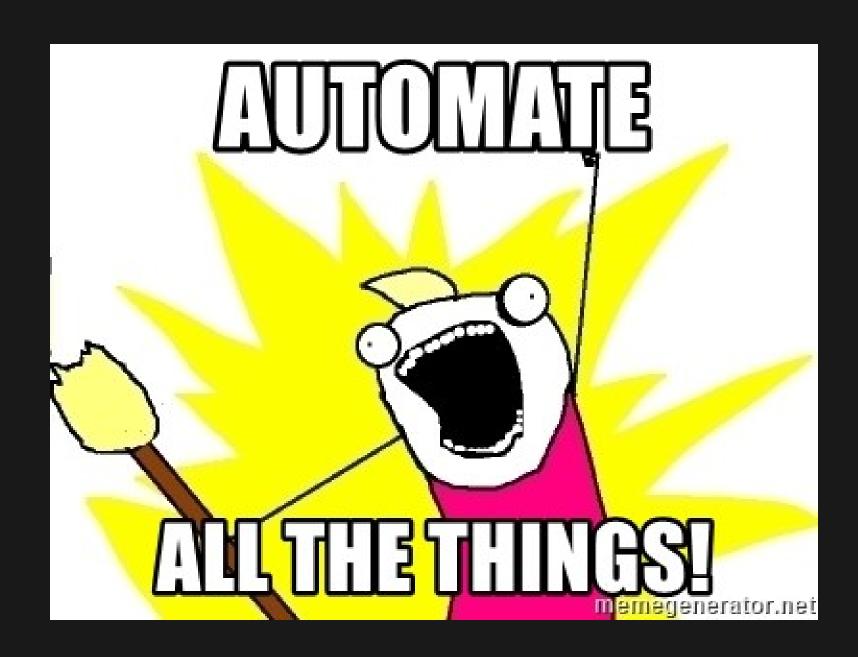
Few that are very relevant for Kubernetes:

- 1. III. Config environment variable, injected by environment
- 2. VIII. Concurrency by process
- 3. IX. Disposability (MTTR vs MTTF)

12factor apps

- 4. X. Dev/Prod parity including time, tooling, and backing services
- 5. XI. Logs push your logs to stdout and let log routers to take care of them

Praca z chmurą



best practices

A journey

Kroki:

- 1. Skrypty/README
- 2. Infrastructure-as-a-code w iteracjach
- 3. Unikać rzeczy utworzonych z ręki bez śladu w naszych git (doc, kod)

Kroki:

- 4. Dobrze mieć z tyły głowy: x2, x5
- 5. Rozdzielić środowiska dev, staging, prod na osobne konta wcześniej niż później

Technologie

- 1. Terraform
- 2. Terragrunt
- 3. Ansible / Saltstack
- 4. AWS CDK / AWS CloudFormations?
- 5. Pulumi

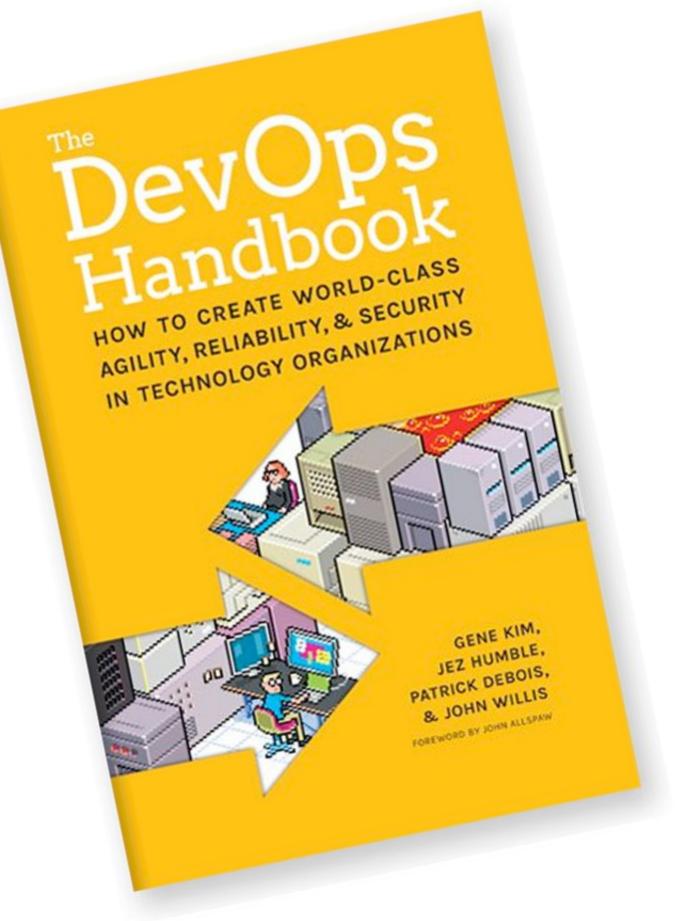
Continuous deployment

- CI/CD zaczyna się na komputerze programisty
- Komponenty powinny być uruchamialne lokalnie

Continuous deployment

• Działający ci/cd jest najwyższym priorytetem!

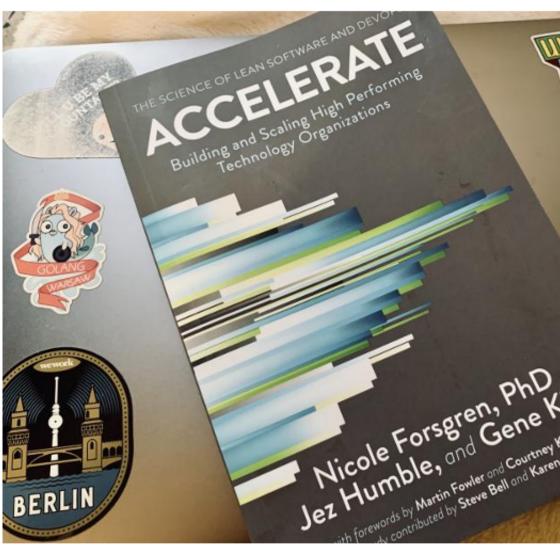
Warto przeczytać



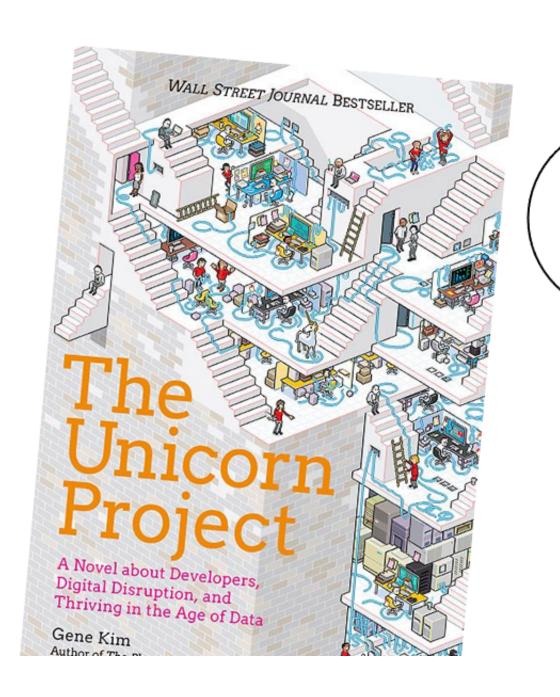
Konkretnie, zrób A, a potem B, ponieważ...

(DevOns oznacza kulture, a nie

(DevOps oznacza kulturę, a nie admina ©)

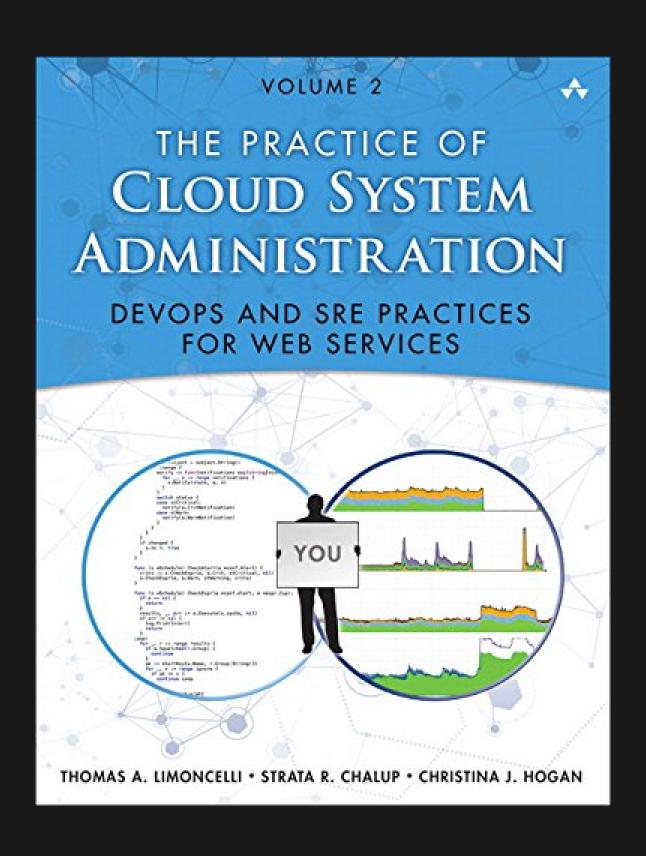


Pierwsze 4 rozdziały najwięcej wartości, szybko się czyta, reszta jak macie czas.



3

Przypowieść, nie jest to prosto z mostu jak 1



Practice of Cloud System Administration, The: DevOps and SRE Practices for Web Services, Volume 2