

EUVIC\_



# E:POKER Case study





# Cel projektu

Celem projektu było zwiększenie dostępności aplikacji e-poker dla międzynarodowych zespołów projektowych. Klient potrzebował narzędzia, które umożliwiłoby rozproszonemu zespołom efektywną estymację trudności i czasochłonności różnych elementów projektu.

EUVIC\_

Rozwiązanie?

# Rozwiązanie

## Dostarczone rozwiązanie

Nasz zespół zdecydował się na migrację aplikacji e-Poker do chmury Google, podejmując kompleksowy proces, który rozpoczął się od przygotowania środowiska chmurowego zgodnie z praktykami rekomendowanymi przez Google w Security Foundation Blueprint. Ten iteracyjny proces uwzględniał ocenę skali organizacji, polityk bezpieczeństwa oraz podziału odpowiedzialności obszarów technologicznych. Wynikiem była stworzona koncepcja środowiska oparta na Infrastructure as Code. W ramach migracji uruchomiliśmy dwa klastry Google Kubernetes Engine w dwóch różnych regionach, zapewniając redundancję oraz zwiększoną dostępność aplikacji. Klastry te zostały następnie zintegrowane w jedną spójną flotę klastrów przy użyciu platformy Anthos. Cały proces uwzględniał także wdrożenie zabezpieczeń ruchu sieciowego warstwy 7 za pomocą usługi Google Cloud Armor. Dzięki tym działaniom udało nam się zrealizować migrację aplikacji e-Poker w sposób nie tylko skuteczny, ale także bezpieczny i optymalny, spełniając wszelkie wymagania użytkowników.



# Zalety rozwiązania

## Zwiększona Dostępność

Zespoły Agile z różnych lokalizacji zyskały łatwy dostęp do aplikacji, co poprawiło ich współpracę i efektywność.

## Zabezpieczenia

Dzięki Google Cloud Armor, aplikacja była chroniona przed atakami sieciowymi, co zwiększyło jej bezpieczeństwo.

## Redundancja

Dwa klastry uruchomione w różnych regionach zapewniły redundancję, eliminując pojedynczy punkt awarii i zwiększając niezawodność systemu.

## Elastyczność

Dzięki wykorzystaniu chmury Google, aplikacja była teraz bardziej skalowalna i elastyczna, dostosowując się do zmieniających się potrzeb użytkowników.



# Produkty projektu

Epoker to praktyczne rozwiązanie stworzone w celu ułatwienia procesu estymacji zadań w zespołach Agile. Działa ono na zasadzie wirtualnej gry, która umożliwia zespołowi projektowemu efektywne oszacowanie trudności i czasochłonności różnych elementów projektu. Oto główne funkcje i kto może z niego korzystać:

## Estymacja zadań

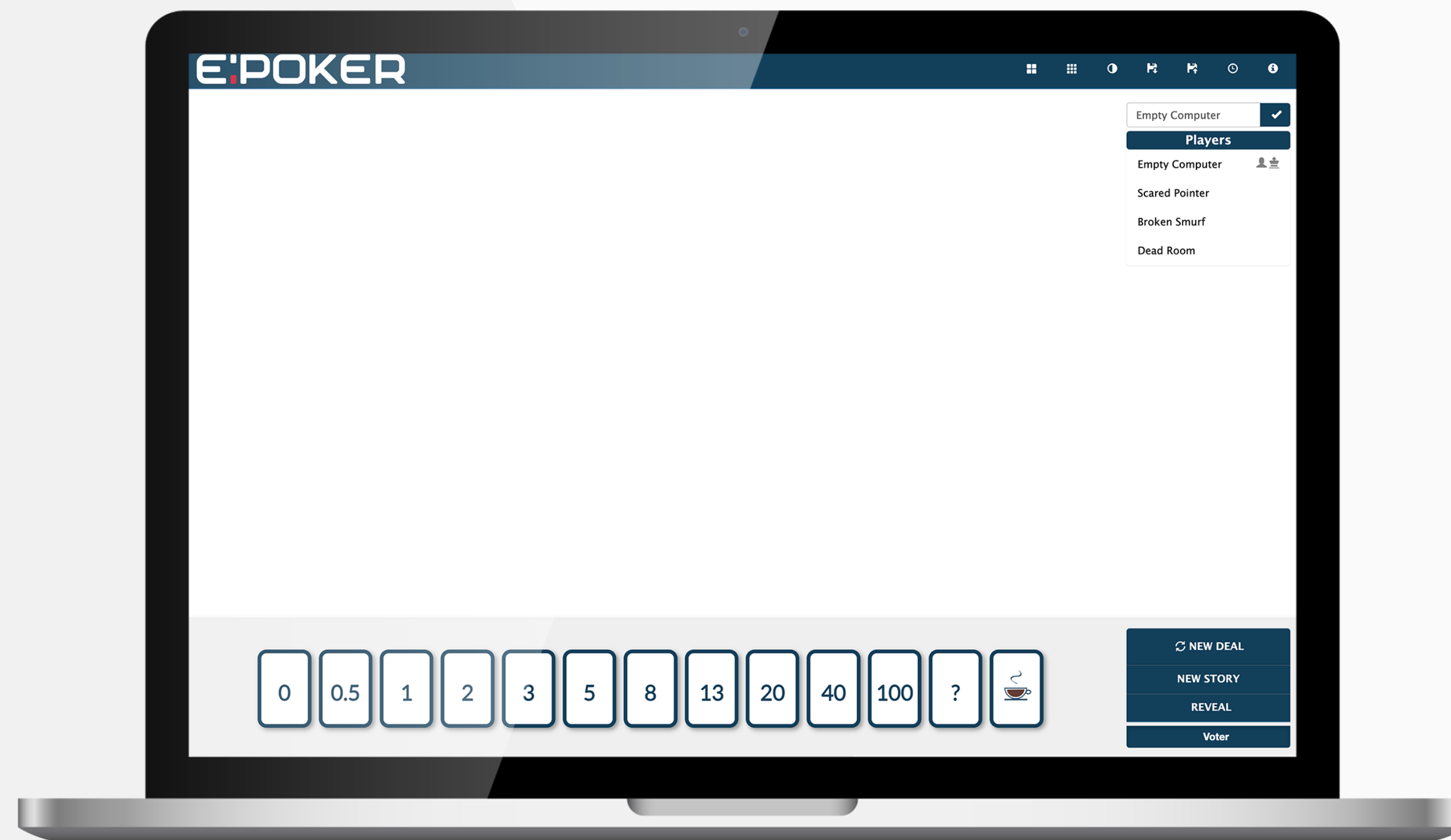
Narzędzie umożliwia zespołowi dokładnie ocenić trudność i czasochłonność zadań, używając kart oznaczających różne jednostki pomiarowe (np. punkty lub godziny pracy).

## Wirtualna sesja

Umożliwia użytkownikom uczestniczenie w sesjach planowania pokera online z dowolnego miejsca na świecie.

## Łatwe porównywanie

Narzędzie pozwala na porównywanie złożoności różnych zadań w kontekście jednej sesji, dzięki czemu można oszacować priorytety i zrozumieć, które zadania są bardziej skomplikowane niż inne.

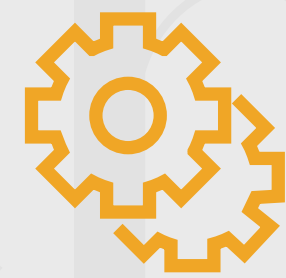






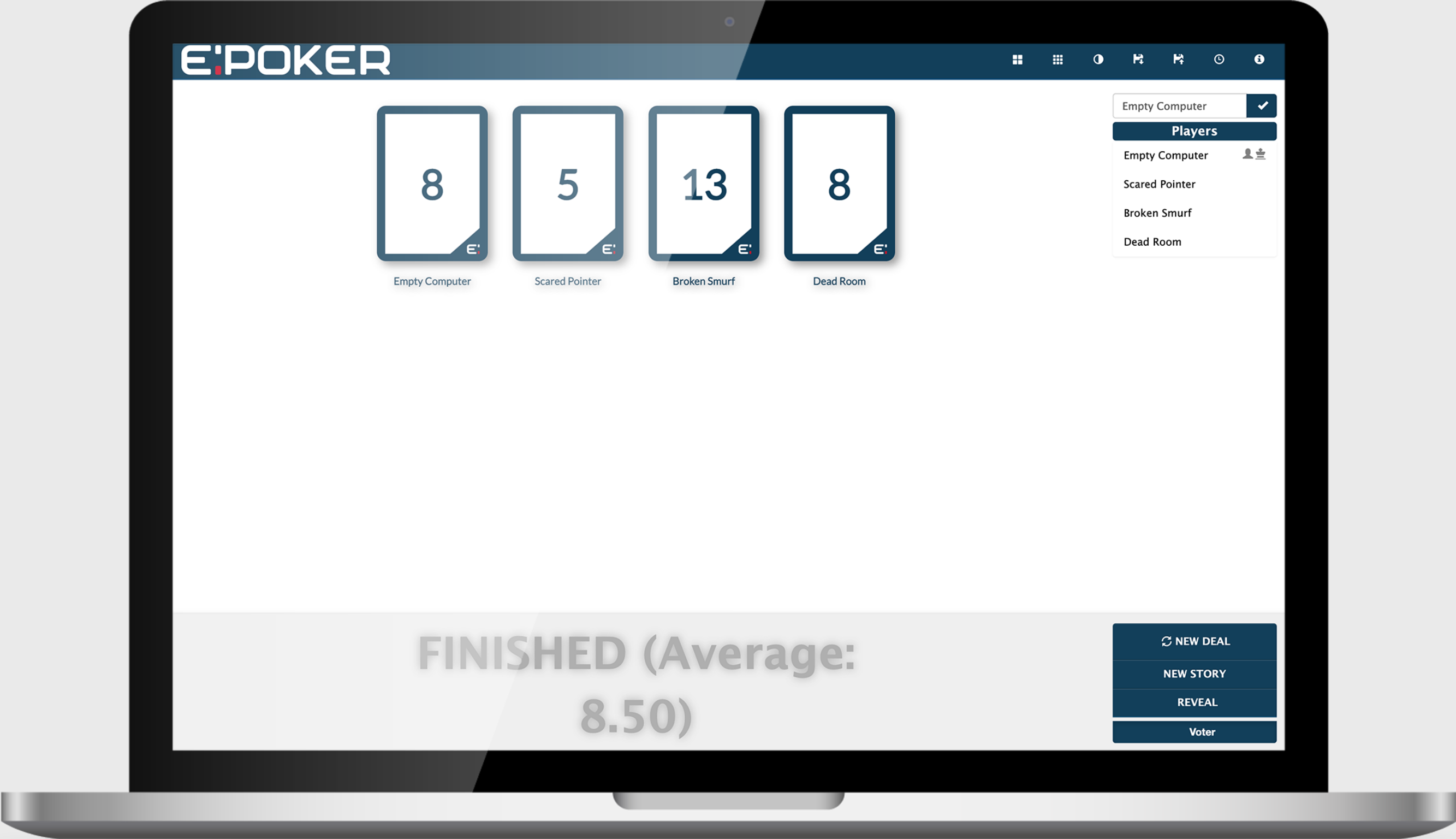
## Zespół projektowy

DevOps, Solutions Architect



## Technologie

Java, Spring, Redis





Dziękujemy\_

**EUVIC\_**

ul. Przewozowa 32,  
44-100 Gliwice

[euvic.com](http://euvic.com)

