

Microservice architektura v US start-upu

Klient

Splash Inc. je americký start-up, který přišel na trh s peer-to-peer platformou pro fantasy sporty, které v USA hraje asi 50 milionů lidí.

Projekt

Uživatelé mají k dispozici nativní mobilní aplikace a webovou aplikaci, navíc zaměstnanci pracují s administrační webovou aplikací. To vše podporuje platforma složená z více než 10 backend služeb. Jedná se o architekturu zvanou microservices. Jelikož je to start-up velká část kódu byla napsána rychle a bez důrazu na dlouhodobou udržitelnost. Když platformu začaly používat miliony lidí bylo potřeba projekt posunout.

Moje role

Na tomto projektu jsem měl na starosti údržbu a vývoj modulů, jako byli např. platby, identita uživatelů, administrace a sociální prvky platformy. Mimo programování jsem klientovi poskytoval podporu a monitoring systému. A v neposlední řadě jsem implementoval optimalizace systému.

Výstupy projektu

Během jednoho roku jsme nahradili 3 staré autentifikační služby novou. Zavedli nové testovací procesy a prostředí. Implementovali sociální modul. Odstranili "mrtvé" části kódu. Sjednotili odlišnosti v architektuře jednotlivých microservice.

Klíčové úspěchy

Zavedením několika neinvazivních změn jsme dosáhli významného zlepšení lokální práce se systémem, stability a bezpečnosti celého systému a přitom neohrozili rozvoj dalších funkcionalit.

Technologie

TypeScript, NodeJS, Nest, REST API, RPC API, RabbitMQ, PostgreSQL, Redis, AWS