

Into the cloud... inspiré d'une histoire vraie

Comment la
virtualisation peut-elle
aider à encaisser
des pics de trafic
en ligne tout au long
de la Coupe du monde
de football ?



5 000

requêtes HTTP par seconde



500 000

visiteurs par jour



13 millions

d'enregistrements hébergés

Le contexte

En prévision de la Coupe du monde de football de 2014, So Foot a réalisé des projections et estimé que son trafic quotidien dépasserait le million de pages vues par 500 000 visiteurs uniques. L'infrastructure qui hébergeait l'intégralité de son contenu numérique l'était jusque-là sur un unique serveur dédié. Pour pouvoir faire face aux pics attendus, So Foot avait besoin de mettre en place une infrastructure plus robuste et plus facilement évolutive. SYSADMIN BADASS, son fournisseur de services, a créé une solution cloud évolutive et hautement disponible, qui a ensuite été déployée sur l'infrastructure OVH.

Le défi

L'équipe de direction de So Foot ne croyait pas que l'infrastructure existante puisse gérer de façon fiable les pics de charge prévus, et le temps manquait pour réécrire le code de l'application. Cela voulait donc dire que la solution cloud allait devoir être mise en place sur une application conçue à l'origine pour fonctionner sur une machine unique.

« L'infrastructure a encaissé la charge dès le premier jour de la Coupe du monde. »

Nicolas Capeyron, manager, SYSADMIN BADASS



La solution

En utilisant l'infrastructure d'OVH, SYSADMIN BADASS a conçu une configuration hautement disponible composée d'instances Public Cloud facturées à l'heure et déployées en quelques minutes. Cette flexibilité a permis à So Foot de contrôler ses coûts tout en répondant à la demande de ses utilisateurs.

Pour rerouter efficacement les requêtes HTTP, un IP Load Balancer OVH a été implémenté au sommet de l'infrastructure afin de rediriger les requêtes vers deux serveurs dédiés OVH configurés avec HAProxy. Huit serveurs web (trois machines OVH et cinq instances Public Cloud, très exactement) ont été déployés afin d'absorber le trafic anticipé. Des machines supplémentaires ont facilement été déployées en cas de besoin.

La base de données de 13 millions d'enregistrements du site, et le serveur back office utilisé par 40 journalistes dans le monde entier, ont été gérés et hébergés sur des serveurs dédiés OVH. Pour assurer une fiabilité absolue, l'infrastructure complète a été monitorée avec Munin et installée sur un VPS Cloud à haute disponibilité. La base de données et le contenu web statique du site ont été sauvegardés et stockés avec la fonctionnalité Backup Storage d'OVH.

Le résultat

Les visites ont augmenté de 300 % sur SoFoot.com lors de la Coupe du monde 2014 de la FIFA et le site est resté disponible sans aucune interruption de service. Suite à cela, So Foot a adopté de façon permanente la solution déployée chez OVH. SYSADMIN BADASS teste le déploiement automatique d'instances supplémentaires afin de donner à So Foot une infrastructure entièrement flexible et autogérée. So Foot a de plus prévu de lancer un site e-commerce avec la solution SaaS PrestaShop d'OVH.

L'infrastructure de SoFoot.com a gagné le Prix de l'infrastructure 2014 d'OVH dans la catégorie Projets cloud lors de l'OVH Summit 2014.

OVH est un fournisseur mondial de cloud hyperévolutif qui offre aux entreprises une valeur et des performances de référence. Leader européen, OVH est l'alternative dans le cloud. Fondé en 1999, le groupe gère et maintient 28 datacenters sur 12 sites et 4 continents, déploie son propre réseau mondial de fibre optique et maîtrise l'intégralité de la chaîne de l'hébergement. En s'appuyant sur ses infrastructures en propre, OVH propose des outils et solutions simples et puissantes, qui mettent la technologie au service du métier et révolutionnent les manières de travailler de plus d'1,4 million de clients à travers le monde. Le respect de l'individu et des libertés, l'égalité des chances d'accès aux nouvelles technologies sont depuis toujours fermement attachés à l'entreprise. D'où le moto d'OVH, « Innovation for Freedom ».