

MYMAYDAY.COM

15. DESEMBER 2009

# KOMMENTAR

LEDERKOMMENTAR — HELGE SKRIVERVIK



Virtualisering reduserer robustheten. Hvordan kompenseres vi for reduksjonen og hva koster det?

## What's in it for me?

Vi trenger virtualiseringen og vi trenger robustheten. Den gode nyheten er at vi har valgmuligheter. Feiltolerante systemer er det tradisjonelle alternativet. Feiltolerante ressurser fra leverandører i nettskyen er det nye alternativet. Og feiltolerante applikasjoner er målet vi flytter oss mot. Terskelen er lavere enn de fleste er klar over.

## Virtualisering: Mange egg, få kurver, stor risiko?

*Sammenhengen er innlysende. Jo flere egg i samme kurv, desto større risiko. Og motsatt: Flere kurver betyr større kostnader.*

*Sparer vi oss til fant med virtualisering?*

For ikke altfor lenge siden rullet vi ut av en bilbutikk i en flunkende ny bil – proppfull av allverdens sofistikerte herligheter og kapabel til det meste både på og utenfor veien. 2 km senere blinket en varsellampe på dashbordet og motor-kraften forsvant. Vi sneget oss avgårde til nærmeste havari-lomme, ringte selgeren og fikk hjelp. Resten er historie, men årsaken er interessant: En sensor på bremsepedalen sendte feil signal til sentralenheten. Tilsynelatende banalt. Likevel tok det to dager å finne og rette feilen.

Poenget er innlysende: Større kompleksitet gir flere feilkilder som i sin tur gir mindre robusthet. Dagens kjøretøyer – eller kjøleskap for den del – er proppfulle av sofistikert teknologi som leverer tilleggsverdi og potensielt reduserer robustheten. I vårt tilfelle trodde bilens datamaskin at vi kjørte med bremsene på og forsøkte etter beste evne å hjelpe – eller i alle fall redusere følgeskadene. Vi kan forestille oss en rekke tilleggskontroller

### Analysér:

- ✓ Glem konsolidering. Prøv optimalisering!
- ✓ Skybrudd for IBM?
- ✓ Klar for virtualisering 2.0?
- ✓ Den aller siste OS-krigen

### Kommentarer:

- ✓ Små endringer, store muligheter
- ✓ Advarsel: 'Nettskyen er risikabel!'
- ✓ Microsoft: Åpenhetens nye vokter?

