

FAQ évolution de l'offre Cloud de 3DS OUTSCALE

- FR
- EN

Cette foire aux questions a pour but de répondre à un certain nombre d'interrogations concernant l'évolution prochaine de l'offre 3DS OUTSCALE.

- [Évolution de l'offre](#)
 - [1. En quoi consiste cette évolution ?](#)
 - [2. Quels seront les types de machines virtuelles disponibles ?](#)
 - [3. À quoi correspondent les options de performance ?](#)
 - [4. Pourquoi 3DS OUTSCALE effectue ce changement ?](#)
- [Impacts de l'évolution](#)
 - [5. Que se passera-t-il pour les machines virtuelles existantes ?](#)
 - [6. Quels seront les changements au niveau API ?](#)
 - [7. Que va indiquer ma facture au moment du changement ?](#)
 - [8. Quel sera l'impact sur mes Instances Réservées \(RI\) ?](#)
 - [9. Quand ce changement va-t-il être opéré ?](#)

Évolution de l'offre

1. En quoi consiste cette évolution ?

3DS OUTSCALE fait évoluer son offre IaaS en unifiant sa gamme de Machines Virtuelles (VM) sur mesure.

Le type TINA personnalisé consiste à choisir le nombre de processeurs virtuels et la quantité de mémoire correspondant exactement à votre besoin.

Afin d'offrir un plus grand contrôle sur les performances et la tarification de notre offre, 3DS OUTSCALE va apporter un certain nombre de modifications, dont :

- L'ajout d'une option de performance ajustable sur demande et sur toutes les machines virtuelles ;
- La simplification de la facturation selon un modèle cœurs et RAM consommés, quel que soit le type de machine virtuelle demandé ;
- La suppression de certains types de machines virtuelles qui auront néanmoins un équivalent de type TINA.

2. Quels seront les types de machines virtuelles disponibles ?

L'ensemble de nos machines virtuelles seront de type TINA.

Le type TINA est un type de machine virtuelle dont le nom est de forme "tinavWcXrY" : W étant la génération du processeur, X le nombre de cœurs de calcul et Y la quantité de mémoire.

Vous êtes libres de spécifier la quantité de cœurs de calcul et de mémoire nécessaires à vos besoins.

3. À quoi correspondent les options de performance ?

3DS OUTSCALE introduit des options de performance applicables sur les Machines Virtuelles (VM). Ces options seront modifiables par notre interface web Cockpit et par API.

Trois types d'options de performance seront disponibles :

- Performance highest : 3DS OUTSCALE fournira le maximum de la capacité de calcul sur l'ensemble des cœurs de la VM. Cette option est idéale pour les applications de calcul intensif.
- Performance high : 3DS OUTSCALE fournira une haute performance de calcul sur l'ensemble des cœurs de la VM. Cette option offre une faible variabilité de performance et s'applique à la plupart des cas d'utilisation.
- Performance medium : 3DS OUTSCALE fournira une performance à variation significative sur l'ensemble des cœurs de la VM. Cette option ne garantit pas des performances constantes, mais est idéale pour les machines à faible demande CPU.

Le prix de la VM variera selon l'option de performance demandée. Les options de performance seront appliquées dès le prochain démarrage de la VM, et ce, quel que soit le type de VM. La valeur par défaut de cette option au démarrage d'une VM de type TINA sera la performance high.

4. Pourquoi 3DS OUTSCALE effectue ce changement ?

Chez 3DS OUTSCALE, nous estimons qu'un service IaaS axé sur la qualité se doit de présenter une offre claire.

Ainsi avec l'utilisation des types TINA et des options de performance, vous serez en mesure d'avoir une vision plus claire de votre consommation à la seconde du nombre de cœurs de calcul, de leur performance attendue et de la mémoire utilisée.

Impacts de l'évolution

5. Que se passera-t-il pour les machines virtuelles existantes ?

En arrière-plan, chaque machine virtuelle existante sera convertie vers son type TINA équivalent lors de son prochain démarrage. Néanmoins, le type affiché restera son type actuel.

La conversion se fera suivant une table de [Types d'instances](#). Elle sera sans impact sur vos ressources en cours d'utilisation.

6. Quels seront les changements au niveau API ?

Les appels API concernés tiendront compte de l'évolution pour convertir les types de machines virtuelles demandés en requête.

Les changements de comportement sont détaillées à la page suivante : [Évolution de l'offre 3DS OUTSCALE \(comportement des API\)](#).

7. Que va indiquer ma facture au moment du changement ?

Votre facture présentera votre consommation de cœurs de calcul selon leur performance, la mémoire et les autres ressources, facturées comme auparavant.

8. Quel sera l'impact sur mes Instances Réservées (RI) ?

Vos Instances Réservées resteront inchangées. Les détails de facturation seront simplement listés sous une forme différente.

9. Quand ce changement va-t-il être opéré ?

Ce changement est prévu aux maintenances de la semaine 32 de 2019 sur toutes les Régions, exceptées eu-west-2 dont la maintenance aura lieu en semaine 33 le 12 août 2019.



Si vous souhaitez obtenir des informations complémentaires, n'hésitez pas à remplir le formulaire pour [être appelé](#), ou à [contacter notre support technique](#).