



escuela técnica superior
de ingeniería informática

Gestión del código fuente *Source code management*

*Departamento de
Lenguajes y Sistemas Informáticos*

EGC

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Ejemplo de otro dominio



ME QUIERO MUDAR



Ejemplo de otro dominio



FABRICAR COCHES

¿Qué hay en estos
escenarios que no
siempre hay en los
proyectos software?

Índice



Introducción

Principios

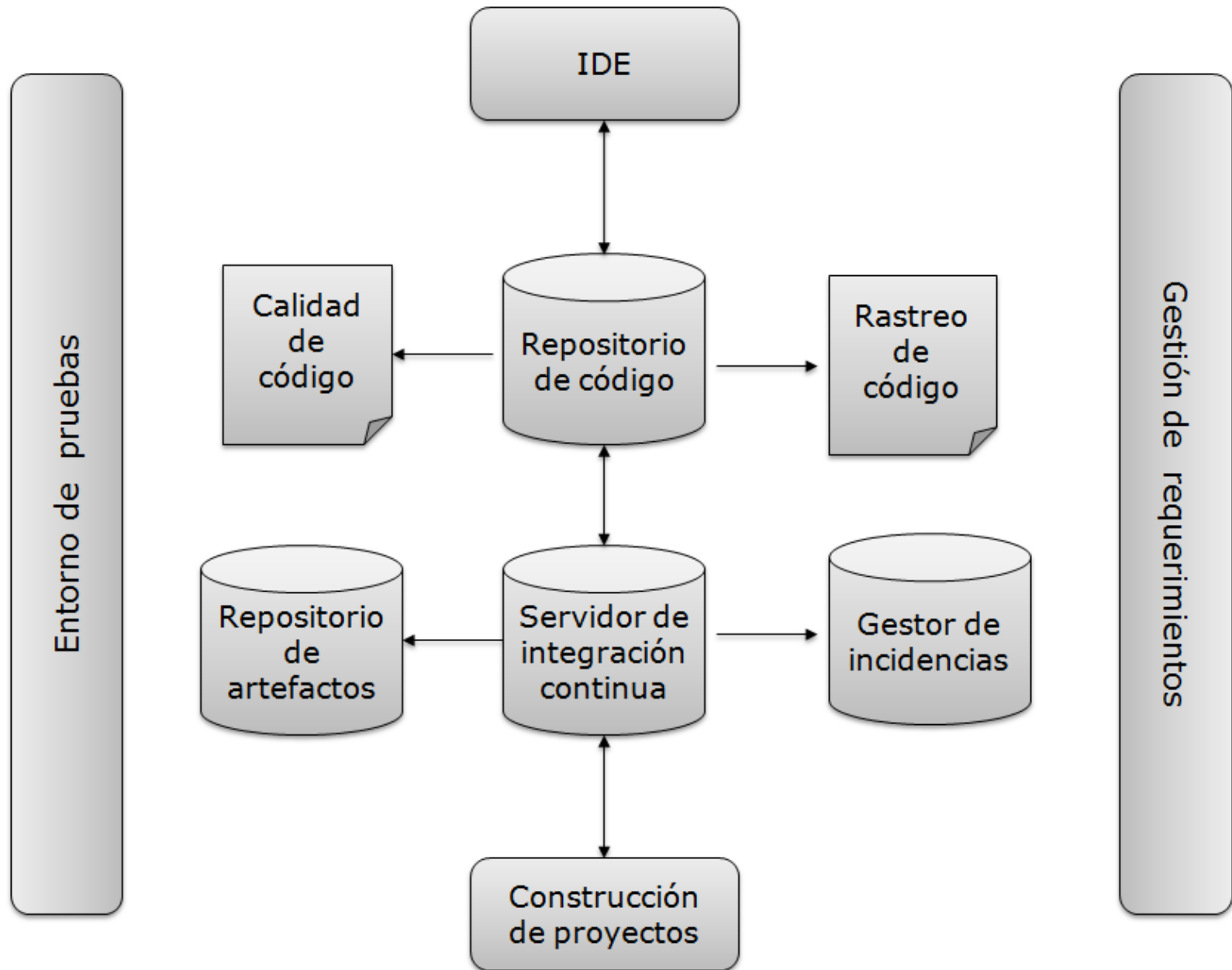
Conceptos básicos

Uso de repositorios

Resumen

Bibliografía

Application Lifecycle Management



Escenarios

- ¿Podrías instalar la práctica de IISSI en cualquier ordenador en un solo clic?
- ¿Sabrías la versión exacta del código que entregaste en la práctica?
- ¿En caso de que se detectara un *bug*, serías capaz de retomar exactamente la misma versión que entregaste, arreglar el bug y automáticamente desplegar los cambios?
- ¿Cómo gestionabas el trabajo en equipo?
¿Cómo “unías” las distintas partes de la aplicación?
- ¿Cómo gestionabas los entregables?

Seguramente te parecías a esto



Repositorio de código

- Un repositorio de código es un sistema para guardar múltiples versiones de los ficheros de un proyecto de modo que cuándo se modifique un fichero se pueda acceder a las versiones anteriores
- Repositorio de código = Sistema de control de versiones = Control de código = sistema de control de revisiones = sistemas de gestión de código = "el repositorio" = "el svn", "el git", "el mercurial"...

¿Cómo detecto que me falta *source code management*?

- No hay herramienta de gestión del código
 - “Every team should use one, no matter how small” [Humble]
- Las herramientas que se usan no son fiables
- Los usuarios no están entrenados por lo que ni las mejores herramientas los pueden ayudar
- No existe un proceso de *release y deployment*
- Gestión compleja de las ramas llevan a que los usuarios cometan errores
- No existe buena comunicación entre el equipo
- Demasiadas partes inestables en la estructura del código y complejidad

Índice

Introducción

Principios

Conceptos básicos

Uso de repositorios

Resumen

Bibliografía



Source code management

Principios [Aiello]

- El código siempre está a salvo, *nunca* se pierde (efecto Y2K)
- El código sigue una línea temporal
- Gestionar las variantes del código debe ser fácil usando *branches*
- Si hay distintas *branches* estas deben poder fusionarse fácilmente (*merge*)
- La gestión del código debe ser ágil y reproducible
- Debe permitir la trazabilidad y rastreo de los cambios
- Debe ayudar a mejorar la productividad y la calidad del código

Pero...¿Sólo
guardamos el
código fuente? ¿qué
más?

Índice

Introducción

Principios

Conceptos básicos

Uso de repositorios

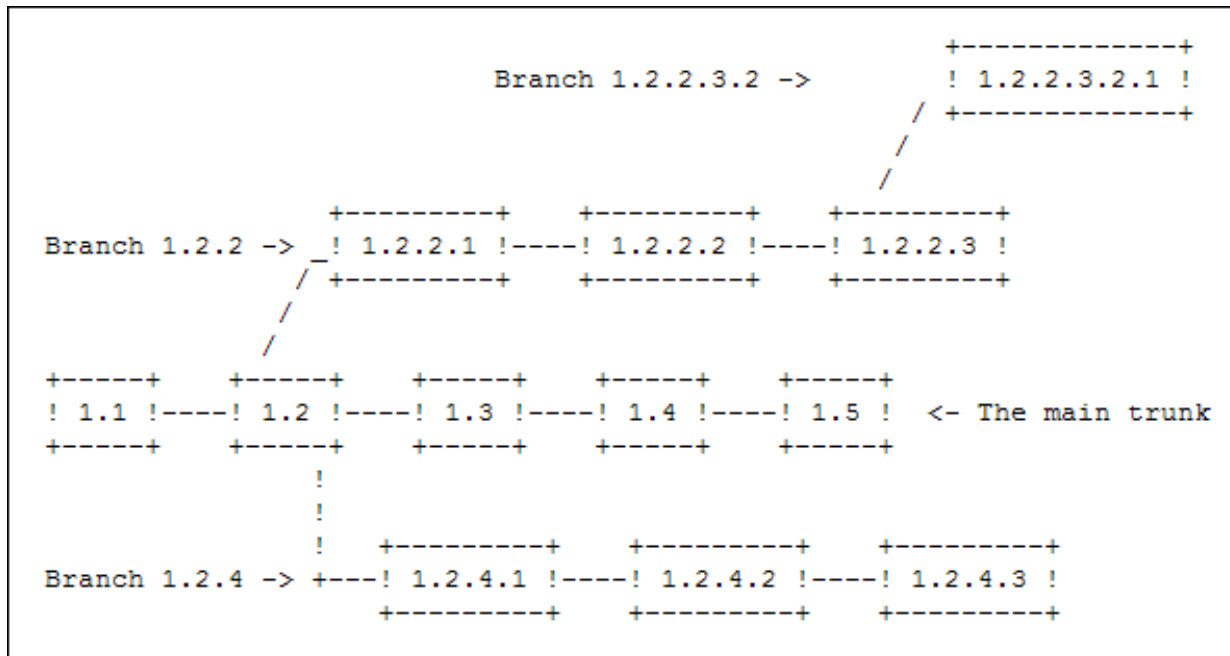
Resumen

Bibliografía



Conceptos básicos

- **Máquinas del tiempo:** Máquinas de tiempo asociada a la vida de un código fuente



Conceptos básicos

- **Baseline:** Los cambios en el software requieren del paso por una serie de estados. Identificar los estados importantes de los artefactos de software es lo que se llama crear un "baseline" del producto.
- También se suele conocer como "tagging" "labeling" "snapshoting"
- Las "baseline" deben ser **inmutables**.
- Estados frecuentes:
 - Desarrollo -> Pruebas -> Pre-producción -> Producción.

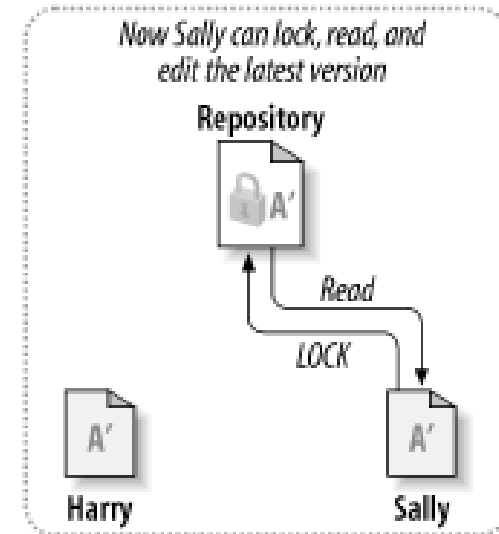
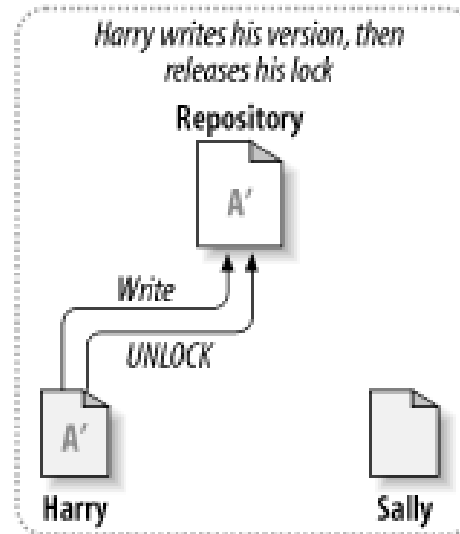
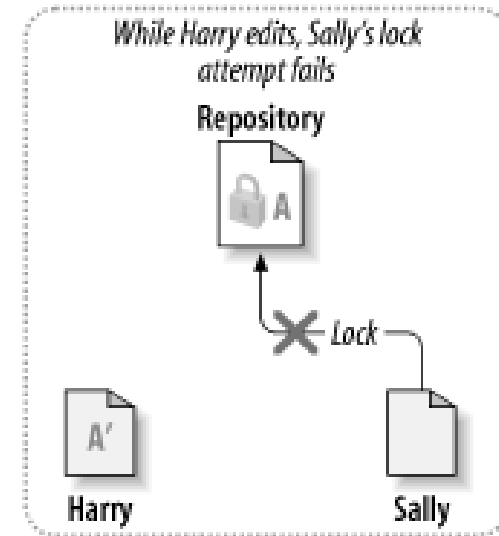
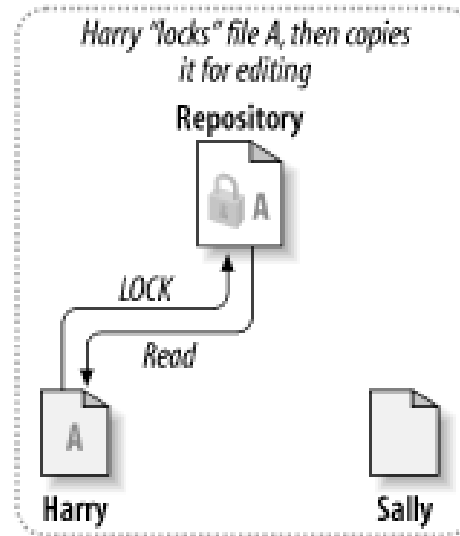
Operaciones

¿Cómo hacer las operaciones básicas en una “máquina del tiempo”?

- Recuperar
- Renombrar
- Marcar
- Confirmar cambios
- Organizar la estructura
-

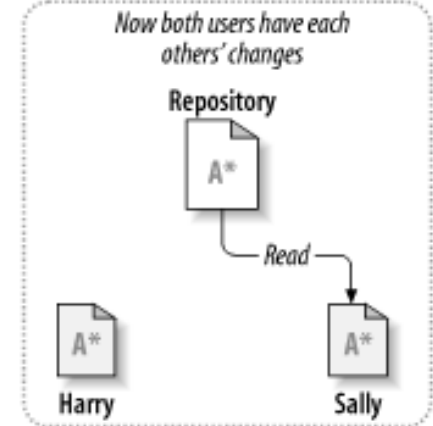
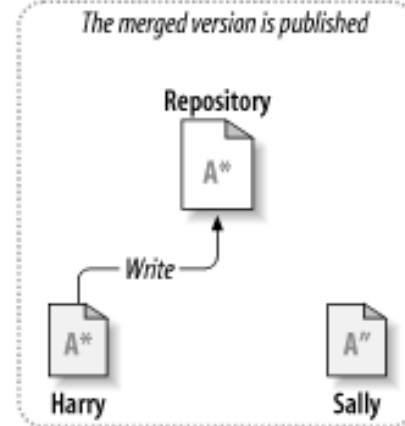
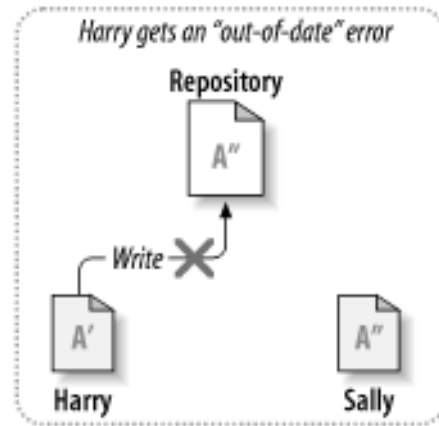
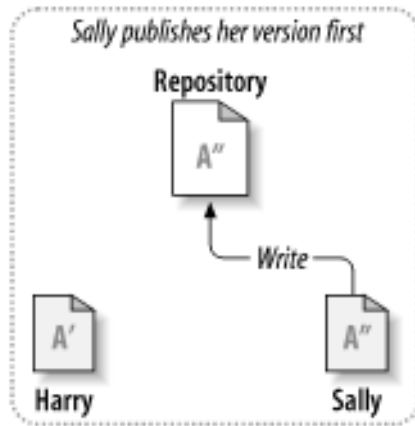
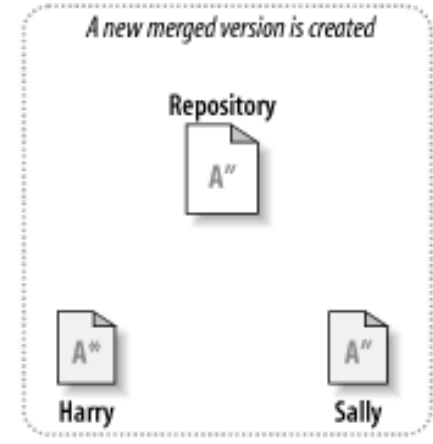
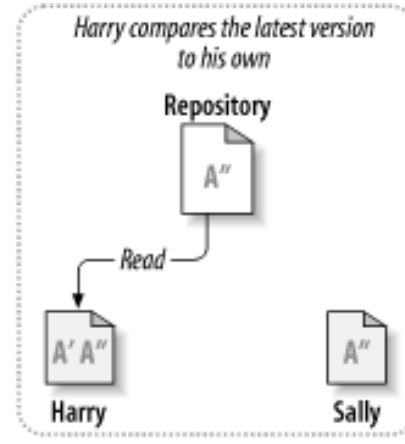
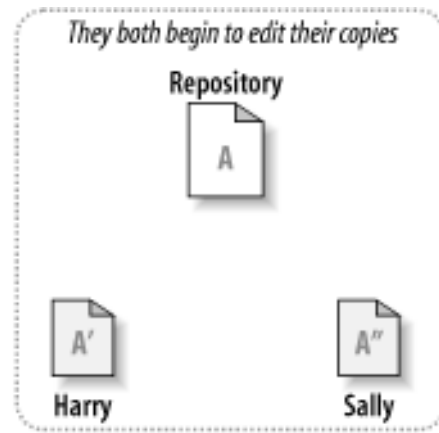
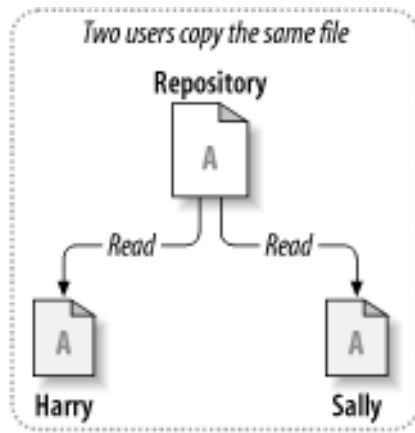
Conceptos básicos

- **Checkout**: tomar los artefactos de los repositorios para realizar modificaciones.
- **Checkout reservado (pesimista)**: cuándo se hace, no puede haber más de una persona al mismo tiempo modificando el código
- **¿cuándo conviene hacerlo?**



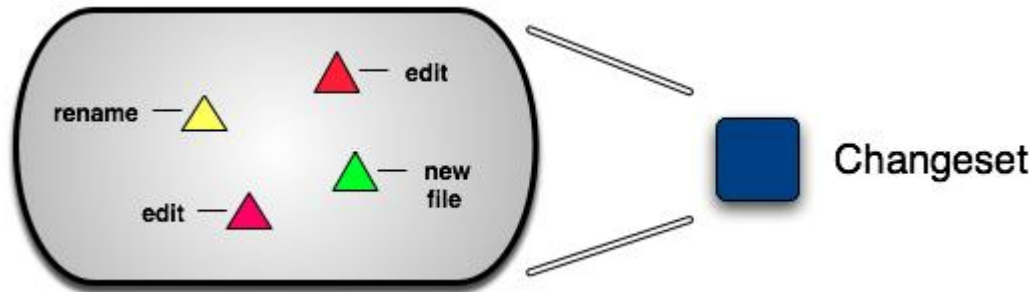
Conceptos básicos

• Checkout no reservado



Conceptos básicos

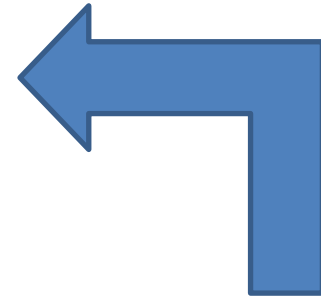
- **Changeset**: conjunto de cambios que deben ser tratados como un conjunto indivisible (en svn se conoce como "revision").



- **Commit**: Guardar en la máquina del tiempo un conjunto de "changesets". Pueden ser atómicos o no.

Conceptos básicos

- Sandbox/workspace/working copy

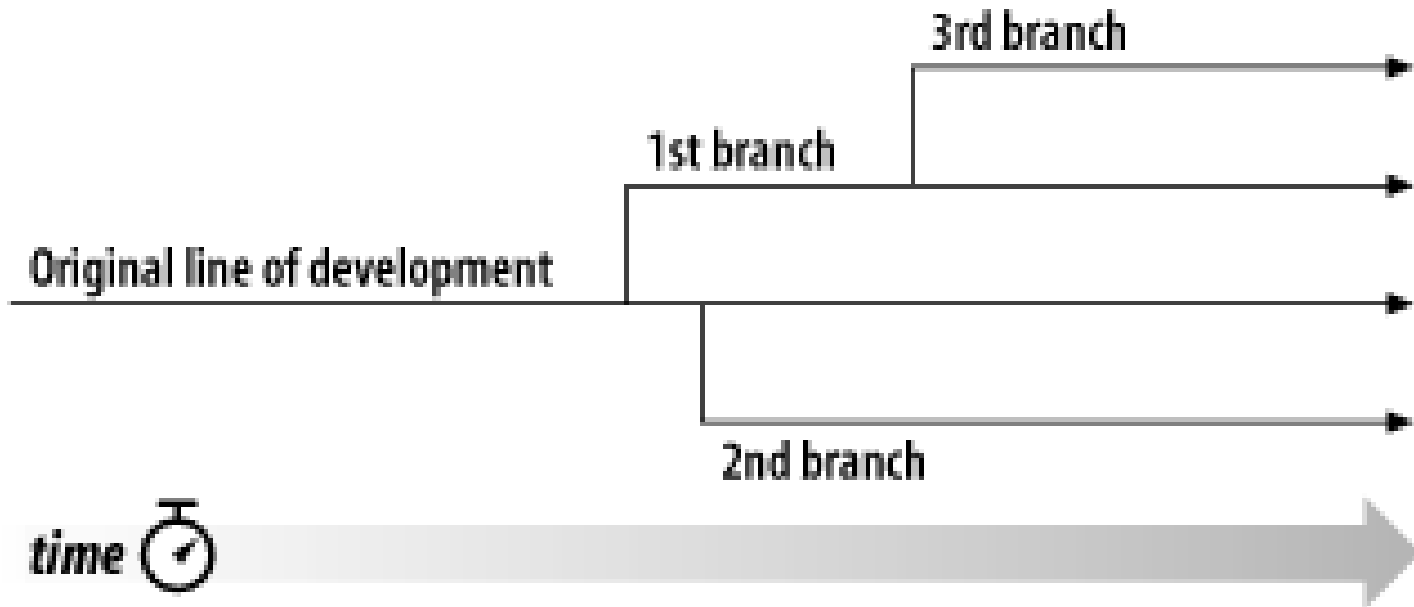


checkout



Gestión de variantes/branching

- **Branch**: una línea de desarrollo independiente que puede compartir parte de historia común con otras Concepto de branch hija, branch padre



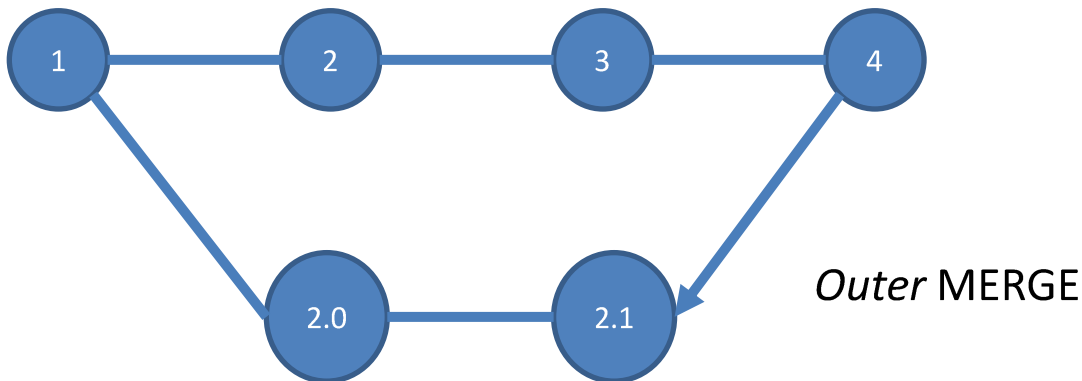
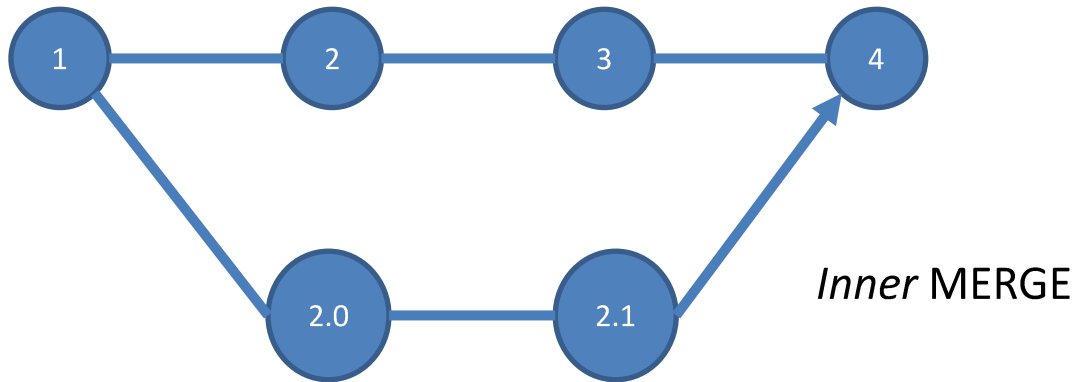
Gestión de variantes/branching

- **Copybranches vs deltas:** Algunos de los gestores de código requieren que una rama tenga un duplicado de todos los artefactos (copybranch). Otras herramientas en cambio, sólo usan una "subrama" que contiene sólo los artefactos que han cambiado. A estas subramas se les suele llamar en este caso, "deltas".

¿Veis algún problema en una u otra aproximación?

Conceptos básicos

- **Merging**: Es el proceso de mezclar dos o más ramas de artefactos



Conceptos basicos

- **Resolucion de conflictos**. Cuando se hace *merge* pueden aparecer conflictos Algunos pueden resolverse de manera automatica, otros requieren intervencion manual.
Resolver conflictos es duro.
- **Diff**. Hacer *diff* significa mirar la diferencia que hay entre artefactos de un repositorio A partir de un *diff* se puede generar un **patch**, es decir, un conjunto de cambios a realizar a un conjunto de artefactos (ver <http://es.wikipedia.org/wiki/Diff> probar con <http://www.quickdiff.com/>). Cuándo un conjunto de cambios se aplican a una serie de artefactos, se dice que se ha aplicado un *patch*.

Conceptos basicos

Conflictos
sintácticos vs
conflictos
semánticos

Problema a resolver

Definir el “*usage model*”
o modo de uso de la/s
herramienta/s:

¿Cómo se gestionan las ramas? ¿qué permisos se dan a los usuarios? ¿cómo se hacen los *merge*?
¿con qué frecuencia? ¿por qué motivos sea crean las ramas? ¿cuándo se eliminan?, etc, etc, etc...

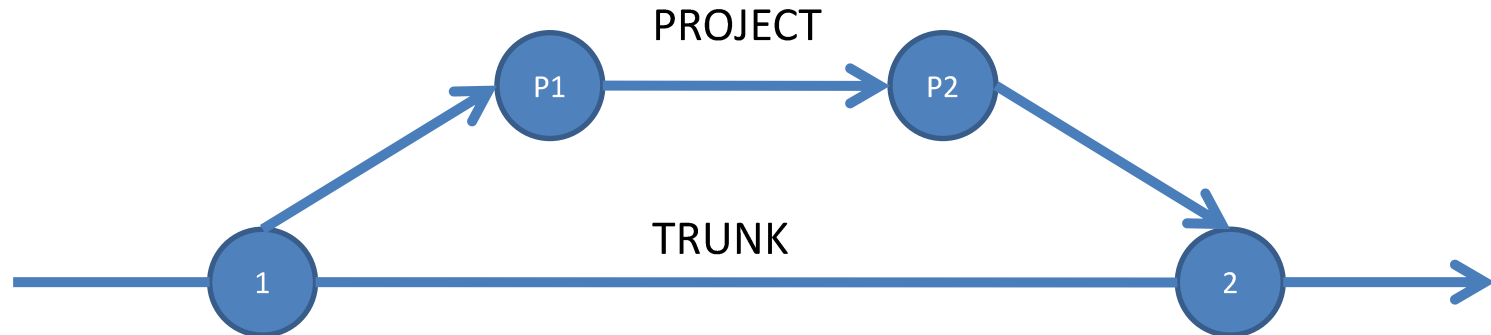
¿Por qué crear
ramas?

Motivos para la creación de ramas [Humble & Farley]

- **Físicos:** Se crean ramas según la distribución “física” del proyecto, es decir, de su arquitectura.
- **Funcionales:** Según aspectos funcionales como pueden ser características (*features*), corrección de defectos (*bugfixing*)
- **Entorno:** por ejemplo, distintas versiones del sistema operativo
- **Organizacionales:** Para organizar el trabajo en equipos, tareas, subproyectos,
- **Procedimentales:** Para pasar por distintas etapas de los proyectos

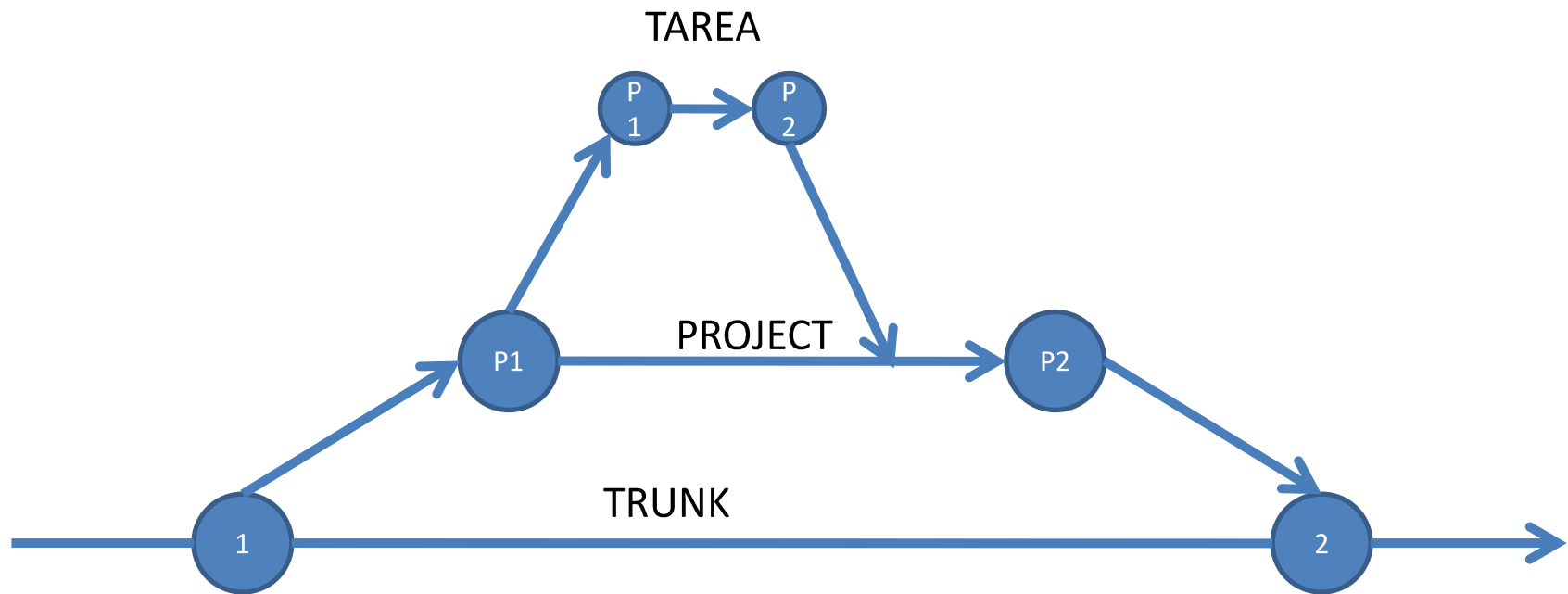
Gestión de variantes/branching

- Tipos de *branch*:
 - *Main branch: trunk, root, mainline*
 - *Es el padre de todos los demás branch*
 - *Project release branch:*



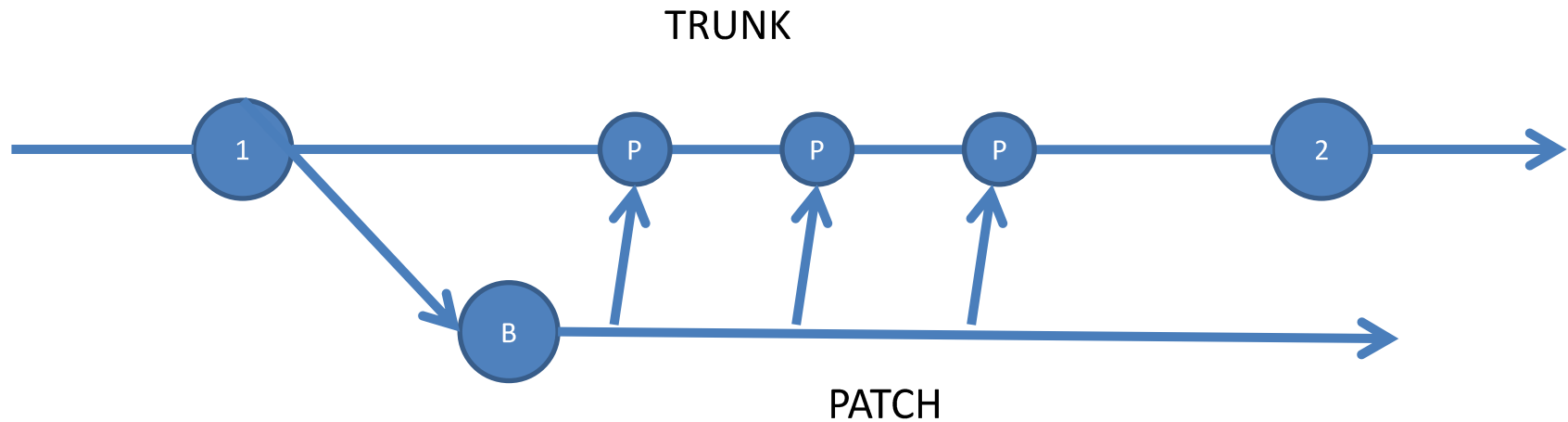
Gestión de variantes/branching

- Tipos de *branches*:
 - *De gestión de tarea:*



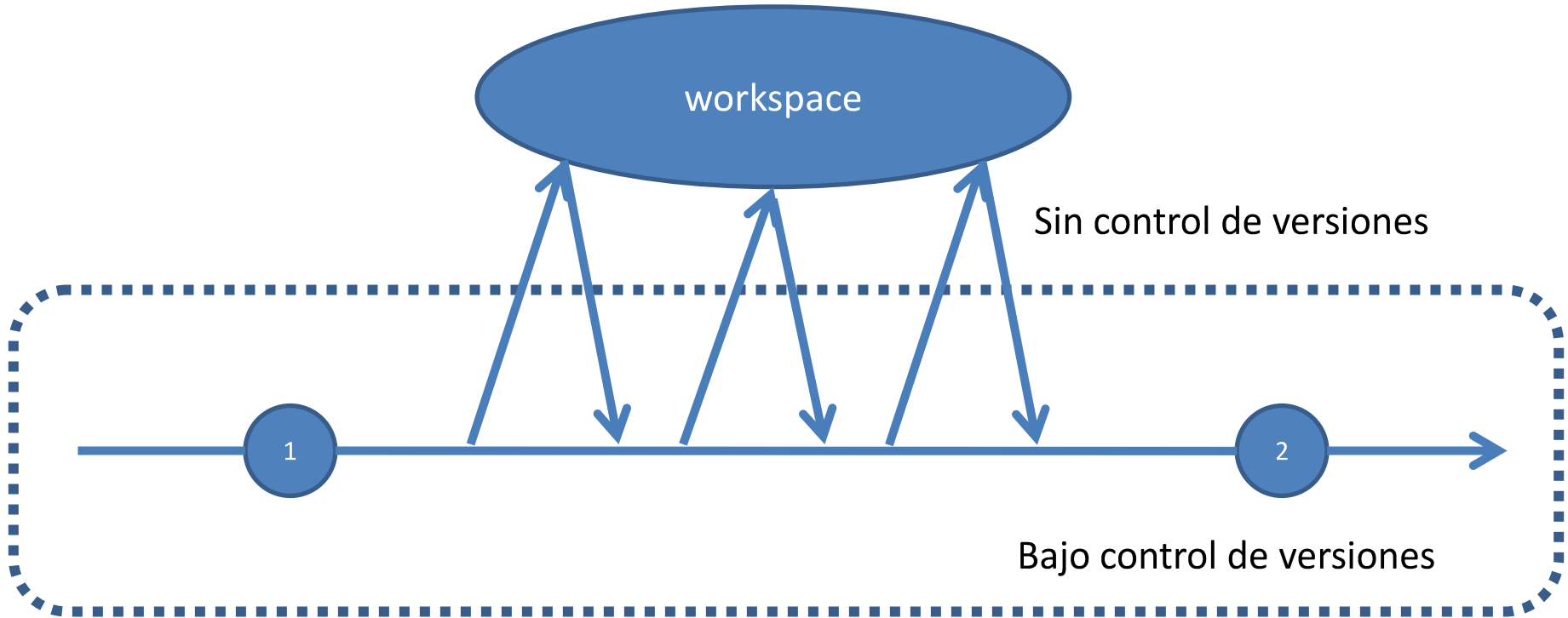
Gestión de variantes/branching

- Tipos de *branches*:
 - *De patch*: los cambios producidos deben propagarse a todas las branch que haya



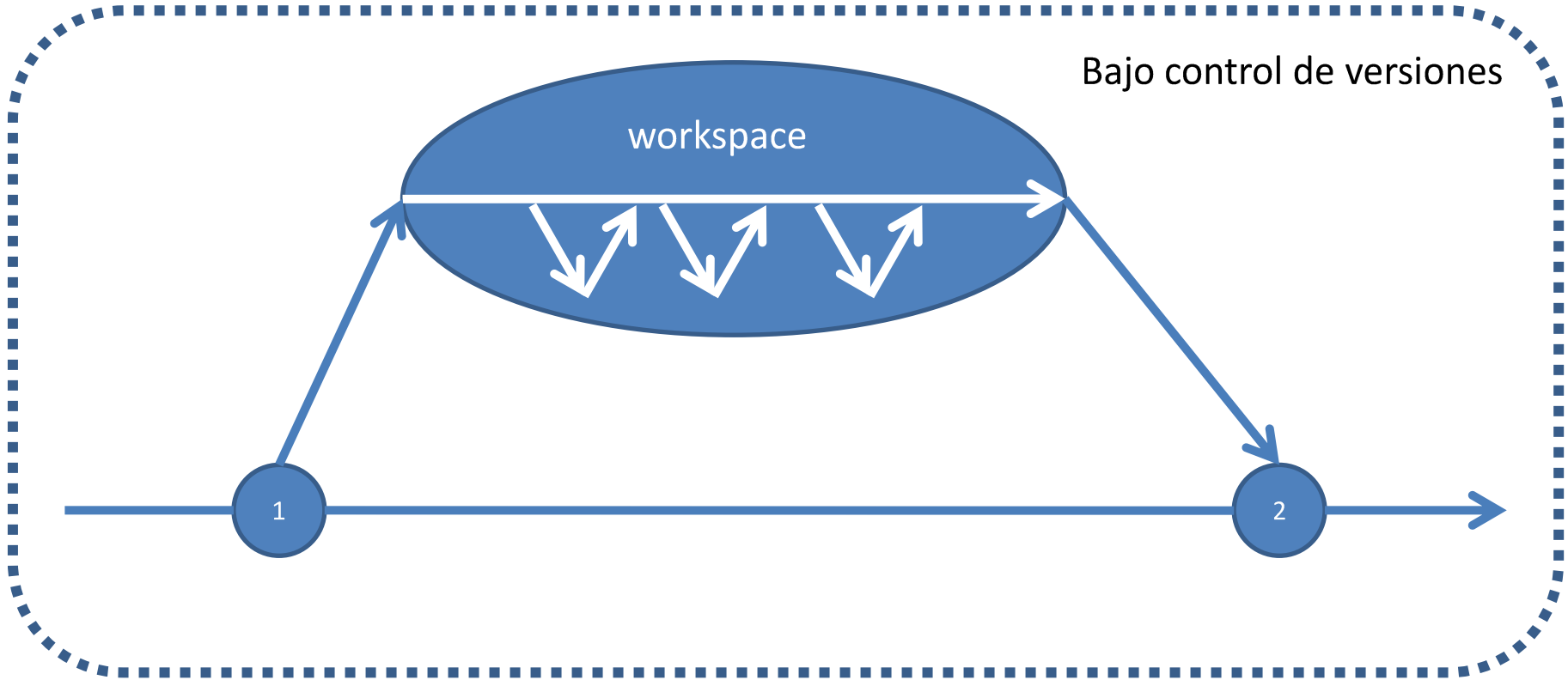
Branching y workspaces

- Workspace sin branch

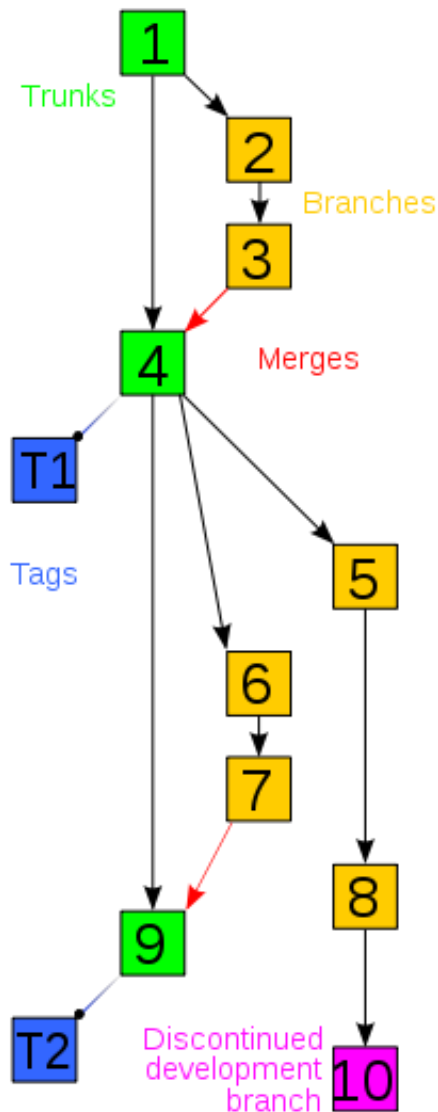


Branching y workspaces

- Workspace con branch



Resumen



La clave: ¿cómo se organiza todo esto?

¡¡OBSERVANDO SE APRENDE!!

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Revision_controlled_project_visualization-2010-24-02.svg

Índice

Introducción

Principios

Conceptos básicos

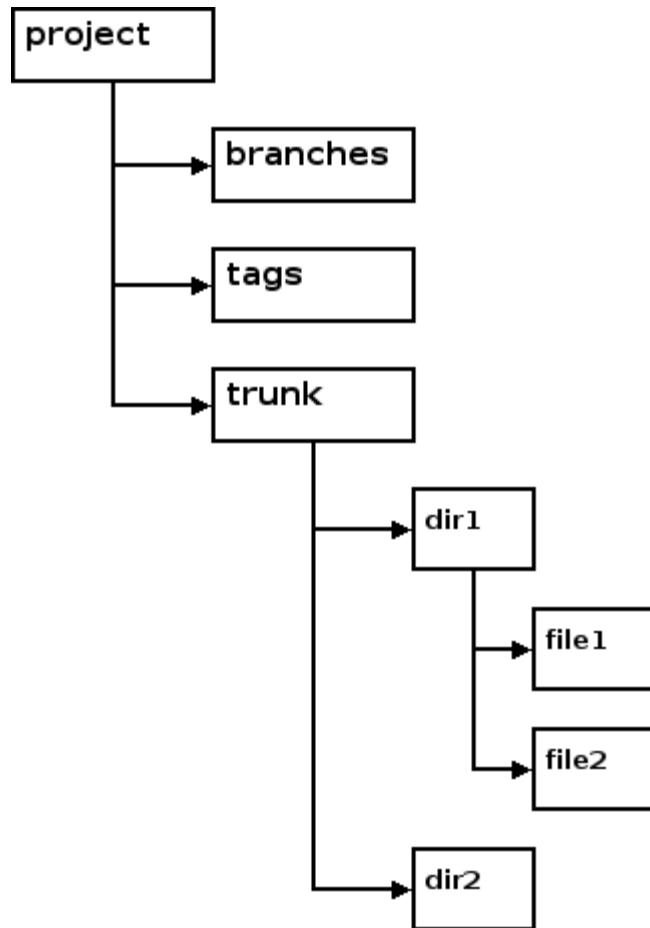
Uso de repositorios

Resumen

Bibliografía



Disposición habitual del repositorio



- Trunk = root, main branch, mainline.
- Baseline = tagging, labelling

El proceso habitual

Procedimiento de uso habitual de un sistema de control de versiones tipo SVN:

- Descarga de ficheros inicial (*Checkout*)

- Ciclo de trabajo habitual:

 - Modificación de los ficheros

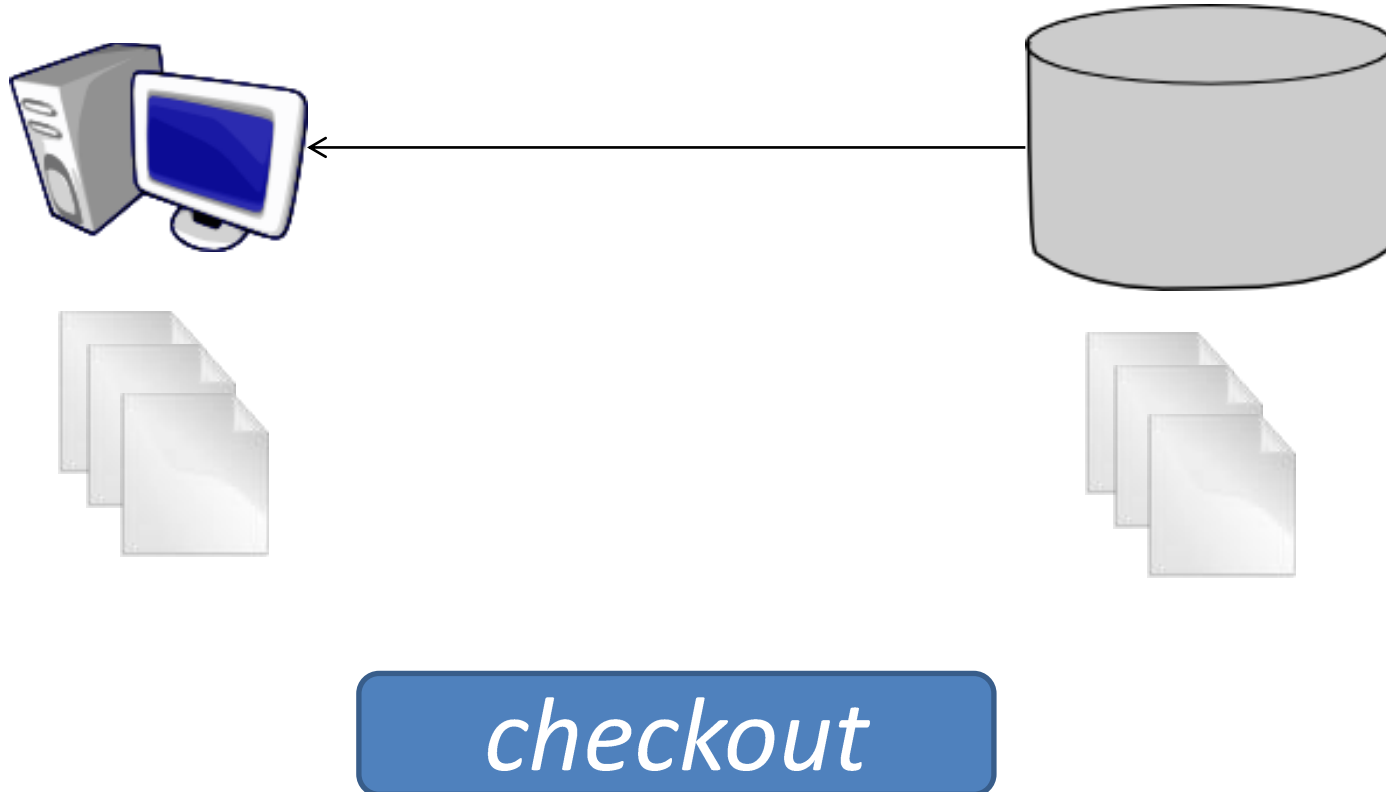
 - Actualización de ficheros en local (*Update*)

 - Resolución de conflictos (si los hay)

 - Actualización de ficheros en repositorio (*Commit*)

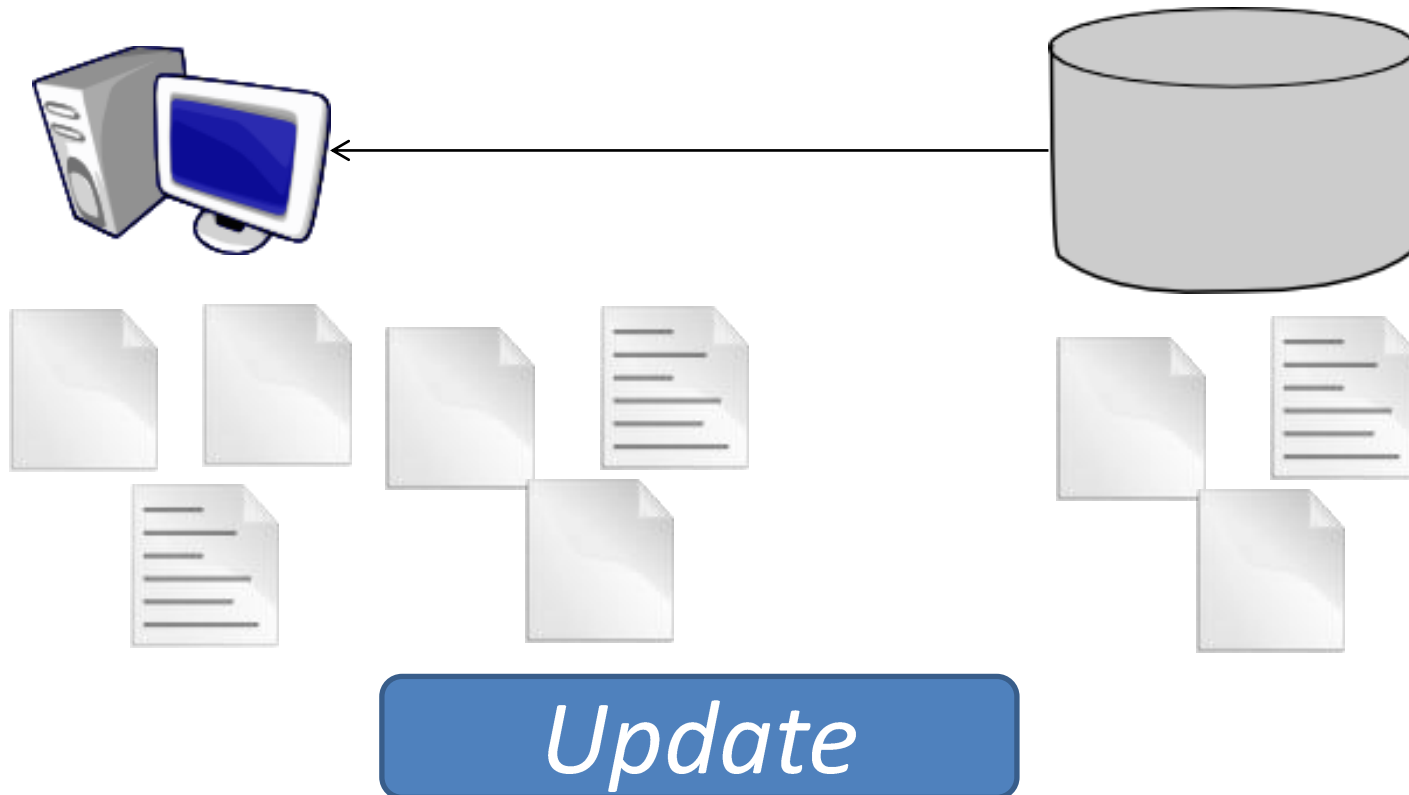
Descargando los ficheros

- El primer paso es bajarse los ficheros del repositorio
- El *checkout* sólo se hace la primera vez que se usan esos ficheros



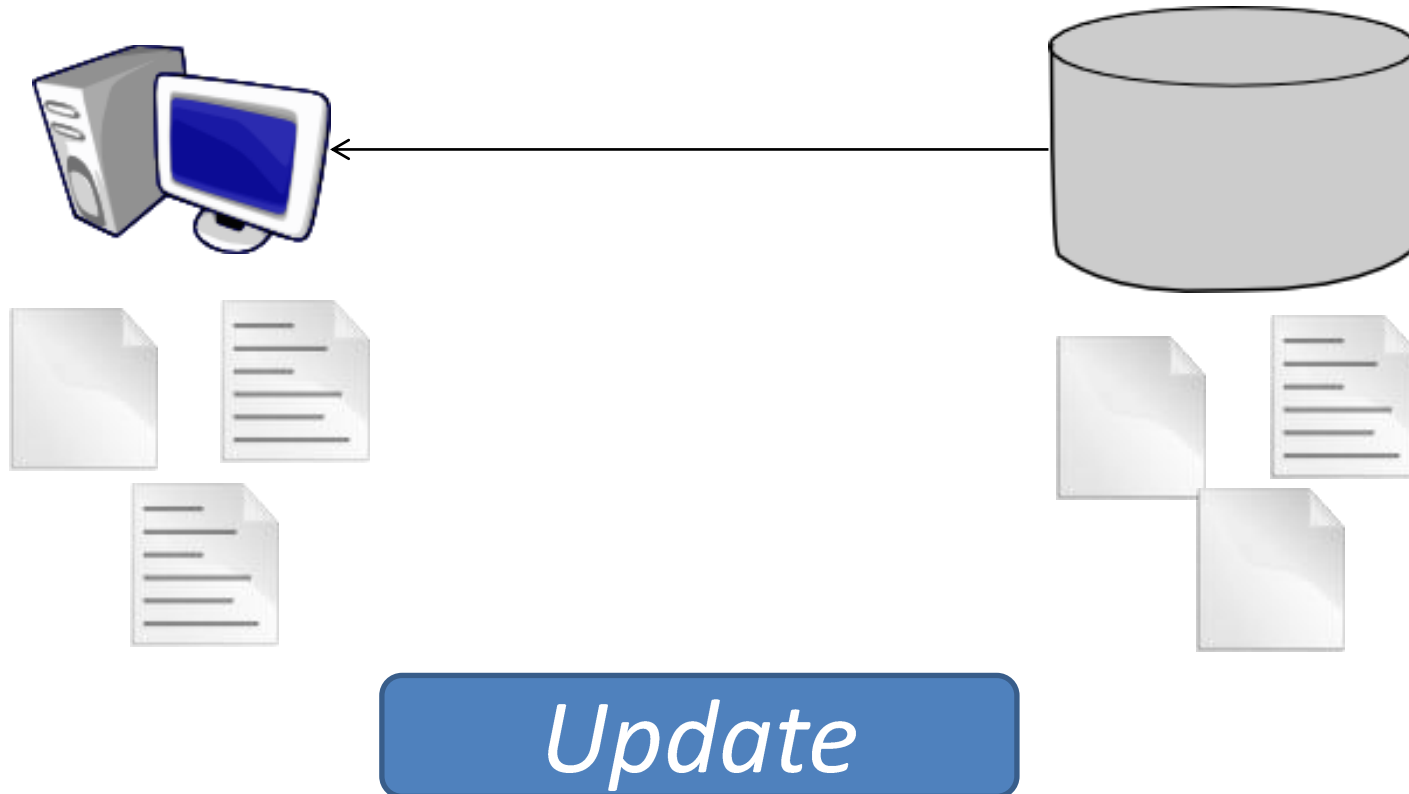
Actualizando los ficheros

- Modifica los ficheros en local
- Sincronizar los ficheros con los del repositorio



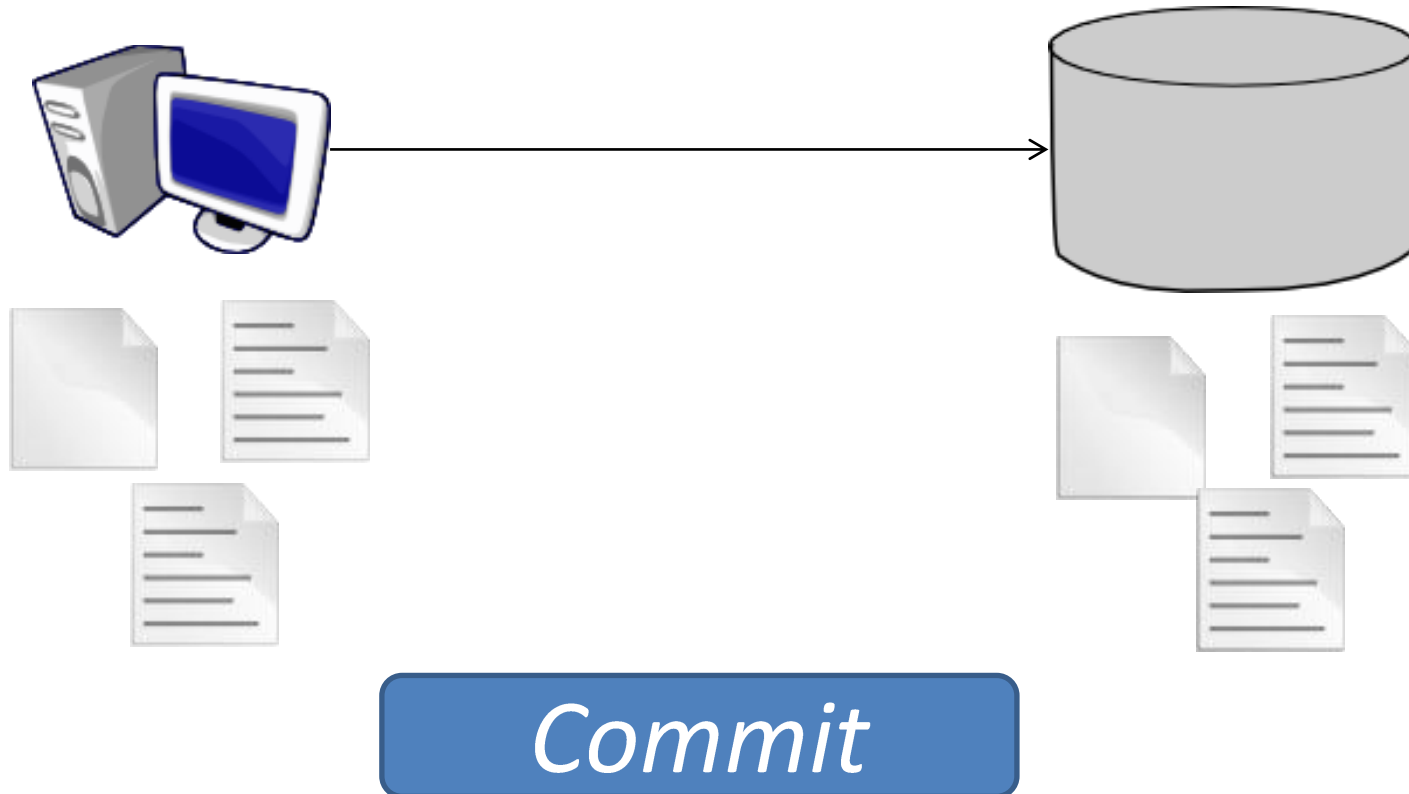
Actualizando los ficheros

- Modifica los ficheros en local
- Sincronizar los ficheros con los del repositorio



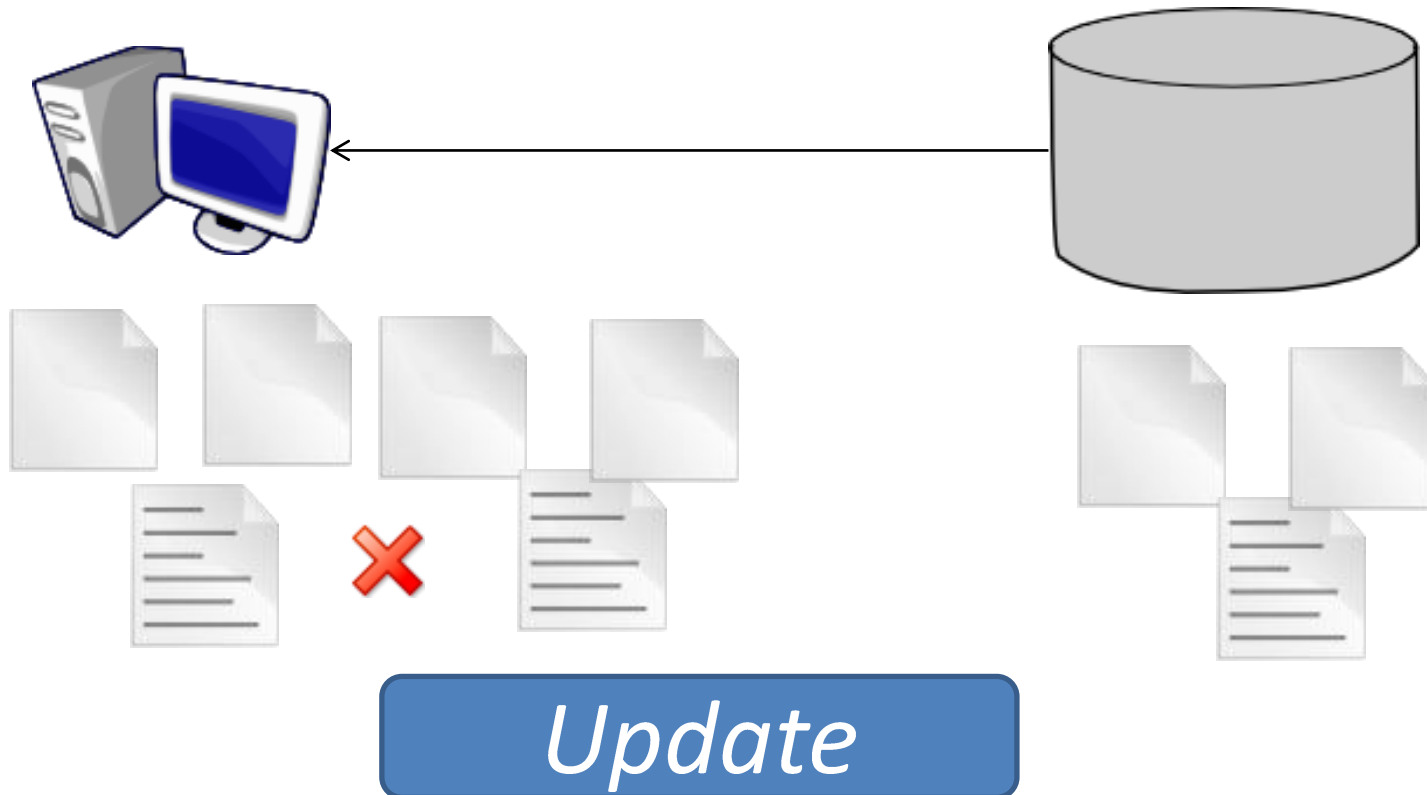
Actualizando el repositorio

- Modifica los ficheros en el repositorio
- El sistema de control de versiones comprueba que las versiones que se suben estén actualizadas



Actualizando los ficheros

- Modifica los ficheros en local
- Sincronizar los ficheros con los del repositorio



Actualizando los ficheros

- Modifica los ficheros en local
- Sincronizar los ficheros con los del repositorio



Update + resolución de conflictos

Sistemas Distribuidos

- ¿Qué es un sistema de control de versiones distribuido?
 - Es aquel en el que los usuarios mantienen un repositorio en local de modo que no existe un repositorio centralizado "*per se*"
- ¿Por qué un sistema distribuido?

Sistemas Distribuidos

- ¿Cuáles son las principales diferencias?
 - No hay un repositorio central (aunque por convención se suele usar uno)
 - Cada usuario tiene su repositorio en local
 - Los commits son locales
 - Aparecen dos nuevas operaciones: **pushing** (especie de *commit* pero en remoto), **pulling** (especie de update del repo remoto).
 - Concepto de **rebasing**: permite cambiar “la máquina del tiempo” del repositorio local para empaquetar los cambios en un sólo *commit* con objeto de enviarlo al repositorio remoto

Índice

Introducción

Principios

Conceptos básicos

Uso de repositorios

Resumen

Bibliografía



Resumen

- ¿Qué hemos aprendido?
 - El cambio es inevitable
 - Si no se gestiona bien puede haber muchos problemas
 - Los conceptos básicos de gestión del código: branches, repo, tag, sandbox,...
 - Distintas estrategias de gestión de las ramas
 - Escenarios típicos de uso de un SCV
- ¿Qué veremos en las siguientes lecciones?
 - En práctica de laboratorio trabajaremos con gestores de versiones para poner en práctica distintos escenarios y también para gestionar las peticiones de cambio
 - Gestión de entregas, liberaciones, cambios...

Índice

Introducción

Principios

Conceptos básicos

Uso de repositorios

Resumen

Bibliografía



Bibliografía

