



Universidad de Oviedo



# Taxonomías del software

## Patrones, estilos y tácticas



2023-24

Jose Emilio Labra Gayo

# Taxonomías del software

Construcción y mantenimiento

Gestión de configuraciones

Modularidad

Descomposición en tiempo de desarrollo

Tiempo de ejecución

Componentes y conectores

Integración

Disposición

Empaquetamiento, distribución, despliegue

Entorno de negocio y empresa

# Construcción y mantenimiento Software

## Gestión de configuraciones



# Software: ¿producto ó servicio?

## *Software as a Product (SaaP):*

### Software entregable

Modelo comercial: software vendido a clientes

Distribuido o descargado

Ejemplo: Microsoft Office

## *Software as a Service (SaaS):*

### Software desplegado

Modelo comercial: los clientes se suscriben

Normalmente disponible en alguna URL

Ejemplo: Google docs

# Gestión de configuraciones software

## Gestión de la evolución del software

Gestionar los aspectos de construcción de software

Especialmente, evolución y cambio del software

## Aspectos:

Identificar líneas base (baseline) e ítems de configuración

Baseline: Un producto sujeto a gestión

Contiene ítems de configuración: documentos, ficheros de código, etc...

Control y auditoria de configuraciones

Sistemas de control de versiones

Gestión y automatización de la construcción

Trabajo en equipo y colaboración

Seguimiento de defectos e incidencias

# Construcción de software

## Repaso a metodologías

Tradicionales, iterativas, ágiles,...

## Herramientas de construcción

Lenguajes, herramientas de construcción, etc.

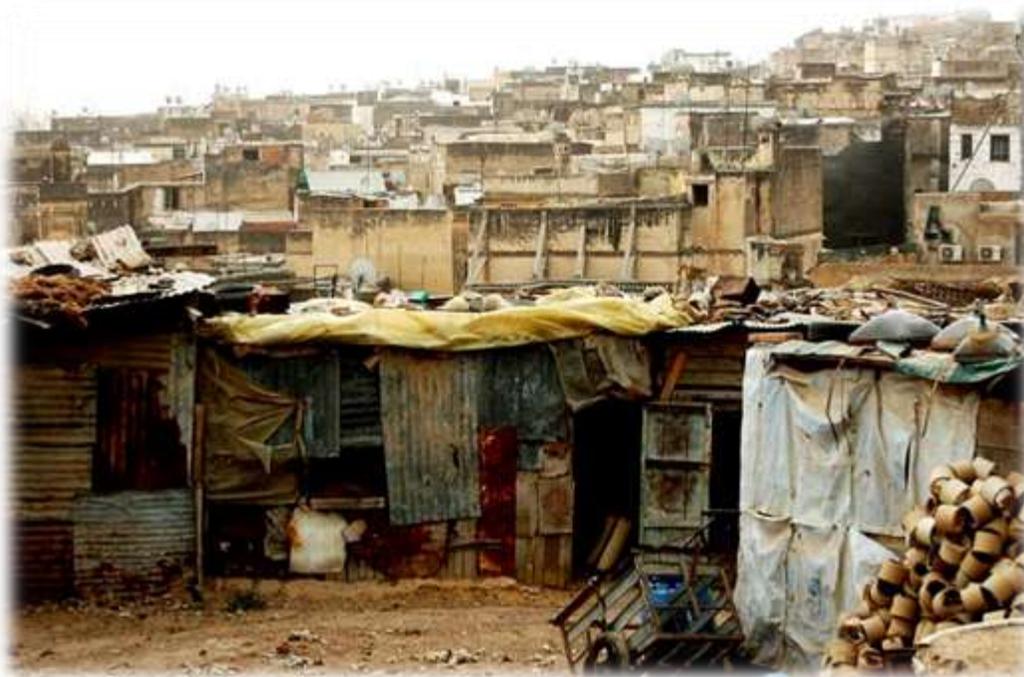
# *Incremental piecemeal*

Crecimiento según necesidad

Codificar sin considerar la arquitectura

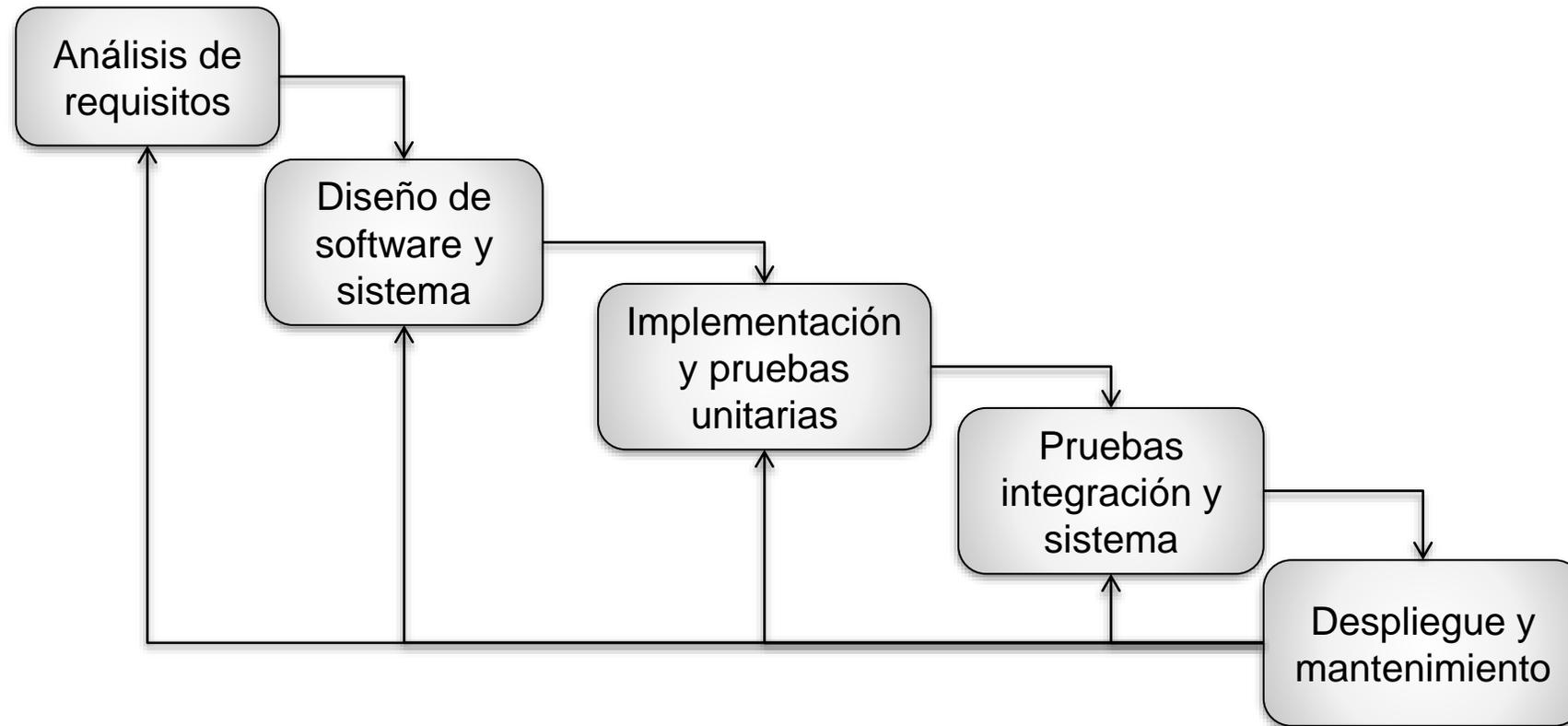
Software de usar y tirar

Limitaciones presupuestarias

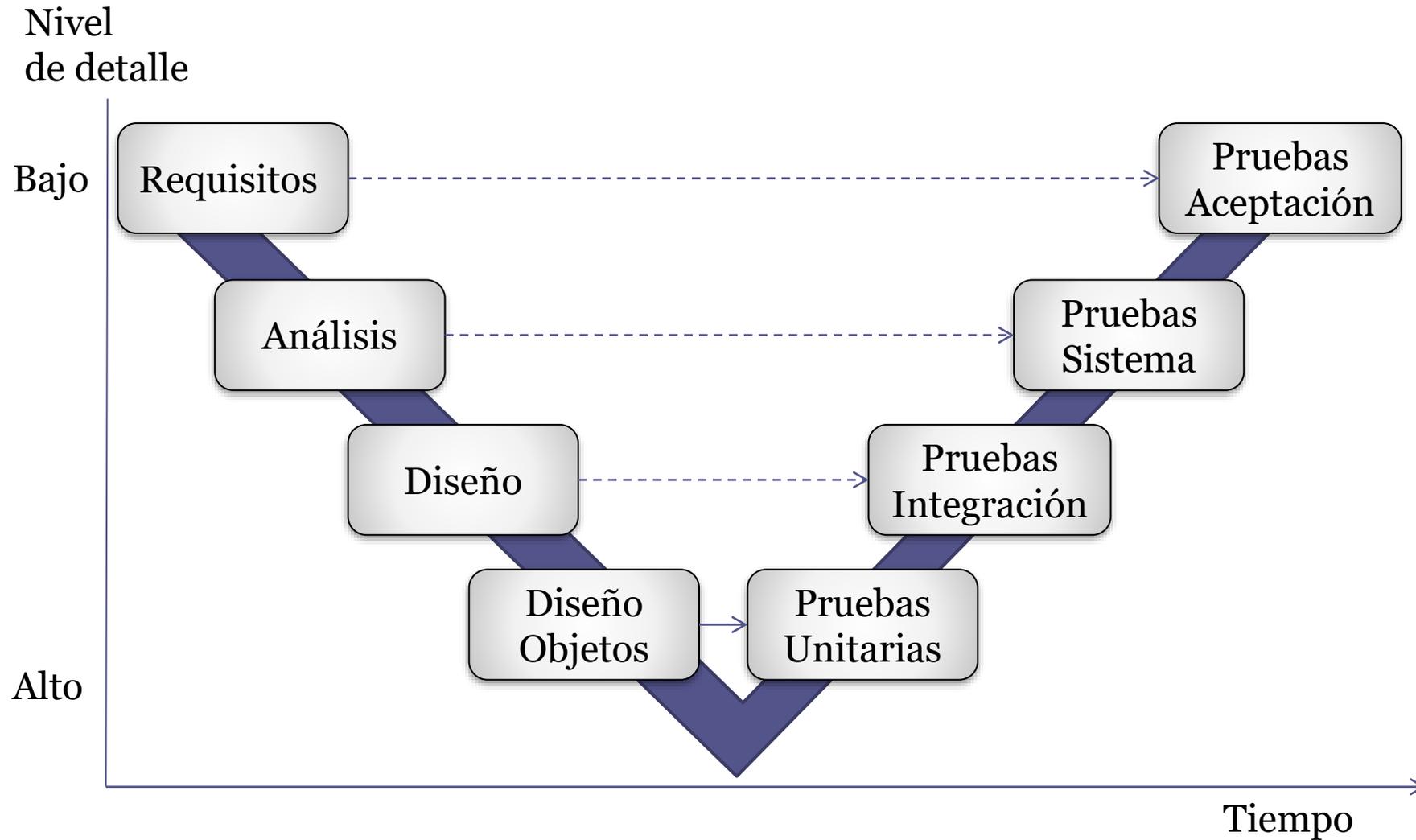


# Cascada

Propuesto en años 70



# Modelo en V



# Big Design Up Front

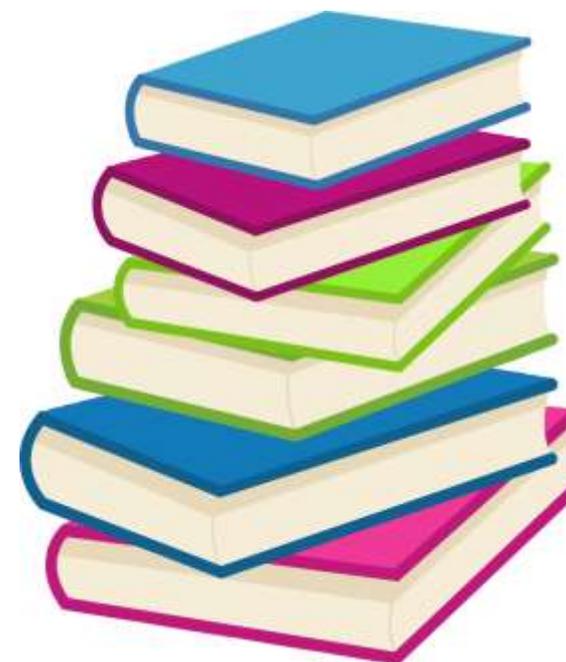
Antipatrón de modelos tradicionales

Demasiada documentación que nadie lee

Documentación diferente al sistema desarrollado

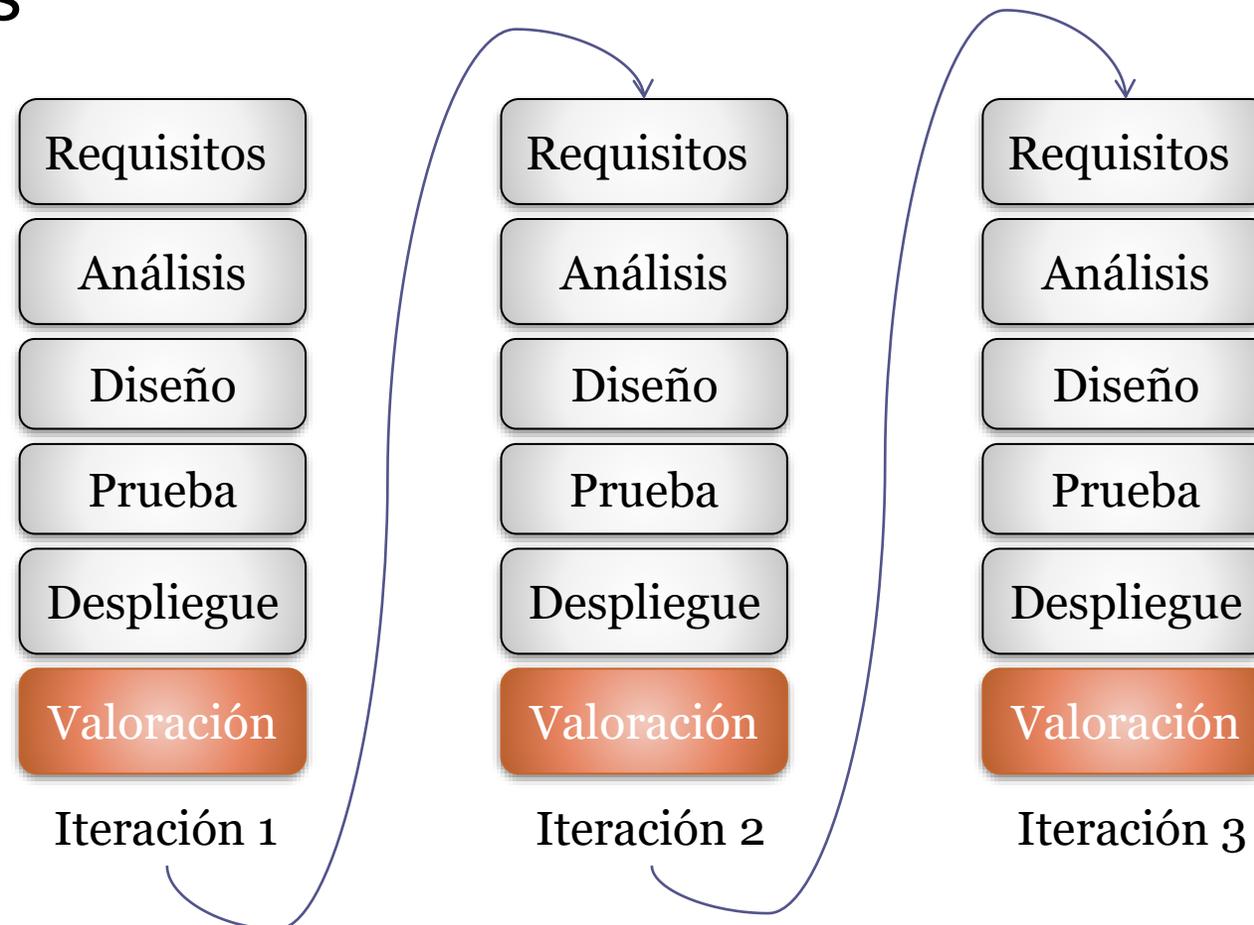
Arquitectura degradada

Sistemas que no son usados



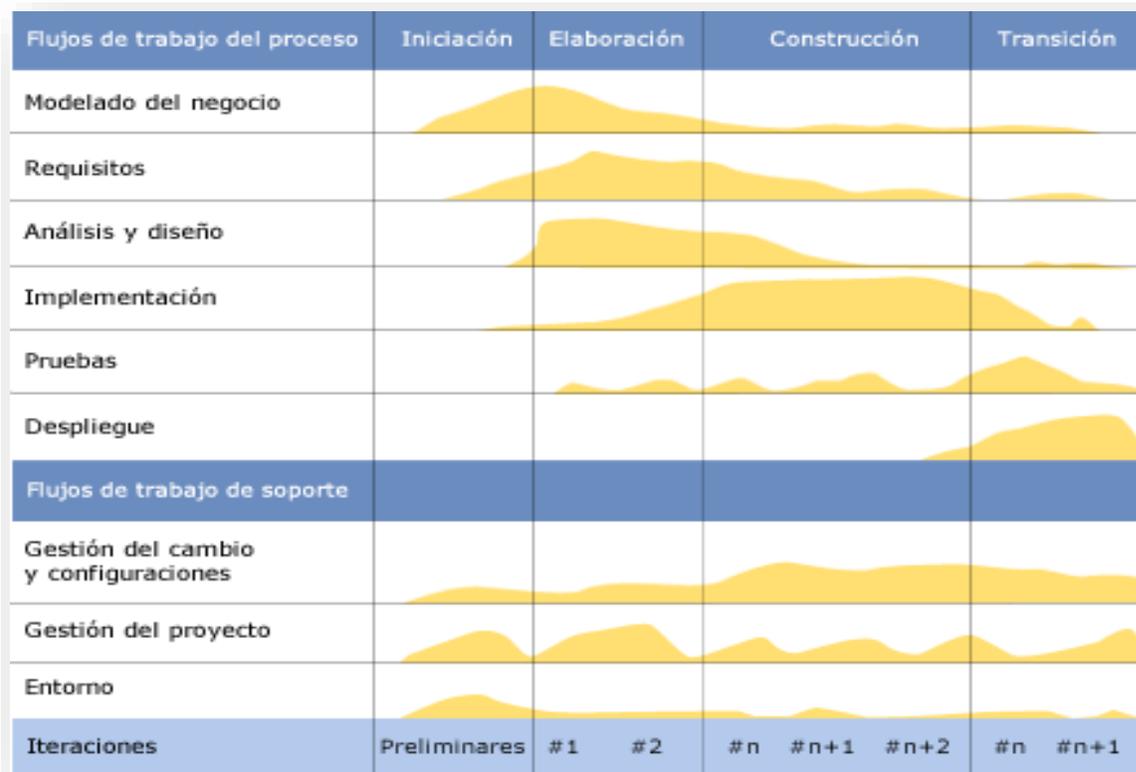
# Modelos iterativos

Basado en prototipos  
Evaluación de riesgos



# RUP (Rational Unified Process)

Uno de los modelos iterativos más utilizados  
Proceso iterativo



# Métodos Ágiles

## Numerosas variantes

RAD ([www.dsdm.org](http://www.dsdm.org), 95)

SCRUM (Sutherland & Schwaber, 95)

XP - eXtreme Programming (Beck, 99)

Feature driven development (DeLuca, 99)

Adaptive software development (Highsmith, 00)

Lean Development (Poppendieck, 03)

Crystal Clear (Cockburn, 04)

Agile Unified Process (Ambler, 05)

...

# Métodos ágiles

Manifiesto ágil ([www.agilemanifesto.org](http://www.agilemanifesto.org))

Individuos e  
interacciones

sobre

Herramientas y  
procesos

Software que  
funcione

sobre

Documentación

Colaboración  
con cliente

sobre

Negociación de  
contrato

Responder al  
cambio

sobre

Seguimiento de  
un plan

# Métodos ágiles

## Realimentación

Ajustes constantes en el código

## Minimizar riesgo

Software en intervalos cortos

Iteraciones de horas o días

Cada iteración pasa todo el ciclo de desarrollo

# Métodos ágiles

## Algunas prácticas (XP)

1. Planificaciones cortas
2. Pruebas
3. Programación en parejas (revisiones de código)
4. Refactorización
5. Diseño simple
6. Propiedad de código compartida
7. Integración continua
8. Cliente en lugar de desarrollo
9. Entregas pequeñas
10. Horarios *normales*
11. Estándares de codificación

# Métodos ágiles

## 1. Planificaciones cortas

Después de cada iteración, volver a planificar

Requisitos mediante historias de usuario

Descripciones breves (Tamaño tarjeta)

Objetivos priorizados por clientes

Riesgo y recursos estimados por desarrolladores

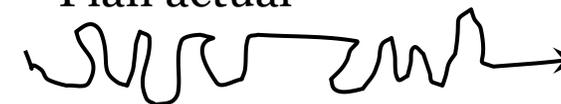
Historias de usuario = pruebas aceptación

Preparación para el cambio

Plan original



Plan actual



# Métodos ágiles

## 2.- Utilización de pruebas

Escribir pruebas incluso antes del código

Inicialmente el código va a fallar

Objetivo: pasar las pruebas

Resultado:

Batería de pruebas automáticas (test-suite)

Facilita la refactorización



# Diferentes tipos de pruebas

## Pruebas unitarias

Probar cada unidad separadamente

## Pruebas de integración

*Smoke testing*

## Pruebas de aceptación

Pruebas con historias de usuario

## Pruebas de capacidad/rendimiento

Pruebas de carga

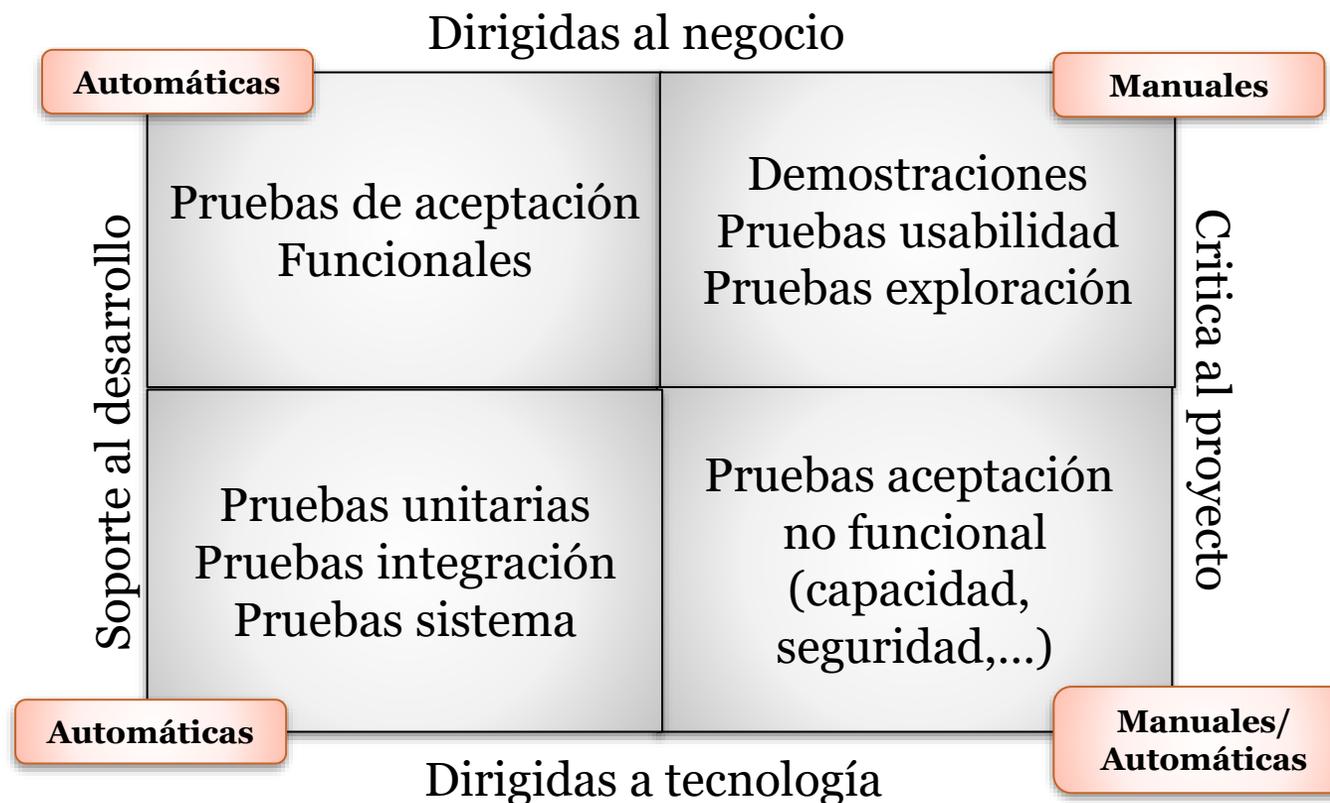
## Pruebas de regresión

Chequear que los cambios nuevos no introducen nuevos errors, o regresiones

# Métodos ágiles

## 2.- Pruebas

### Tipos de pruebas



# Métodos ágiles

## 2. Pruebas

### Behaviour-driven development (BDD)

Pruebas a partir de historias de usuario

Deben escribirse junto con cliente

Herramientas: Cucumber, JBehave, Specs2,...

Sirven como contrato

Miden el progreso

**Feature:** Buscar cursos

Para mejorar el uso de los cursos

Los estudiantes deberían ser capaces de buscar cursos

**Scenario:** Búsqueda por asunto

**Given** hay 240 cursos que no tienen el asunto "Biología"

**And** hay 2 cursos A001, B205 que tienen el asunto "Biología"

**When** Yo busco el asunto "Biología"

**Then** Yo debería ver los cursos:

| Código |

| A001 |

| B205 |

# Métodos ágiles

## 2. Pruebas

### Principios FIRST

#### F - Fast

La ejecución de pruebas debe ser rápida

#### I - Independent:

Los casos de prueba son independientes entre sí

#### R - Repeatable:

Tras ejecutarlos N veces, el resultado debe ser el mismo

#### S - Self-checking

Se puede comprobar si se cumplen automáticamente, sin intervención humana

#### T - Timely

Pruebas escritos al mismo (o antes) tiempo que código

# Dobles de pruebas

## Objetos *Dummy*:

Se pasan pero no se utilizan

## Objetos *falsos (fake)*:

Tienen implementación parcial

## *Stubs*:

Respuestas precocinadas a ciertas preguntas

*Espías*: son *stubs* que pueden registrar cierta información para depuración

*Mocks*: *simulan comportamiento de otros objetos*

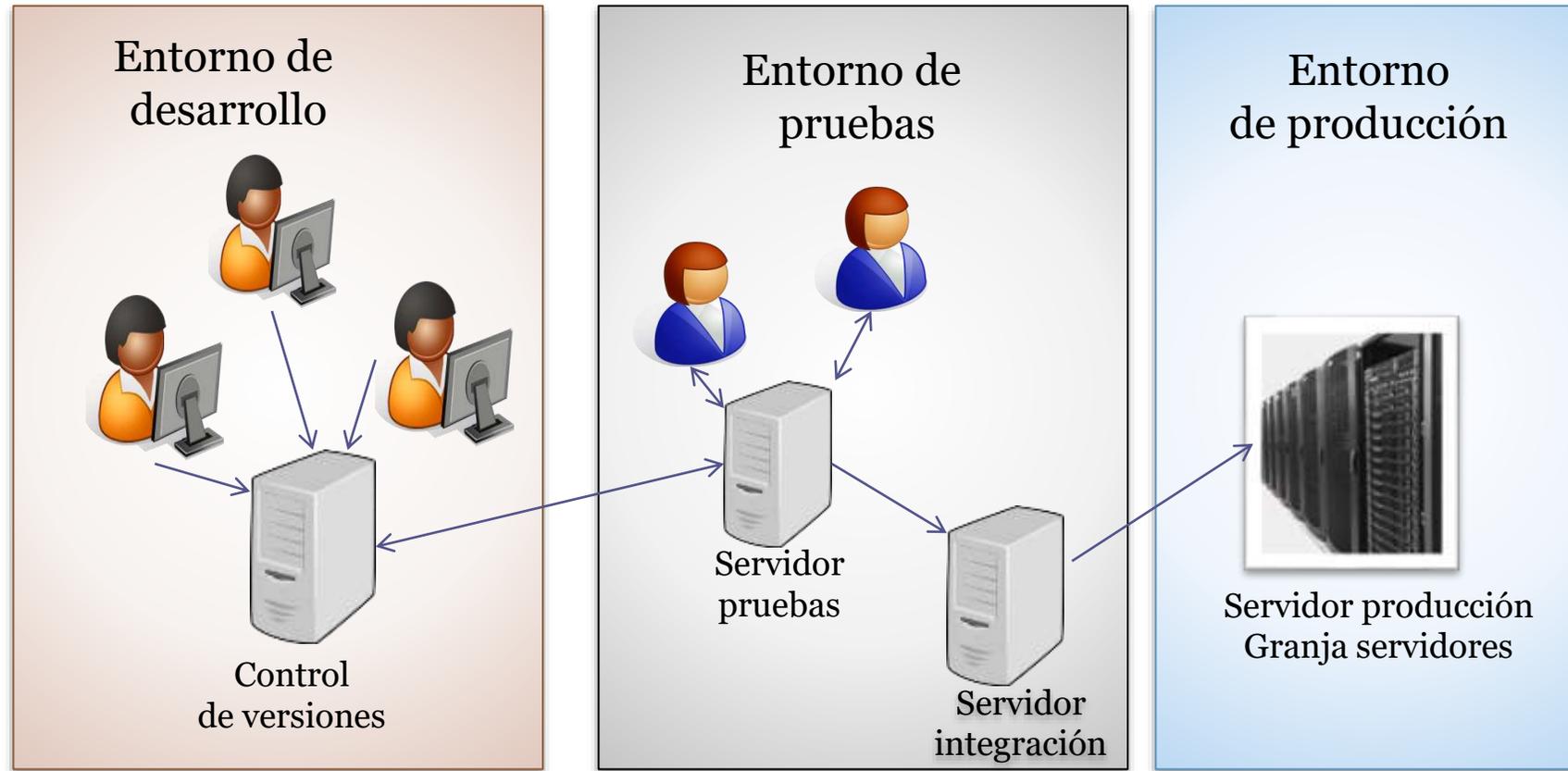
Programados con ciertas expectativas sobre qué tipo de llamadas deben recibir

*Fixtures*. Elementos fijos de soporte a las pruebas

*Ej. Bases de datos con ciertas entradas, determinados ficheros, etc.*



# Entornos



Entorno de ensayo (*staging*) también se utiliza en ocasiones

# Métodos ágiles

## 3. Programación en parejas

2 ingenieros software trabajan juntos en un ordenador

El *conductor* maneja el teclado y crea implementación

El *observador* identifica fallos y da ideas

Los roles se intercambian cada cierto tiempo

Pull requests: antes de aceptar cambios, el código puede ser revisado



# Métodos ágiles

## 4. Diseño simple

Reacción a Big Design Up Front

Diseño más simple que funcione

Documentación automatizada

JavaDoc y similares



# Métodos ágiles

## 5. Refactorización

Mejorar diseño sin cambiar la funcionalidad

Simplificar código (eliminar código duplicado)

Buscar activamente oportunidades de abstracción

Pruebas de regresión

Se basa en la batería de pruebas



# Métodos ágiles

## 6. Propiedad colectiva del código

El código pertenece al proyecto, no a un ingeniero particular

A medida que los ingenieros desarrollan, deben poder navegar y modificar cualquier clase

Aunque no la hayan escrito ellos

Evitar fragmentos de una única persona



# Métodos ágiles

## 7. Integración continua

Cada pareja escribe sus propios casos de prueba y trabaja para satisfacerlos

Pasar 100% de casos de prueba

Integrar

El proceso debe realizarse 1 ó 2 veces al día

Objetivo: evitar *integration hell*



# Integración continua

## Mejores prácticas:

- Mantener repositorio de código

- Automatizar la construcción

- Hacer que la construcción pueda probarse

- Todo el mundo realiza commits a línea base

- Todo commit es construido

- Mantener la construcción rápida

- Probar en una replica del entorno de producción

- Facilitar la obtención de los últimos entregables

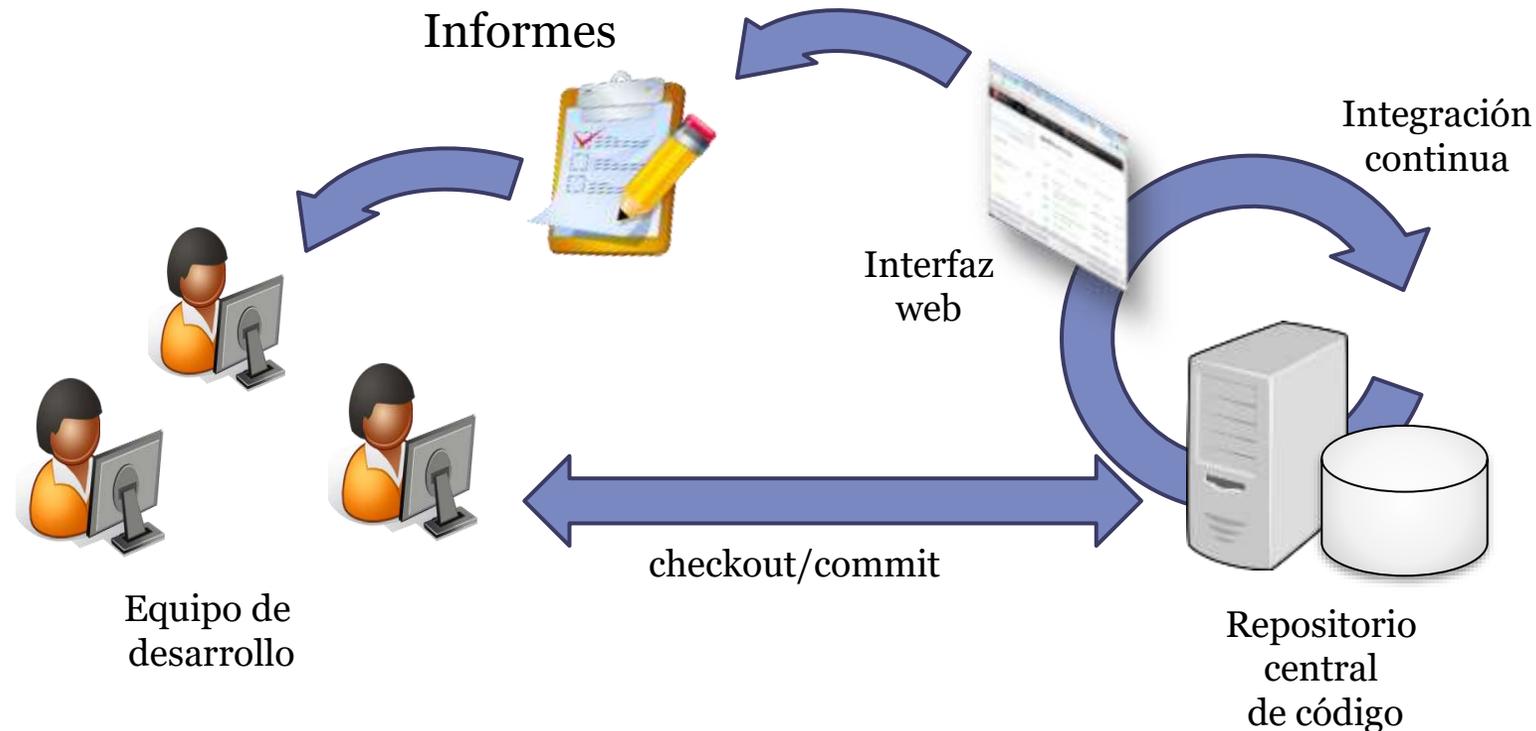
- Todo el mundo puede ver los resultados de la última construcción

- Automatizar despliegue

# Integración continua

## Herramientas

Hudson, Jenkins, Travis, Bamboo, Github Actions



# Cliente en lugar de desarrollo

Cliente disponible para clarificar historias de usuarios y tomar decisiones críticas de negocio

## Ventajas

Desarrolladores no realizan suposiciones

Desarrolladores no tienen que esperar para decisiones

Mejora la comunicación



# Entrega continua - continuous delivery

Pequeñas *releases*

Tan pequeñas como sea posible ofreciendo valor al usuario

Obtener realimentación temprana del cliente

Modelos de entrega

Entregar algo cada cierto tiempo (noche/semana/...)

Entrega continua y automatizada

Delivery pipeline



# Métodos ágiles

## 10. Horarios *normales*

40h/semana = 40h/semana

Evitar horas extra

Programadores cansados escriben código pobre

A largo plazo ralentiza el desarrollo



# Métodos ágiles

## 11. Código limpio

Facilitar modificación de código por otras personas

Utilizar buenas prácticas

- Estilos y normas de codificación

- Evitar *code smells*

Manifiesto *software craftsmanship*

Libros (*Robert C. Martin*)

*Clean Code*

*Clean architecture*

<https://manifiesto.softwarecraftsmanship.org/#/es>



# Métodos ágiles

## Scrum

Gestión de proyectos/personas

División de trabajo en sprints

Reunión diaria de 15'

Backlog del producto

## Kanban

Modelo *lean* (esbelto)

Desarrollo Just in Time

Limitar cargas de trabajo



# Gestión de configuraciones

# Gestión de configuraciones

## Diferentes versiones de software

Funcionalidades nuevas o diferentes

Corrección de *bugs*

Nuevos entornos de ejecución

## Gestión de configuraciones: gestión de la evolución del software

Cambios del sistema = actividades en equipo

Costes y esfuerzo necesarios

# Control de versiones

Sistemas que gestionan las diferentes versiones del software

Acceso a todas las versiones del sistema

Facilidad para volver atrás

Diferencias entre versiones

Código colaborativo

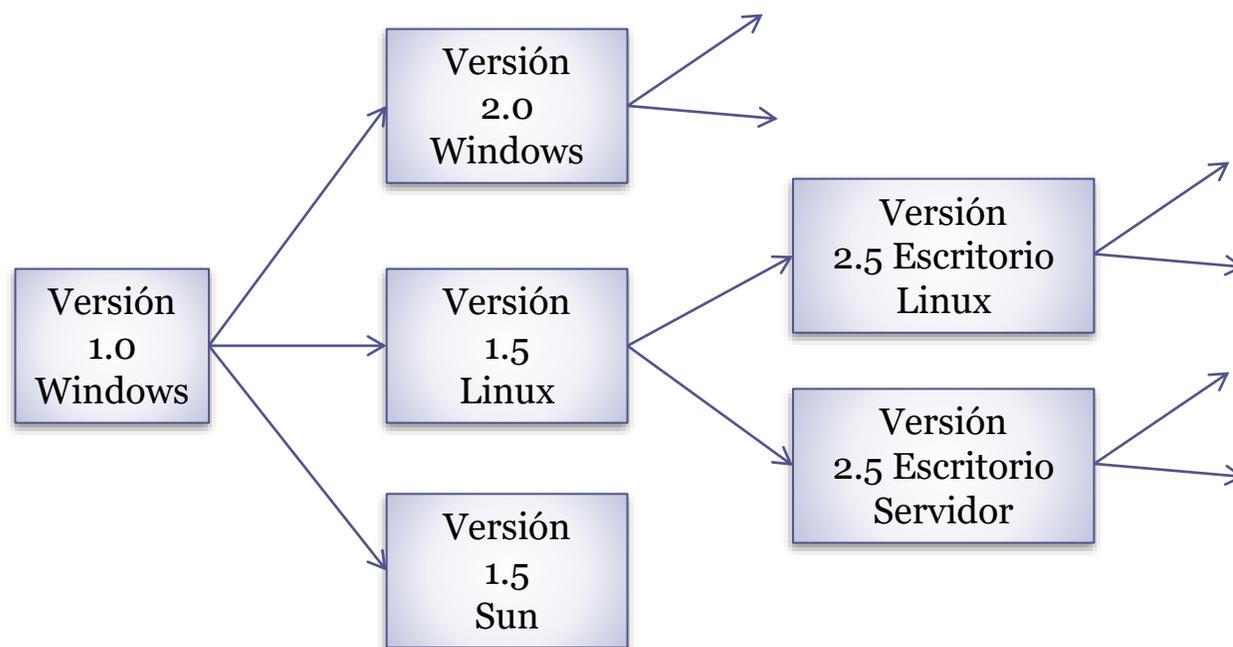
Facilidad para gestión de ramificaciones

Metadatos

Autor de la versión, fecha actualización, etc.

# Baseline

Baselines (línea de referencia): Software que es sometido a gestión de configuraciones.



# Releases y versiones

**Versión:** instancia de un sistema funcionalmente distinta de otras instancias

**Release (entregable):** instancia de un sistema que es distribuida a usuarios externos al equipo de desarrollo.

Puede ser considerado un producto final



# Nombres habituales de versiones

## Pre-alfa

Antes de las pruebas

## Alfa

En pruebas

## Beta (o prototipo)

Pruebas por usuarios

Beta-tester: usuario que hace pruebas

## Release-candidate

Versión beta que podría ser producto final

# Otros esquemas de nombres

## Utilizar algunos atributos

Fecha, creador, lenguaje, cliente, estado,...

## Nombres reconocibles

Ganimede, Galileo, Helios, Indigo, Juno,...

Precise Pangolin, Quantal Quetzal,...

## Versioneado semántico (<http://semver.org>)

### MAJOR.MINOR.PATCH (2.3.5)

MAJOR: cambios incompatibles con versión anterior

MINOR: nueva funcionalidad compatible con versión anterior

PATH: Reparación de bugs compatible con versión anterior

Versión 0 (inestable)

Pre-release: 2.3.5-alpha

# Publicación de entregables

Una *release* supone cambios de funcionalidad

## Planificación

Publicar una *release* no es barato

Los usuarios no suelen querer nuevas *releases*

Factores externos:

Marketing, clientes, hardware, ...

Modelo ágil: *releases* muy frecuentes

Utilizando integración continua se minimiza el riesgo

# Publicación de entregables

Una release no es sólo software

Ficheros de configuración

Ficheros de datos necesarios

Programas de instalación

Documentación

Publicidad y empaquetamiento

# Continuous delivery

## Continuous delivery/entrega continua

Entregas rápidas para obtener feedback lo antes posible

Utilización de TDD e integración continua

Deployment pipeline (canal de despliegue)

### Ventajas:

Afrontar el cambio

Minimizar riesgos de integración



**Filosofía Wabi-sabi**

Aceptar la imperfección

Software Suficientemente bueno (Good enough)

# DevOps

Unir ***Development*** y ***Operations***

Cambio cultural en el que el mismo equipo afronta las fases:

Codificar (code): Desarrollo y revisión de código, Integración continua

Construir (build): Control de versiones, construcción

Probar (test)

Empaquetar: Gestión de artefactos

Release: automatización de versiones

Configurar y gestionar

Monitorizar: Rendimiento, experiencia del usuario

# Herramientas de construcción

# Lenguajes de construcción

## Lenguajes de configuración

Definiciones de recursos (JSON, XML, Turtle)

Ejemplos: `.travis.yml`, `package.json`, `pom.xml`

## Lenguajes de *scripting*

Escritos shell/batch

## Lenguajes de programación

Ejemplos: Java, Javascript, ...

## Lenguajes visuales

Ejemplos: scratch, blender, ...

## Formales

Ejemplos: B-trees, Z language, OCL, ...

# Aspectos de codificación

## Convenciones de nombres

Importantes para otros programadores, mantenimiento...

Clases, tipos, variables, constantes con nombre...

## Gestión de errores

## Organización código fuente

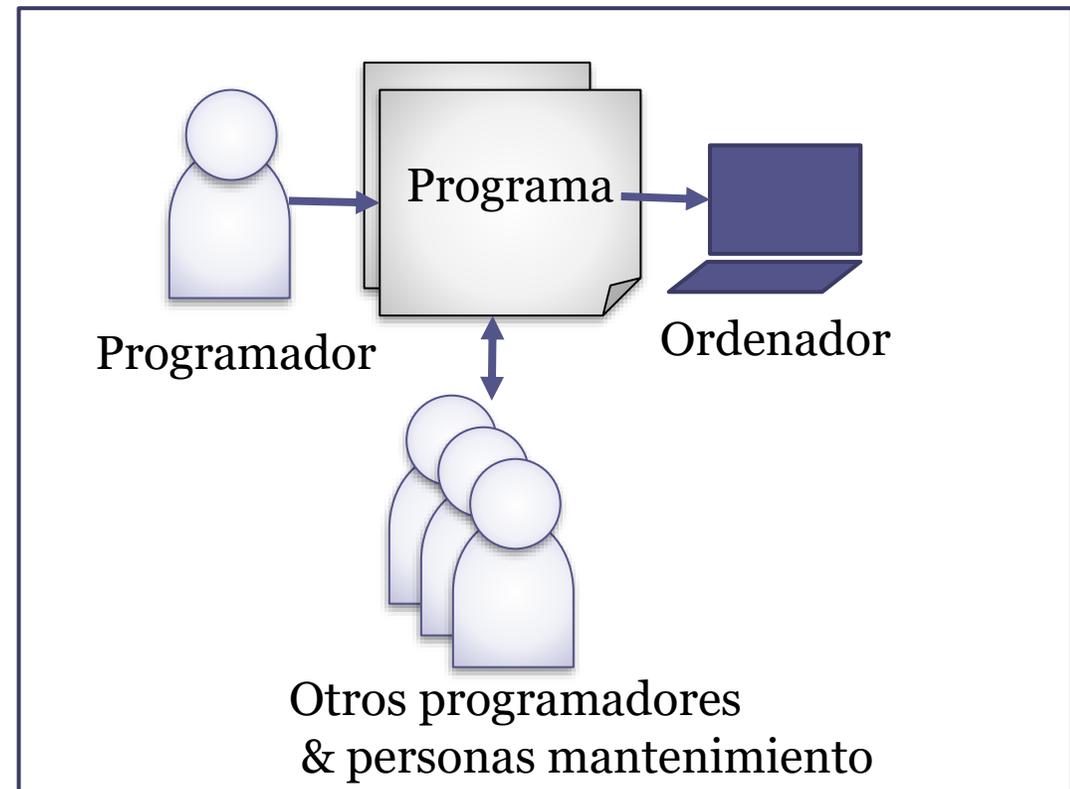
Paquetes, directorios...

Dependencias

Librerías importadas

## Documentación del código

Javadocs, jsdoc...



# Pruebas

Pruebas unitarias

Integración

Capacidad

Regresión

...

Recomendación:

Separar código de pruebas y dependencias de código de producción

# Construcción para reutilización

## Parametrización

Añadir parámetros

Bad smell: números mágicos en código

Ficheros y recursos de configuración

## Compilación condicional

## Encapsulación

Separar interfaz de implementación

*Bad smell:* partes internas públicas en librerías

## Empaquetamiento

Antipatrón: tareas manuales en empaquetamiento

## Documentación

Importante: Documentación API

# Construir reutilizando

## Seleccionar unidades reutilizables

Componentes externos (COTS, FOSS)

## Gestión de dependencias

<ver más adelante>

## Gestión de actualizaciones

¿Qué ocurre cuando otras librerías se actualizan?

## Temas legales

¿Realmente puedo utilizar esa librería?

¿Para productos comerciales?

Cuidado con librerías GNU

¿Está la librería bien mantenida?

# Herramientas de construcción

## Editores de texto

vi, emacs, Visual Studio Code, Sublime,....

## Integrated Development Environments (IDEs)

Ejemplos: IntelliJ, Eclipse

## Constructores de Graphical User Interface (GUI) Android Studio UI Editor, QtEditor,...

## Herramientas para asegurar la calidad (QA)

Test, analysis, ...<Ver siguiente transparencia>

# Herramientas para asegurar calidad

## Pruebas

xUnit, marcos de pruebas (mocha)

Lenguajes de aserciones (chai)

Herramientas de cobertura

## Aserciones

Pre-condiciones en métodos

## Inspecciones y revisiones de código

Pull requests con revisiones de código

## Herramientas de análisis de código

<<Ver siguiente>>

# Herramientas de análisis de código

## Análisis estático vs dinámico

Sin ejecutar código/tras ejecutar código

Ejemplos: PMD, SonarCube,... (Codacy)

## Depuradores

Interactivos vs estáticos, logging

## Profilers

Información sobre uso de recursos

Memoria, CPU, llamadas a métodos, etc.

## Herramientas cobertura de código

Informan qué líneas de código se han ejecutado en pruebas

## Herramientas de *Program slicing*

Fragmento de programa (slice) que se ha ejecutado

Ejemplos: CodeSurfer, Indus-kaveri,...

# Sistemas de control de versiones

# Control de versiones

## Definiciones

Almacén (repositorio): Lugar en el que se almacenan los cambios.

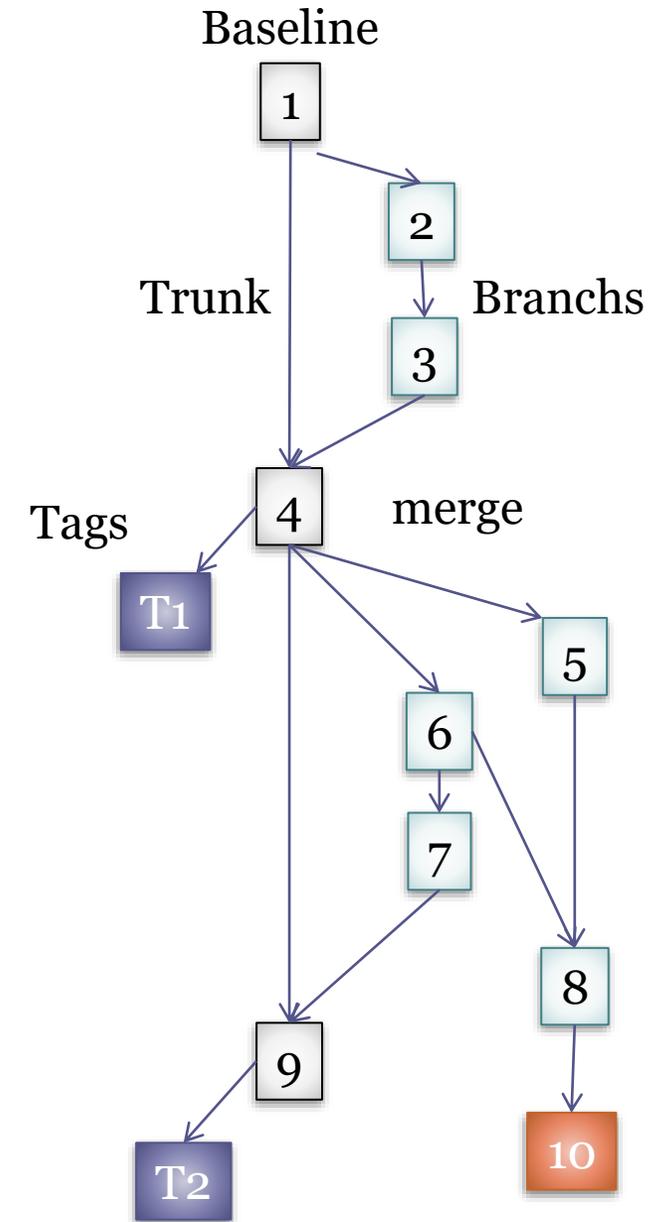
Baseline: Producto inicial en control de versiones

Delta: cambios de una versión respecto a la anterior

Trunk: Tronco o rama principal de un producto. Rama master en Git

Branch (Rama): desviación de la rama principal

Tag: Etiqueta de una línea de versiones



# Control de versiones

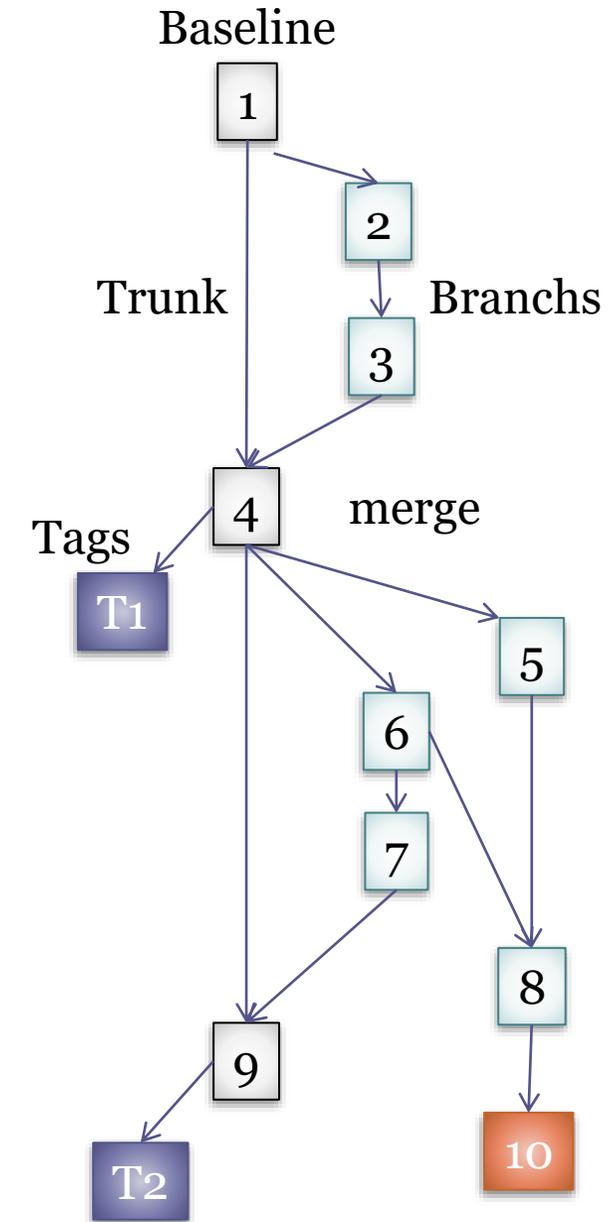
## Definiciones

Check-out: Copia local de trabajo de una determinada rama o revisión.

Commit: Comprometer los cambios locales en el sistema de control de versiones.

*Merge* (fusión) : Combinación de dos conjuntos de cambios en uno.

Estilos de *ramificación*: por característica, por equipo, por versión



# Control de versiones

2 tipos

## Centralizados

Repositorio centralizado de todo el código

Administración centralizada

CVS, Subversion, ...

## Distribuidos

Cada usuario tiene su propio repositorio

Git, Mercurial

# Git

Sistema de control de versiones distribuido

Diseñado por Linus Torvalds (Linux)

Objetivos:

Aplicaciones con gran nº de archivos de código

Trabajo distribuido

Apoyo a desarrollo no lineal (ramificaciones)

Más información:

<http://rogerdudler.github.com/git-guide/>



# Componentes locales

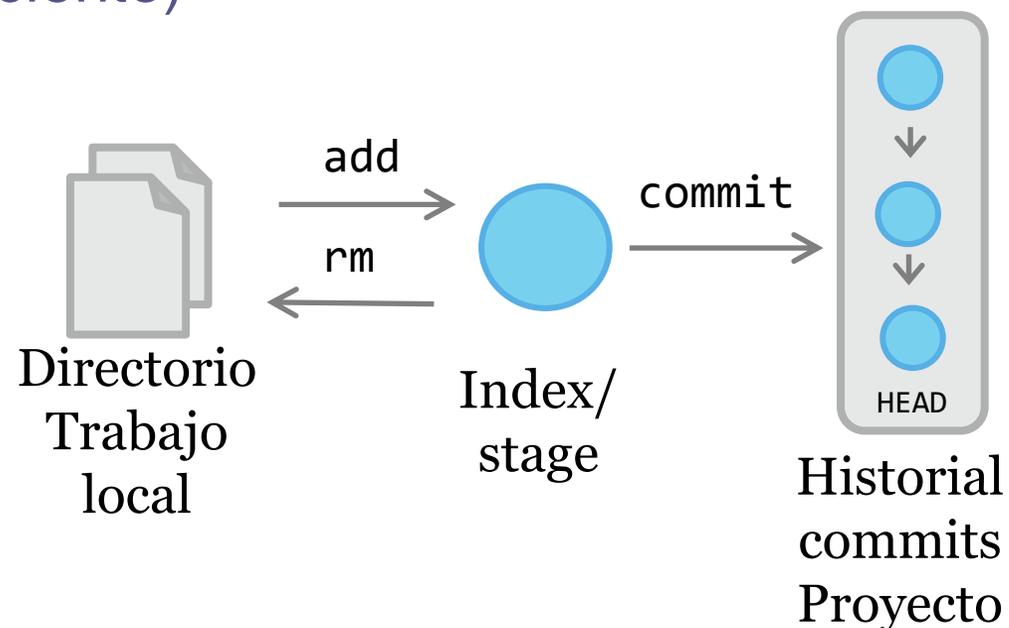
## 3 componentes locales:

Directorio trabajo local

Index (stage area). También llamada cache

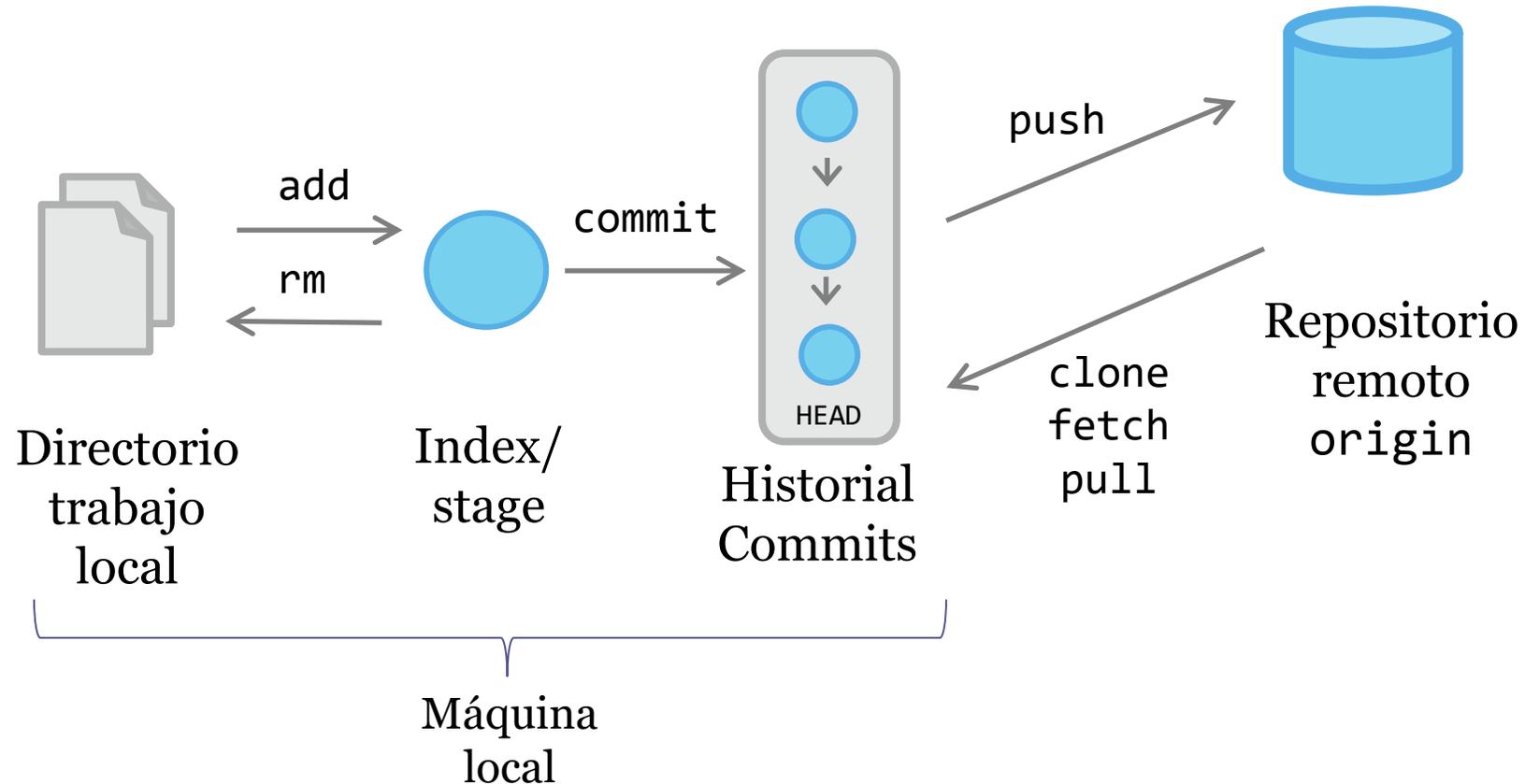
Historial del proyecto: Almacena versiones o commits

HEAD (versión más reciente)



# Repositorios remotos

Conectar con repositorios remotos  
origin = inicial



# Ramas (branches)

Git facilita gestión ramas

Master/trunk = rama inicial

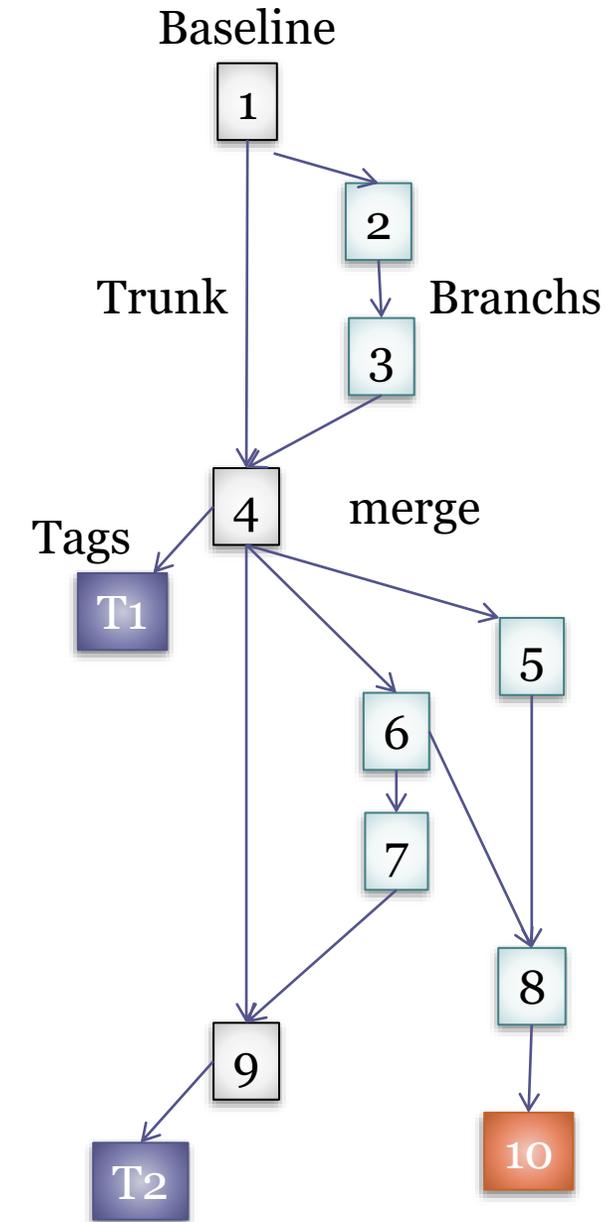
Operaciones:

Crear ramas (*branch*)

Cambiar rama (*checkout*)

Combinar (*merge*)

Etiquetar ramas (*tag*)



# Patrones de ramificación

## Git-flow

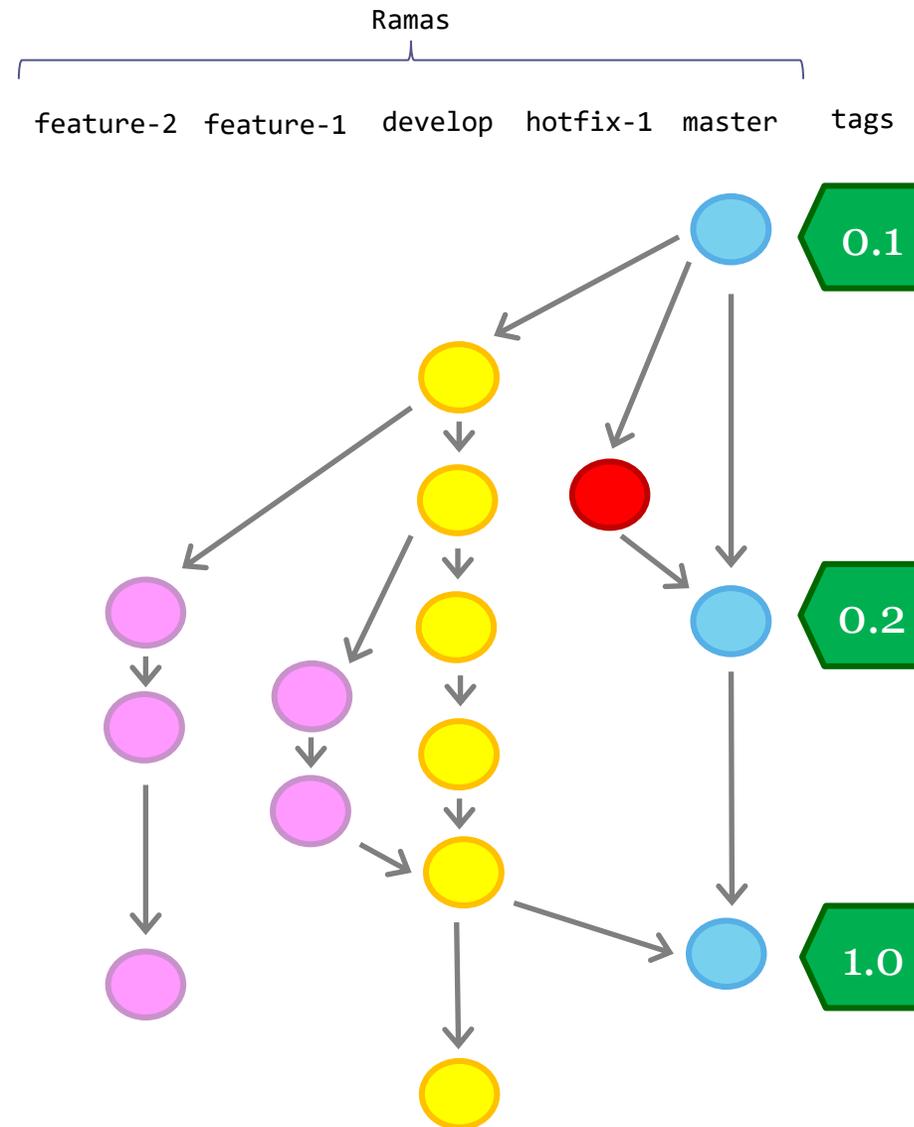
- Rama develop como principal
- Ramas por características y hotfix

## Github-flow

- Todo en master es desplegable
- No se necesita rama hotfix
- Promueve pull-requests

## Trunk-based development

- Todo en rama principal (master)
- Ramificación por características de poca duración (días)



# Gestión de dependencias

# Gestión de dependencias

Librería: Colección de funcionalidades utilizadas por el sistema que se desarrolla

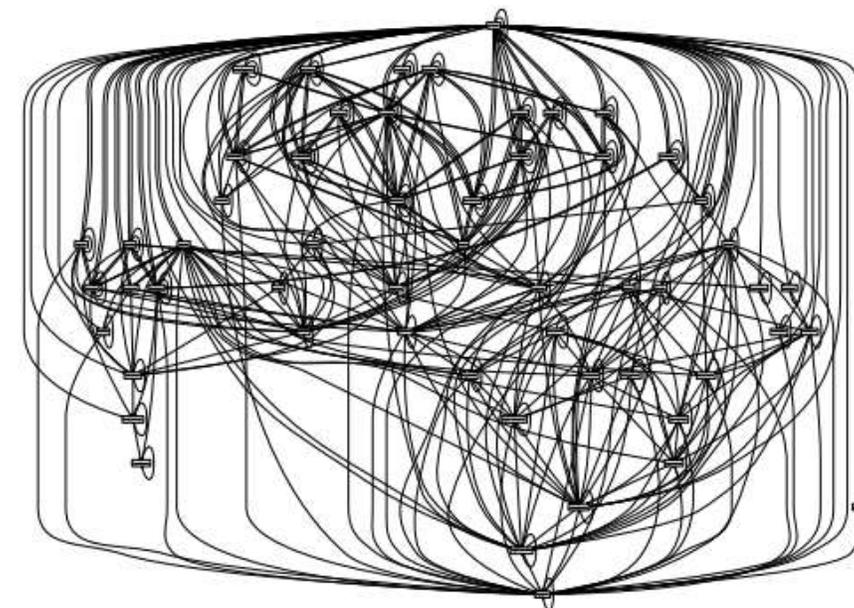
El sistema depende de dicha librería

La librería puede depender de otras librerías

La librería puede evolucionar

Versiones incompatibles

Grafo de dependencias



Grafo de dependencias de Mozilla Firefox

Fuente: The purely functional deployment model. E. Dolstra (PhdThesis, 2006)

# Grafo de dependencias

Grafo  $G = (V,E)$  donde

$V$  = vértices (componentes/paquetes)

$E$  = aristas  $(u,v)$  que indican que  $u$  depende de  $v$

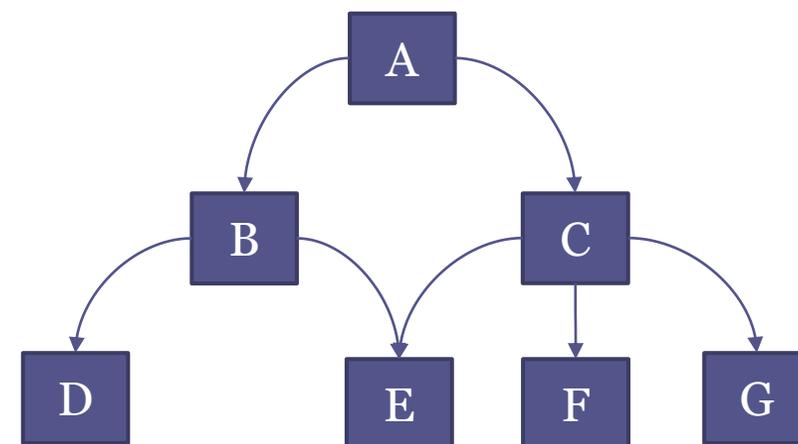
Métrica CCD (cumulative component dependency)

Suma de dependencias de todos los componentes

Cada componente depende de sí mismo

En ejemplo:

$$\text{CCD} = 7 + 3 + 4 + 1 + 1 + 1 + 1 = 18$$



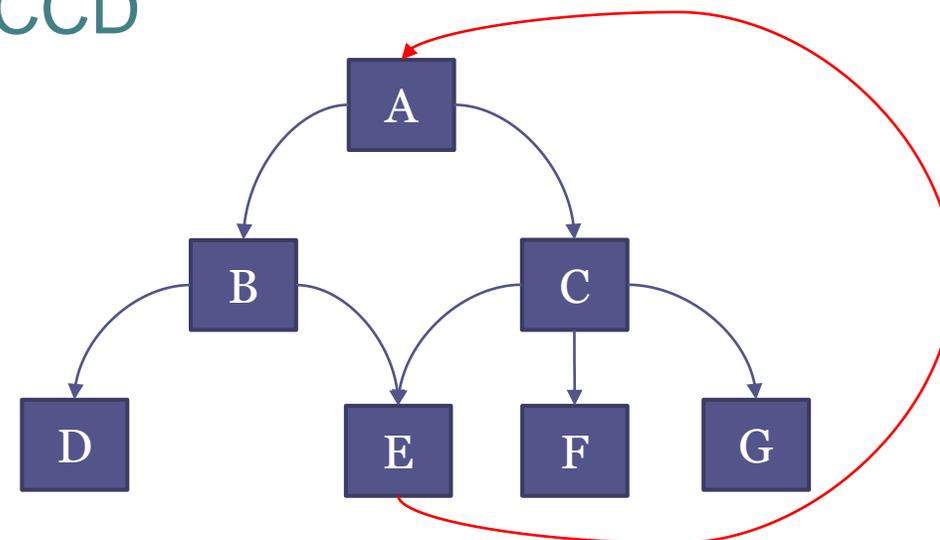
# Principio de Dependencias cíclicas

El grafo de dependencias no debería tener ciclos

Añadir un ciclo puede hacer crecer la CCD

Ejemplo:

$$\text{CCD} = 7+7+7+1+7+1+1=31$$



# Gestión de dependencias

## Modelos

Instalación local: las librerías se instalan para todo el sistema.

Ejemplo: Ruby Gems

Incluir solamente en proyecto (control de versiones)

Garantiza versión adecuada

Enlace externo

Repositorio con librerías

Dependencia de Internet y evolución de la librería

# Automatización de construcción

## Herramientas de automatización de la construcción y el despliegue

### Organizar las diferentes tareas

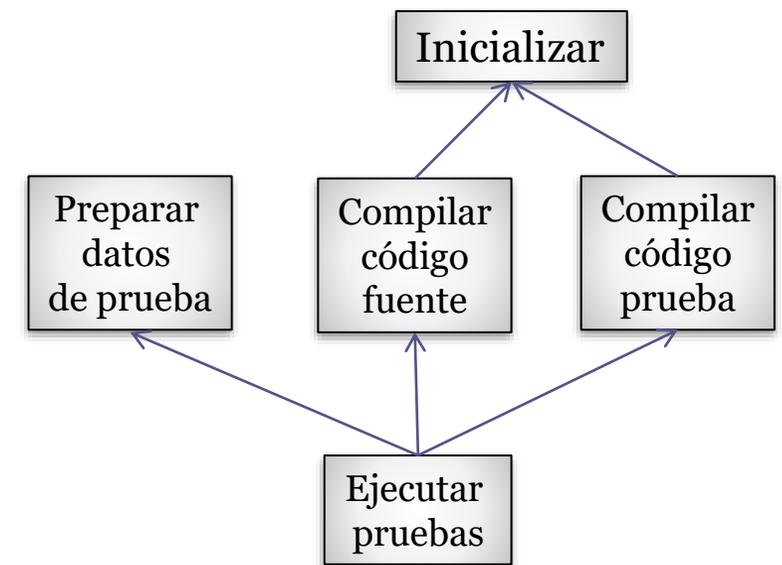
Compilar, empaquetar, instalar, desplegar, etc.

Dependencias entre tareas

Deben garantizar:

Ejecutar todos los prerequisites

Ejecutarlos una sola vez



# Automatización de la construcción

## Atributos de calidad:

### Corrección

Evitar errores comunes (minimizar "*bad builds*")

Eliminar tareas redundantes o repetitivas

### Simplicidad: Gestionar complejidad

### Automatización y facilidad de publicación

Disponer de histórico de releases y construcciones

Integración continua

### Coste

Ahorrar tiempo y dinero

"Nunca envíes a un humano a realizar el trabajo de una máquina"

G. Hohpe

# ¿Cuándo construir?

## Bajo demanda

Usuario lanza un *script* en línea de comandos

## Planificada

Automáticamente en ciertas horas

Ejemplo: *nightly builds*

## *Triggered*

Cada *commit* al Sistema control de versiones

Servidor de integración continua enlazado con Sistema de control de versiones

# Herramientas

Makefile (C world)

Ant (Java)

Maven (Java)

SBT (Scala, JVM languages)

Gradle (Groovy, JVM languages)

rake (Ruby)

npm, grunt, gulp (Javascript)

cargo (Rust)

etc.

# Automatización de construcción

**make:** Incluido en Unix

Orientado a producto

Lenguaje declarativo basado en reglas

Cuando el proyecto es complejo, los ficheros de configuración pueden ser difíciles de depurar

Varias versiones: BSD, GNU, Microsoft

Muy popular en C, C++, etc.

# Automatización de construcción

**ant:** Plataforma Java

Orientado a tareas

Sintaxis XML (build.xml)

# Automatización de construcción

## maven: Plataforma Java

- Convención sobre configuración

- Gestionar ciclo de vida del proyecto

- Gestión de dependencias

  - Descarga automática y almacenamiento local

- Sintaxis XML (pom.xml)

# Automatización de construcción

## Lenguajes empotrados

Lenguajes específicos empotrados en lenguajes interpretados de alto nivel

Gran versatilidad

Ejemplos:

`gradle` (Groovy)

`sbt` (Scala)

`rake` (Ruby)

`Buildr` (Ruby)

...

# Nuevas herramientas

Pants (Foursquare, twitter)

<https://pantsbuild.github.io/>

Bazel (Google)

<http://bazel.io/>

Buck (Facebook)

<https://buckbuild.com/>

# Maven

# Maven

Herramienta de automatización de construcción  
Describe cómo construir el software  
Describe dependencias del software  
Principio: Convención sobre configuración



Jason van Zyl  
Creador Maven

# Maven

## Fases típicas de construcción:

`clean, compile, build, test, package, install, deploy`

## Identificación de módulo

3 coordenadas: Grupo, Artefacto, Versión

Dependencias entre módulos

## Configuración: fichero XML (Project Object Model)

`pom.xml`

# Maven

## Almacenes de artefactos

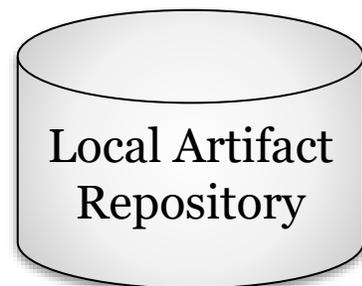
Guardan diferentes tipo de artefactos

Ficheros JAR, EAR, WAR, ZIP, plugins, etc.

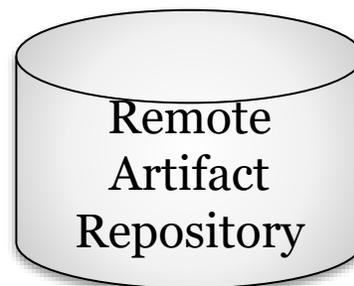
Todas las interacciones a través del repositorio

Sin caminos relativos

Compartir módulos entre equipos de desarrollo



`<usuario>/ .m2/repository`



Maven Central

# Maven Central

Repositorio público de proyectos

Más de 1 mill de GAV

≈ 3000 proyectos nuevos cada mes (GA)

≈ 30000 versiones nuevas al mes (GAV)\*

 The Central Repository

<http://search.maven.org/>

Otros repositorios:

<https://bintray.com/>

\* Fuente: <http://takari.github.io/javaone2015/still-rocking-it-maven.html>

# POM - Project Object Model

## Sintaxis XML

### Describe un proyecto

Nombre y versión

Tipo de artefacto (jar, pom, ...)

Localización del código fuente

Dependencias

Plugins

Profiles

Configuraciones alternativas para la construcción

### Estructura basada en herencia

Referencia: <https://maven.apache.org/pom.html>

# POM - Project Object Model

Estructura basada en herencia

## Super POM

POM por defecto de Maven

Todos los POM extiende el Super POM salvo que se indique de forma explícita

## parent

Declara el POM padre

Se combinan las dependencias y propiedades

# Maven

## Identificación de proyecto

### GAV (Grupo, artefacto, versión)

Grupo: Identificador de agrupamiento

Artefacto: Nombre del proyecto

Versión: Formato {Mayor}.{Menor}.{Mantenimiento}

Se puede añadir "-SNAPSHOT" (en desarrollo)

```
<project xmlns="http://maven.apache.org/POM/4.0.0"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://maven.apache.org/POM/4.0.0
    http://maven.apache.org/xsd/maven-4.0.0.xsd">
  <modelVersion>4.0.0</modelVersion>
  <groupId>es.uniovi.asw</groupId>
  <artifactId>censusesN</artifactId>
  <version>0.0.1</version>
  <name>censusesN</name>
  ...
</project>
```

# Maven

## Estructura de directorios

Maven utiliza una estructura convencional

src/main

src/main/java

src/main/webapp

src/main/resources

src/test/

src/test/java

src/test/resources

...

Directorio de salida:

target

# Maven

## Ciclo de vida

3 ciclos de vida por defecto

clean

default

site

Cada ciclo de vida tiene sus fases

# Ciclo de vida "clean"

Borrar código compilado

3 fases

pre-clean

clean

post-clean

# Ciclo de vida "default"

Compilación y empaquetado de código

Algunas fases

```
validate  
initialize  
generate-sources  
generate-resources  
compile  
test-compile  
test  
package  
integration-test  
verify  
install  
deploy
```

# Ciclo de vida "site"

Generar documentación proyecto

```
pre-site  
site  
post-site  
site-deploy
```

# Maven

## Gestión automática de dependencias

Identificación mediante GAV

Ámbito

compile

test

provide

Tipo

jar, pom, war,...

```
<project>
  ...
  <dependencies>
    <dependency>
      <groupId>javax.servlet</groupId>
      <artifactId>servlet-api</artifactId>
      <version>2.5</version>
      <scope>provided</scope>
    </dependency>
    ...
  </dependencies>
</project>
```

# Maven

## Gestión automática de dependencias

Las dependencias son descargadas

Alojadas en repositorio local

Pueden crearse repositorios intermedios (proxies)

Ejemplo: artefactos comunes de una empresa

## Transitividad

B depende de C

A depende de B  $\Rightarrow$  C también se descarga

# Maven

Múltiples módulos

Proyectos grandes pueden descomponerse

Cada proyecto crea un artefacto

Tiene su propio fichero pom.xml

El proyecto padre agrupa los módulos

```
<project>
  ...
  <packaging>pom</packaging>
  <modules>
    <module>extract</module>
    <module>game</module>
  </modules>
</project>
```

# Maven Plugins

Maven tiene una arquitectura basada en plugins

2 tipos de plugins

## Build

Se identifican en `<build/>`

## Reporting

Se identifican en `<reporting/>`

Lista de plugins: <https://maven.apache.org/plugins/index.html>

# Maven

## Algunas fases habituales

`archetype:generate` - Genera esqueleto de un proyecto

`eclipse:eclipse` - Genera proyecto eclipse

`site` - Genera sitio web del proyecto

`site:run` - Genera sitio web y arranca servidor

`javadoc:javadoc` - Generar documentación

`cobertura:cobertura` - Informe del código ejecutado en pruebas

`checkstyle:checkstyle` - Chequear el estilo de codificación

**npm**

# npm

Node.js Package Manager

Creado inicialmente por Isaac Schlueter

Posteriormente, empresa Npm inc.

Gestor de paquetes por defecto de NodeJs

Otro gestor para NodeJs: Yarn

Gestiona las dependencias

Permite *scripts* para tareas comunes

Almacén de software

Paquetes públicos o de pago

Fichero de configuración: package.json

# Configuración npm: package.json

Fichero configuración: package.json

npm init crea un esqueleto inicial

Campos:

```
{
  "name": "...obligatorio...",
  "version": "...obligatorio...",
  "description": "...opcional...",
  "keywords": "...",
  "repository": {... },
  "author": "...",
  "license": "...",
  "bugs": {...},
  "homepage": "http://. . .",
  "main": "index.js",
  "devDependencies": { ... },
  "dependencies": { ... }
  "scripts": { "test": " ... " },
  "bin": {...},
}
```

Nota: Yeoman proporciona esqueletos completos

# Paquetes npm

Base de datos: <http://npmjs.org>

Instalación de paquetes:

2 opciones:

Local

```
npm install <packageName> --save (--save-dev)
```

Global

```
npm install -g <packageName>
```

# Dependencias npm

## Gestión de dependencias

Paquetes locales en caché, directorio: `node_modules`

Acceso a módulos mediante: `require('...')`

## Paquetes globales (instalados con opción `--global`)

Cacheados en: `~/ .npm folder`

## Paquetes con ámbito marcados con `@`

# Comandos y *scripts* npm

Npm contiene numerosos comandos

start  $\approx$  node server.js

test  $\approx$  node server.js

ls: muestra lista de paquetes instalados

...

Scripts creados por el usuario:

run-script <name>

Definidos en sección "scripts"

Para gestionar tareas más complejas

gulp, grunt

<https://docs.npmjs.com/cli-documentation/>