





Arquitectura del Software

Lab. 08

- TDD: Desarrollo guiado por pruebas (Test Driven Development)
- Cobertura de Código (Codecov)
- Integración Continua(GitHub Actions)
- Herramientas de análisis estático del código(Codacy)

Jose Emilio Labra Gayo Pablo González Irene Cid Paulino Álvarez

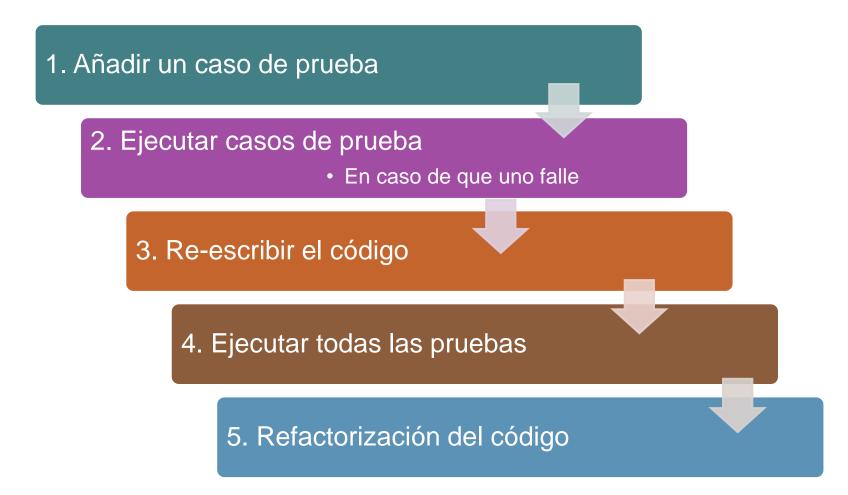
TDD - Definición

• Proceso de software en el que los requisitos son trasladados a pruebas.

• Lo opuesto al desarrollo de software donde se permite que código no testeado se despliegue

Técnica propuesta por Kent Beck

TDD - Fases



TDD - Particularidades

- Código sencillo que satisface las necesidades del cliente
- Obtenemos código sencillo
-Y nuestra batería de pruebas
- Nos ayuda a centrarnos en lo que queremos desarrollar

TDD -Codecov

- Herramienta de cobertura de código
- Cobetura de código: Medida que nos indica la proporción de líneas de código que son probadas en alguno de nuestros test
- Codecov usa la siguiente :
 - Hit: The line was executed
 - Partial: The line was partially executed. For example conditional structures
 - Miss: The lines was not executed

TDD - Codecov

• La ratio de cobertura es calculado con la siguiente fórmula:

```
hits / (hits + misses + partials)
```

 Tras la ejecución de test, nos genera un fichero para su posterior análisis

https://codecov.io/gh/arquisoft/radarin_???

TDD- Test de ejemplo

```
export default function EmailForm(props) {
const [state, setState] = useState({email: '', remail: '', enabled: false});
function changeEmail(e) {
    const email = e.target.value ;
    setState({...state, email: email, enabled: email === state.remail});
function changeRemail(e) {
    const remail = e.target.value ;
    setState({...state, remail: remail, enabled: remail === state.email});
return (
  <Form>
       <Form.Control type="text" name="email" placeholder="Input email" aria-label="email-input"</pre>
                     onChange={changeEmail} value={state.email}/>
       <Form.Control type="text" name="remail" placeholder="Input remail" aria-label="remail-input"</pre>
                     onChange={changeRemail} value={state.remail}/>
       <Button variant="primary" type="submit" disabled={!state.enabled}>Submit
  </Form>
```

Tenemos un formulario con dos cajas de texto: email y remail El botón no se activa hasta que se introduzca el mismo texto en ambas entrada

TDD -Test de ejemplo

```
import React from 'react'
import { render, fireEvent } from "@testing-library/react";
import EmailForm from "./EmailForm";
test('check email button activated when 2 emails are equal', async () => {
  const correctValues = { email: 'test@example.org', remail: 'test@example.org' };
  const { getByLabelText, getByText, container } = render(<EmailForm/>);
  const inputEmail = getByLabelText('email-input');
  const inputRemail = getByLabelText('remail-input');
  fireEvent.change(inputEmail, { target: { value: correctValues.email }});
  expect(getByText(/Submit/i).closest('button')).toHaveAttribute('disabled');
  fireEvent.change(inputRemail, { target: { value: correctValues.remail }});
  expect(getByText(/Submit/i).closest('button')).not.toHaveAttribute('disabled');
});
```

Integración Continua - Definición

- Práctica de desarrollo que exige a los desarrolladores integrar el código varias veces al día.
- Cada tarea para generar el software con las nuevas modificaciones es ejecutado cuando se cumple alguna condición (Cada vez que se genera una instancia, un push o un pull en el repositorio)

Integración Continua - Mejoras

- Detecta y resuelve problemas de una manera continua
- Ejecución automática de los casos de test
- Monitorización de la calidad de código.

Integración Continua - Ejemplos

- Jenkins
- Pipeline
- Hudson
- Apache Continuun
- Travis
- GitHub Actions

Integración Continua - Usos

- Mantenimiento del código en el repositorio.
- Construcción automática
- Despliegue
- Ejecutar los test en un entorno clonado en los entornos de producción
- Mantener el histórico de las construcciones.

Integración Continua - GitHub Actions

- Permite gestionar la integración continua sobre los proyectos de los repositorios en GitHub
- Ratis para proyectos gratuitos
- La configuración se mantiene en uno o varios ficheros yaml dentro del directorio
 .github/workflows , que podemos localizar en la raíz del directorio

CI-GitHub Actions

- Contenido .yml :
 - Condiciones que lanzan el proceso (On)
 - Lista de tareas (Jobs).
 - Cada tarea ejecutada en su propio entorno
 - Una especificacion para cada tarea (checkout, install dependencies, build and test)

```
name: CI for radarin
on:
  push:
    branches: [ master ]
  pull request:
    branches: [ master ]
jobs:
  build-test-webapp:
    runs-on: ubuntu-latest
    defaults:
      run:
        working-directory: webapp
    steps:
    - uses: actions/checkout@v2

    uses: actions/setup-node@v1

      with:
        node-version: 12.14.1
    - run: npm ci
    - run: npm run build
    - run: npm test

    uses: codecov/codecov-action@v1
```

Integración Continua -GitHub Actions

• Cada tarea debe tener un propósito específico. (probar una parte de la app, desplegar, .. etc).

• Se puede usar para automatizar otras partes del repositorio. Ejemplo: responder automáticamente cuando un nuevo issue es creado.

Integración Continua -GitHub Actions

- uses: actions/checkout@v2.
 - Uso de una acción ya creada por la comunidad.
 - In this case, realiza un checkout de la rama especificada y se la pasa al Runner
- uses: actions/setup-node@v1 with:
 - node-version: 12.14.1
 - Instala node en el Runner
- - run: npm ci
 - Ejecuta un commando, en este caso instalamos las dependencias del Proyecto vía npm

Análisis estático del código -Definición

- Analiza el código sin compilarlo
- Detecta bugs, code smells, vulnerabilidades del sistema, etc
- Util para medir la calidad del código.
- Se puede bloquear la subida de código que no cumpla con ciertas caracetrísticas de calidad

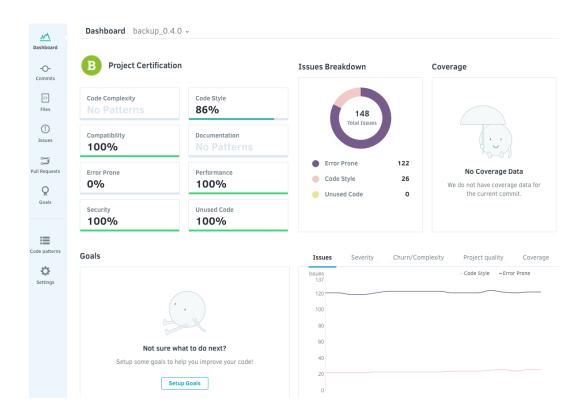
Análisis estático del código -Codacy

- Herramienta de análisis estático del código
- Requisitos:
 - Servidor Git como GitHub
 - Acceso al repositorio
 - Lenguaje de aceptación
- El proyecto es importado y analizado

https://app.codacy.com/gh/Arquisoft/radarin_??)

Análisis estático del código -Codacy

Tras el análisis, codacy envía el mail



Codacy

- En la página principal del proyecto podemos elegir la rama
- Para cada rama podemos visualizar las siguientes secciones:
 - Quality evolution
 - Issues breakdown
 - Coverage status
 - Hotspots
 - Logs
 - Pull requests status

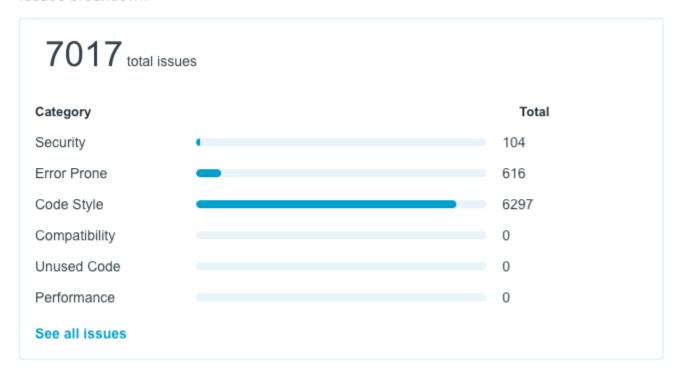
Codacy: Project certification and Quality evolution

B Project certification



Codacy: Issues breakdown

Issues breakdown



Codacy: Coverage status

Coverage



Codacy

- Security: recomendaciones de seguridad, potenciales vulnerabilidades, dependencias de seguridad.
- Error Prone: Malas prácticas, código conducente a fallos.
- Code Style: mejores practices en el formato de las líneas de código: líneas demasiada largas, tabulaciones.
- **Compatibility:** identifica código que puede presentar problemas con antiguos sistemas u otras plataformas.
- Unused Code: Código no accesible o usado.
- Performance: errores de optimización.

Codacy: Files

Files master ~ Search file GRADE -FILENAME -ISSUES ▼ DUPLICATION -COMPLEXITY -COVERAGE A tests/Codacy/Coverage/Parser/CloverParserTest.php 0 src/Codacy/Coverage/Parser/CloverParser.php 16 94% src/Codacy/Coverage/Application.php 0 0 1 0% tests/Codacy/Coverage/Parser/ParserTest.php tests/Codacy/Coverage/Util/GitClientTest.php 1 tests/Codacy/Coverage/Parser/PhpUnitXmlParserTest.php 2 src/Codacy/Coverage/Command/Phpunit.php 0% 0 3 src/Codacy/Coverage/Util/GitClient.php 0 0 3 67% src/Codacy/Coverage/Util/CodacyApiClient.php 0

Codacy: File detail

squbs-unicomplex/src/main/scala/org/squbs/unicomplex/streaming/ServiceRegistry.scala

Ignore File

TIME TO FIX: 1 hour

View on GitHub

Size		Structure		Complexity		Duplication	
Lines of code:	273	Number of Classes:	8	Complexity:	26	Number of Clones:	13
Source lines of code:	194	sLoC / Class: 🔞	24.25	Complexity / Class:	3.25	Duplicated lines of code:	134
Commented lines of code:	26	Number of Methods:	31	Complexity / Method:	0.84		
		sLoC / Method: 🔞	6.26	Churn:	19		