

Sprawozdanie z Projektu Konfiguracja Środowiska Docker dla Projektu Laravelowego

Ewa Kubera, Amelia Wałek
Informatyka II rok

December 18, 2023

Contents

1	Wstęp	2
2	Instrukcja Uruchomienia Projektu	2
2.1	Krok po Kroku	2
2.2	Wejście do Konsoli PHP	2
3	Opis Zawartości Pliku <code>docker-compose.yml</code>	2
3.1	Usługa PHP	2
3.2	Usługa MySQL	2
3.3	Usługa Nginx	3
4	Podsumowanie	3
4.1	Osiągnięcia Projektu	3
4.2	Problemy i Rozwiązania	3
4.3	Dalsze Rozwinięcia	3

1 Wstęp

Krótką prezentacją projektu oraz celów, jakie miał on na celu osiągnąć.

2 Instrukcja Uruchomienia Projektu

2.1 Krok po Kroku

Opis, jak uruchomić projekt przy użyciu Docker.

1. **Pobranie Projektu:** Sklonuj repozytorium projektu z platformy GitHub.
2. **Przejsście do Katalogu Projektu:** Otwórz terminal i użyj komendy `cd`, aby przejść do katalogu projektu.
3. **Uruchomienie Kontenerów:** Wykonaj polecenie `docker-compose up -d --build`.
4. **Generowanie Klucza Aplikacji:** Wykonaj polecenie `docker-compose exec php php artisan key:generate`.
5. **Konfiguracja Cache:** Wykonaj polecenie `docker-compose exec php php artisan config:cache`.
6. **Migracja Bazy Danych:** Wykonaj polecenie `docker-compose exec php php artisan migrate`.

2.2 Wejście do Konsoli PHP

Opis, jak wejść do konsoli PHP, aby korzystać z Composera i innych narzędzi wewnątrz kontenera.

1. **Wejście do Konsoli PHP:** Wykonaj polecenie `docker-compose exec php bash` aby wejść do kontenera PHP.
2. **Korzystanie z Composera:** Wewnątrz kontenera, użyj polecenia `composer` do zarządzania zależnościami.

3 Opis Zawartości Pliku `docker-compose.yml`

Opis poszczególnych usług (services) zdefiniowanych w pliku, wraz z wyjaśnieniem wybranych opcji konfiguracyjnych.

3.1 Usługa PHP

Opis usługi PHP, zawierającej konfigurację Dockerfile oraz opcje konfiguracyjne.

3.2 Usługa MySQL

Opis usługi MySQL, zawierającej konfigurację obrazu oraz zmienne środowiskowe.

3.3 Usługa Nginx

Opis usługi Nginx, zawierającej konfigurację pliku `default.conf` oraz porty.

4 Podsumowanie

4.1 Osiągnięcia Projektu

Co udało się osiągnąć podczas projektu?

- wymienić płytę główną w komputerze (związek z naprawą problemu);
- zainstalować program Docker na system Windows;
- utworzyć repozytorium na GitHub;
- uskutecznić wyszukiwanie informacji w Internecie, przydatnych do wykonania projektu;
- utworzyć plik za pomocą LaTeX;

4.2 Problemy i Rozwiązania

Jakie problemy napotkano i jak je rozwiązano?

-Problem z instalacją Dockera, który wymagał zmiany w biosie, dotyczącej tworzenia maszyn wirtualnych. Z przyczyn okoliczności (komputer gamingowy z allegro kupiony przez rodziców kilka lat temu, posiadający bios w języku hiszpańskim, posiadający hasło nieznane dla użytkownika) do biosu dostęp uzyskano tylko w sposób mechaniczny (wyciąganie baterii na 20 sekund), ale problem nie został naprawiony przez niekompetencje użytkownika do tego typu działań, przez co po trzech takich próbach bios został rozprogramowany. Dzięki znajomości udało się kupić kompatybilną płytę główną do wymiany w cenie przesyłki oraz dokupić pastę termoprzewodzącą do procesora. Po dwóch tygodniach (czas oczekiwania na potrzebny sprzęt) udało się skutecznie wymienić płytę główną.

-Problemy z eksportem pliku z komputera do repozytorium GitHub (problemy z GitHub desktop na jednym z komputerów). Pliki przesłano z innego komputera.

-Problem ze zrozumieniem treści zadania do wykonania i braki wiedzy jak je wykonać (pierwsze projektowanie jakiegokolwiek aplikacji, w dodatku w nieznanym środowisku). Pomógł internet.

4.3 Dalsze Rozwinięcia

Co można by było zrobić inaczej lub rozwijać w przyszłości?

-nie kupować taniego komputera z allegro, tylko samemu kupić dobre komponenty i go złożyć :)