# M8 – DESPLIEGUE DE APLICACIONES WEB

Documentación y Sistemas de Control de Versiones



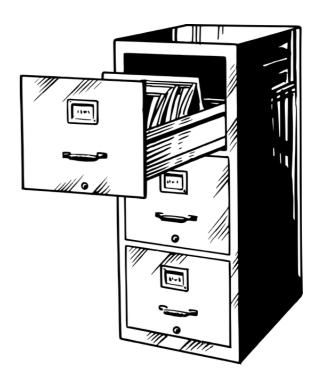




## DOCUMENTACIÓN



La documentación detallada sobre las especificaciones del programa es una práctica obligatoria para todo desarrollador de software





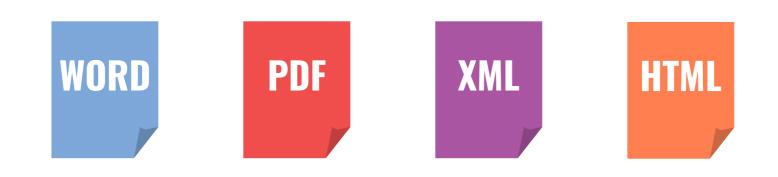
#### Formatos estándar







#### Formatos estándar





#### Formatos estándar



Los **formatos web** son cada vez más habituales



#### Lenguajes de marcas para la documentación

Los lenguajes de marcas consisten en etiquetas (tags) que se utilizan para estructurar la información. Ejemplo HTML, XML

Normalmente para elaborar documentación se usa el lenguaje XML





#### Ejemplo de marcado con XML

```
XML
  <?xml version="1.0"?>
  <xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <xs:element name="libro">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element name="titulo" type="xs:string"/>
        <xs:element name="autores" type="xs:string"/>
        <xs:element name="editorial" type="xs:string"/>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
  </xs:schema>
```

## Apartados que debe tener la documentación



#### Especificaciones funcionales

- Especificar entradas y salidas
- Las secciones de la interfaz y recursos para su correcta utilización
- Información referente al mantenimiento y/o actualizaciones
- Suele usarse para elaborar el manual de usuario

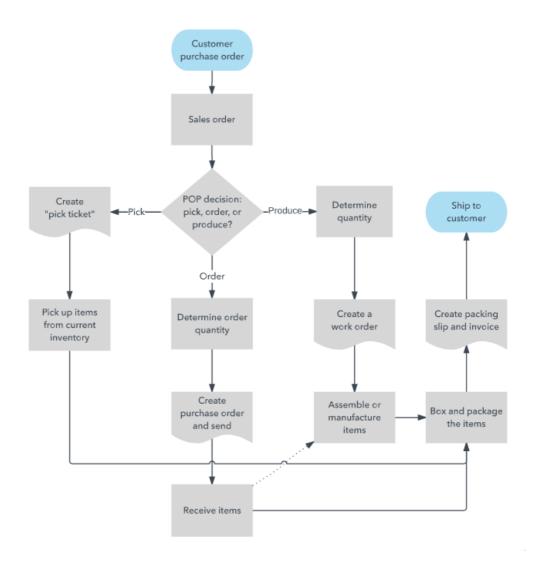
#### Diseño del sistema

- Información necesaria para conocer el sistema
- Diagrama de flujo que muestre de manera gráfica el comportamiento
- Diagrama entidad-relación para la estructura de la base de datos

## Apartados que debe tener la documentación



#### Ejemplo diagrama de flujo



## Apartados que debe tener la documentación



#### Prueba de programas y sistemas

- Se describe el comportamiento del programa
- Se especifica las excepciones a la hora de ejecutar el programa, por ejemplo si existe un error con la conexión o se intenta acceder a un archivo que no encuentra



#### **Javadoc**

Genera automáticamente documentación en **HTML** para aplicaciones **Java** 

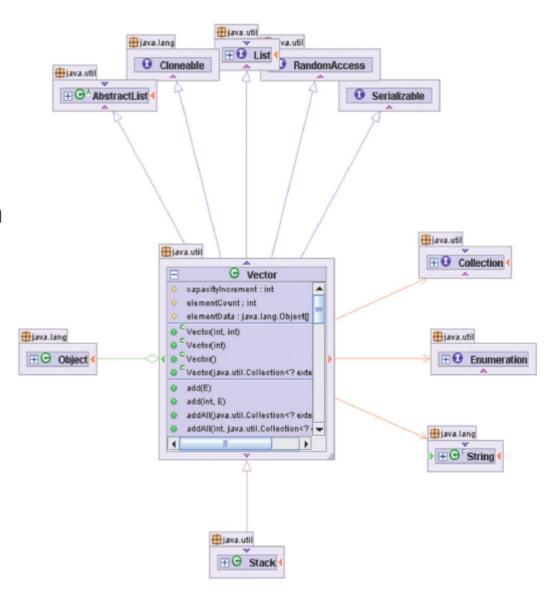


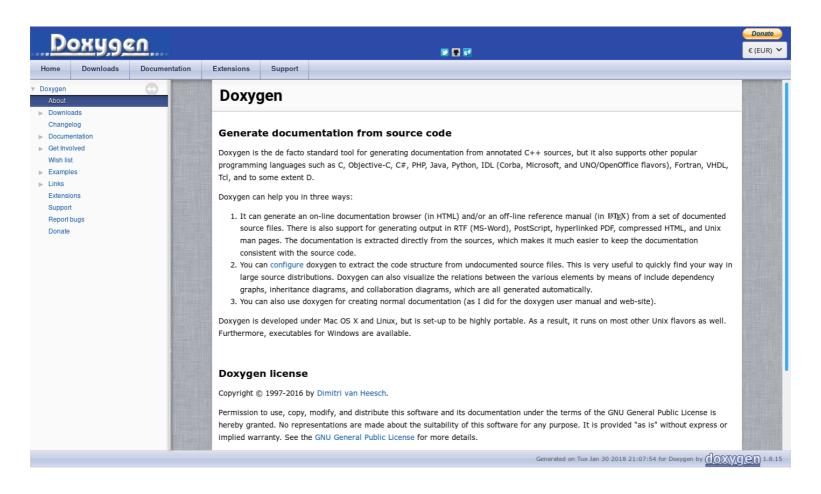
Diagrama UML de una clase en Java



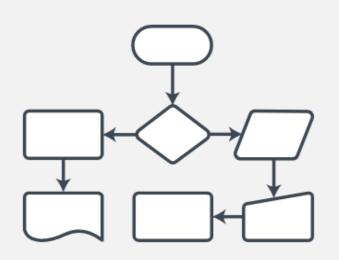
#### Doxygen

Genera automáticamente documentación para aplicaciones Java, C/C++,

#### Python, Objective-C, PHP, C#, D





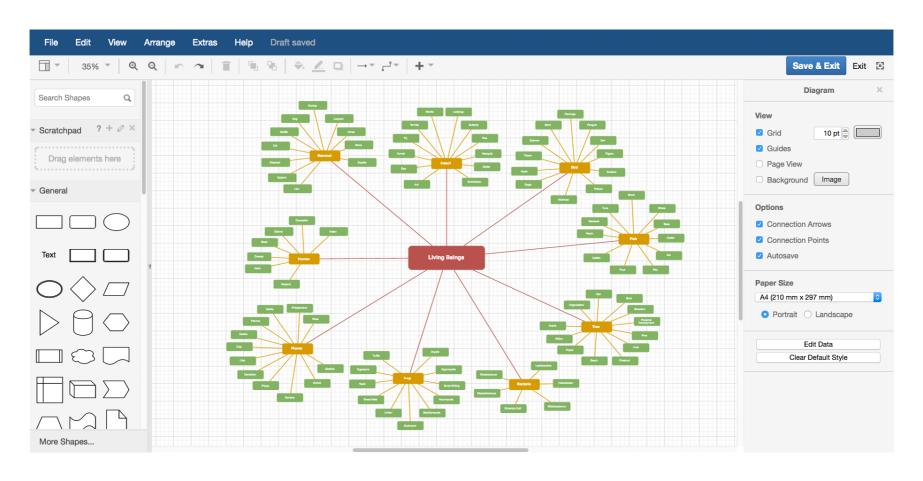


Otras herramientas para diagramas



draw.io https://www.draw.io/

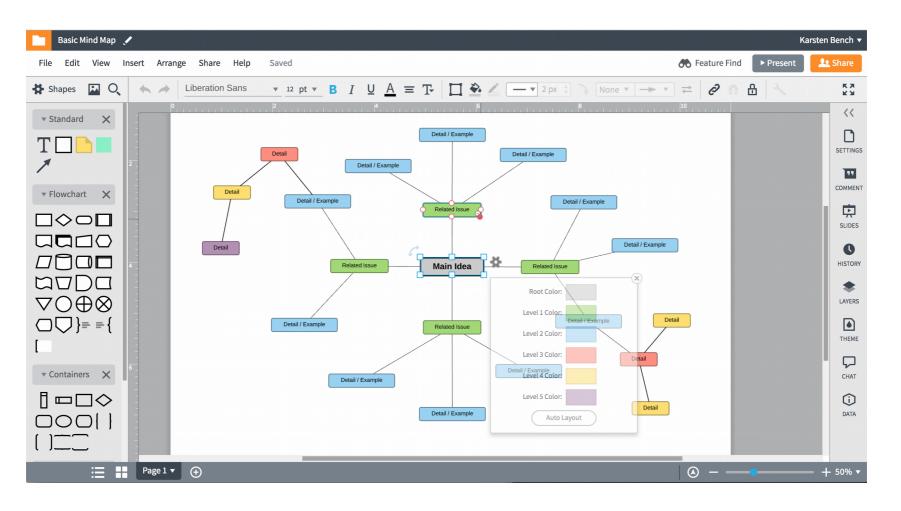
Gratis, online y escritorio, Mac, Windows, Linux





#### **lucidchart** https://www.lucidchart.com

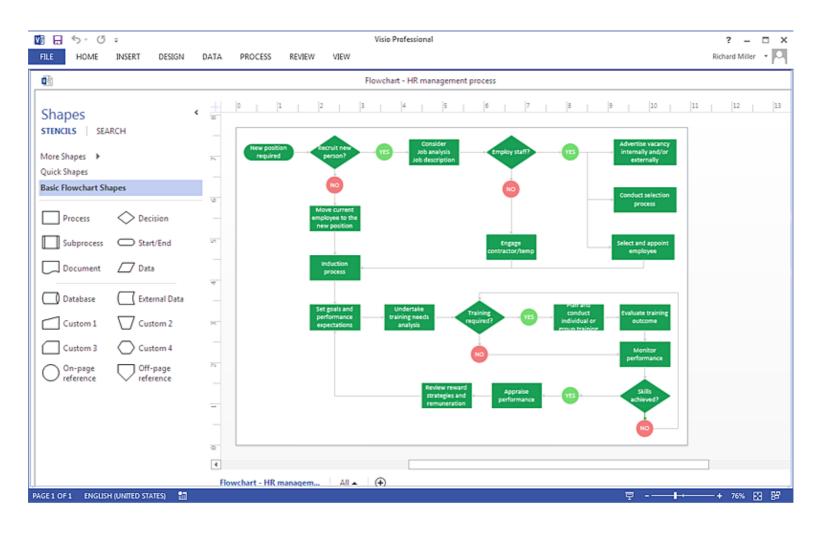
De pago con opción Gratis (con limitaciones), online





#### Microsoft Visio https://www.microsoft.com

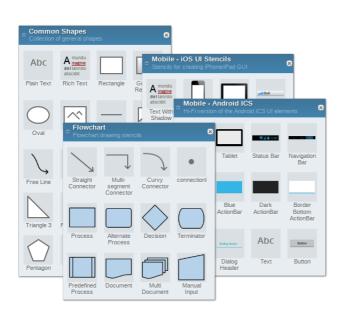
De pago, Windows

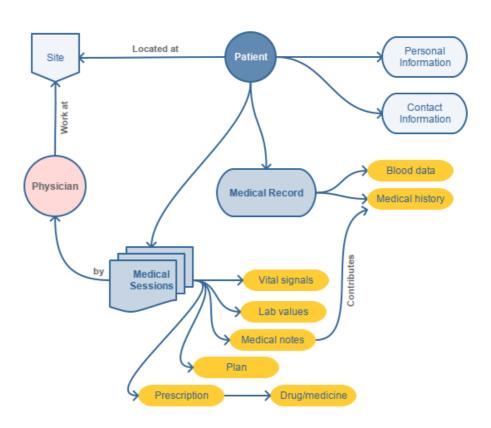




pencil https://pencil.evolus.vn/

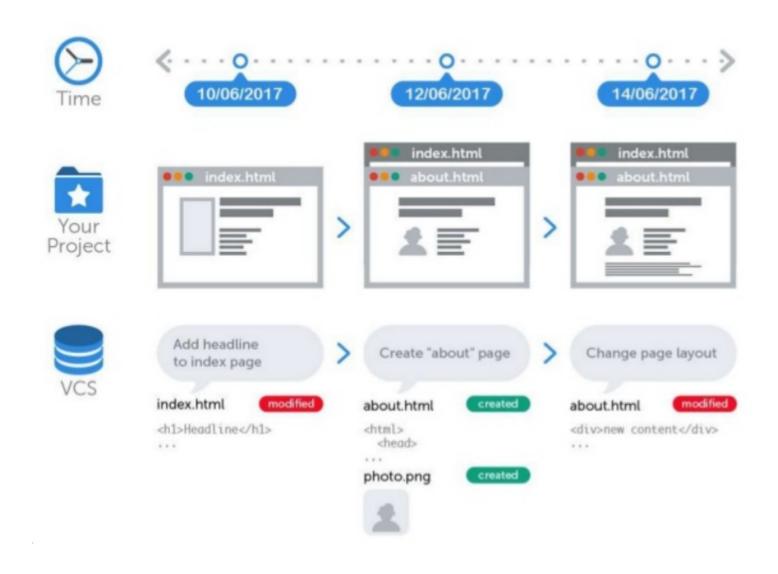
Gratis, opensource, escritorio, Mac, Windows, Linux





# SISTEMAS DE CONTROL DE VERSIONES







Las modificaciones realizadas en una aplicación, se denominan **versiones** y se identifican mediante un código numérico (v1.0).

Es aconsejable tener un control de los cambios del software. Este tipo de sistemas se denomina **sistema de control de versiones** 

















#### Es una aplicación que ofrece

- Mecanismos para gestionar las diferentes versiones de uno más archivos
- Evita la pérdida de contenidos una vez registrado
- Permite recuperar cualquier versión una vez grabada y crear otras nuevas a partir de éstas
- Gestionar problemas, en qué momento se crearon y quien lo hizo



#### Es una aplicación que ofrece

- Comparar diferentes versiones de un archivo
- Comprobar si una determinada modificación puede ser útil sin que la prueba afecte al resto de la aplicación
- Mantener varias ramas de un proyecto
- Conexión segura y cifrada con el servidor, para la seguridad de los datos enviados



#### ¿ Para quien es útil?

- Para investigadores: Artículos, Tesis, Notas (LaTeX)
- Para **administradores**: Archivos de configuración, ...
- Para desarrolladores: códigos fuente, páginas web,...
- Para escritores: cuentos, libros, ...
- •





#### Sistema de control de versiones

Diseñado por Linus Torvalds

- Gratis y OpenSource
- Velocidad
- Diseño sencillo
- Distribuido
- Manejar grandes proyectos (Kernel de Linux)
- Eficiente



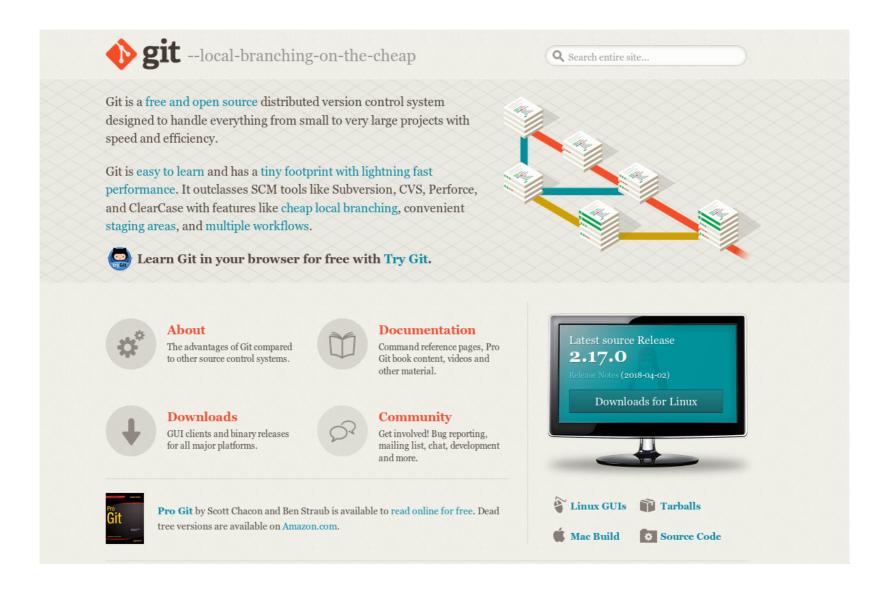




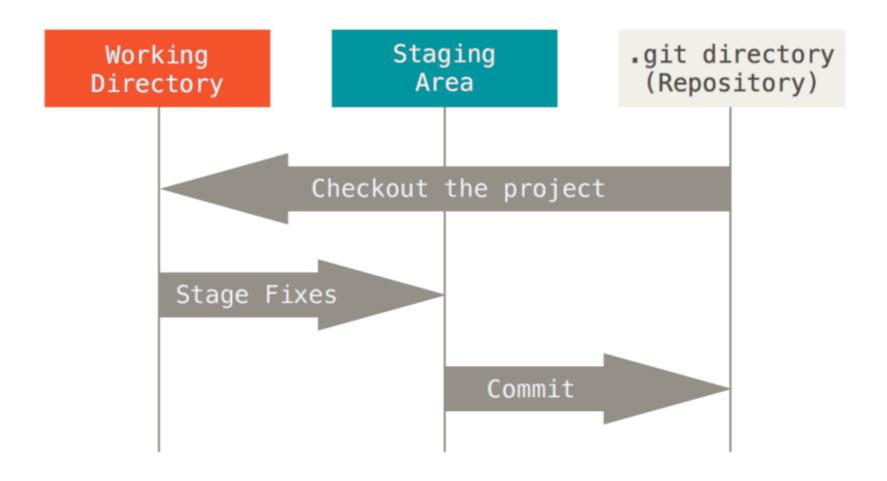




https://git-scm.com/

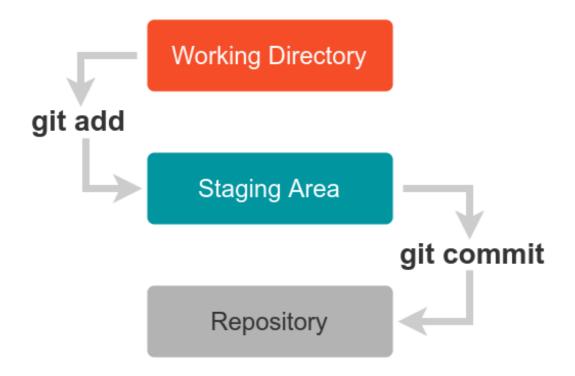






## Comandos básicos de git





## Comandos básicos de git



Descripción	Comando
Configurar nombre y email del autor	<pre>git configglobal user.name "Joan Nelson" git configglobal user.email joan@demo.com</pre>
Inicia repositorio local	git init
Crea copia en directorio local	<pre>git clone /path/to/repository</pre>
Agrega uno o más archivos a Staging	<pre>git add <filename> git add *</filename></pre>
Agregar al repositorio	<pre>git commit -m "Commit message"</pre>
Ver estado de los archivos	git status
Listar ramas	git branch
Cambiar de rama	<pre>git checkout <branchname></branchname></pre>
Ver los commits	git log

## Comandos básicos de git



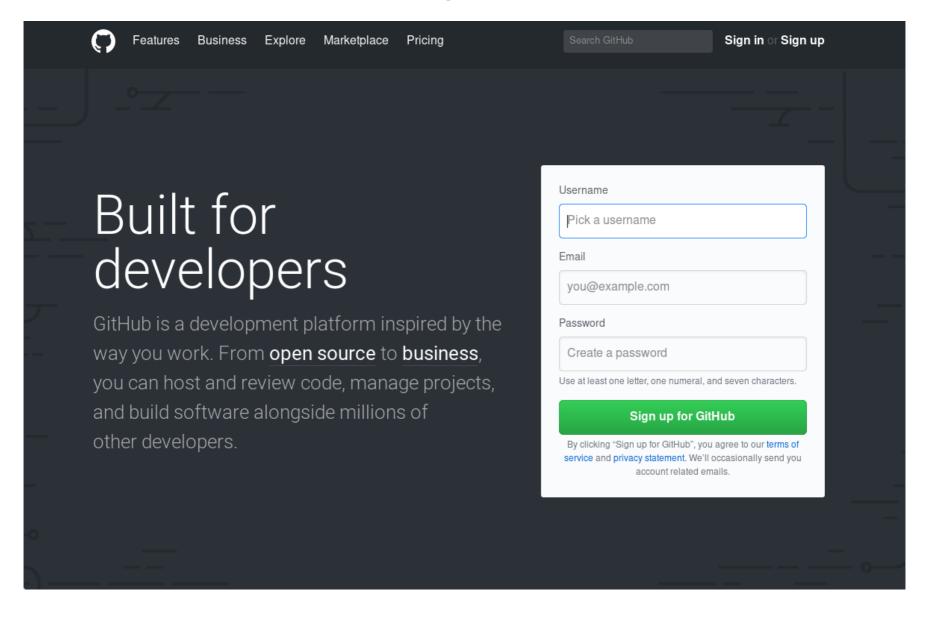
Descripción	Comando
Ver los commits (abreviado)	git logoneline
Conectarse a repositorio remoto y etiquetarlo "remotelabel"	<pre>git remote add remotelabel <server></server></pre>
Ver repositorios remotos	git remote -v
Enviar rama a repositorio remoto "remotelabel"	<pre>git push remotelabel <branchname></branchname></pre>
Enviar todas las ramas a remoto	git pushall origin
Borrar rama en repositorio remoto "remotelabel"	<pre>git push remotelabel : branchname&gt;</pre>
Agregar cambios de repositorio remoto a local	git pull





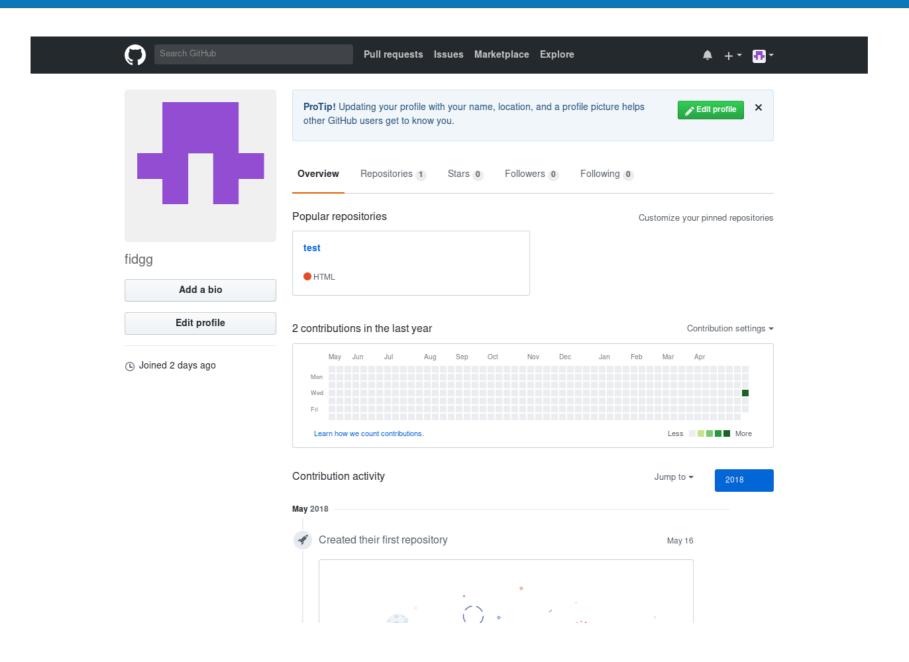


#### https://github.com/



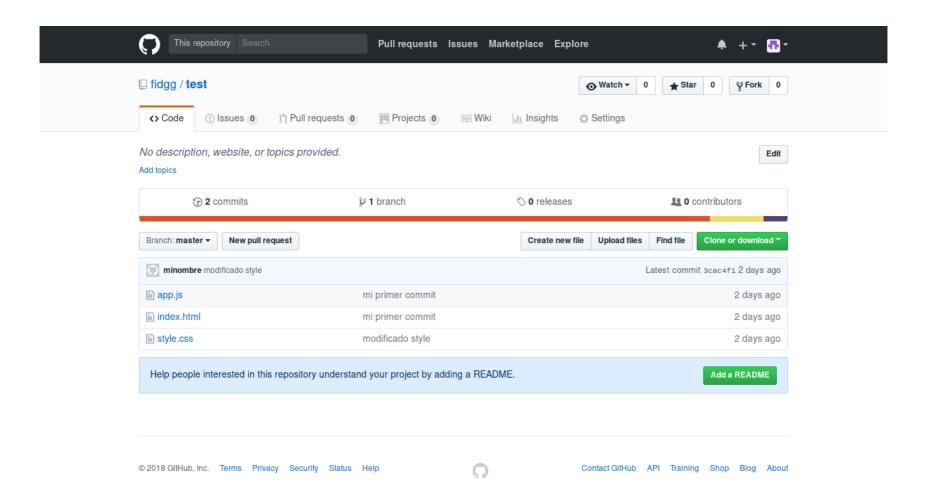
#### **GitHub**





#### GitHub







La mejor forma de aprender es "haciendo". Educación y empresas forman un binomio inseparable