|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| [Tapez le titre du document] | [Sélectionnez la date]  [Année] | |
| [Tapez le résumé du document ici. Il s'agit généralement d'une courte synthèse du document. Tapez le résumé du document ici. Il s'agit généralement d'une courte synthèse du document.] | | [Tapez le sous-titre du document] |

Sommaire

[Introduction 1](#_Toc484440069)

[L'entreprise 2](#_Toc484440070)

[Gestion de projet 2](#_Toc484440071)

[Cahier des charges 3](#_Toc484440072)

[Technologies utilisées 4](#_Toc484440073)

[NodeJS 4](#_Toc484440074)

[Yarn 4](#_Toc484440075)

[ReactJS 4](#_Toc484440076)

[Babel 5](#_Toc484440077)

[Travail réalisé 6](#_Toc484440078)

[Prise en main des différents outils 6](#_Toc484440079)

[Développement du module withState 7](#_Toc484440080)

[Développement de Xen Orchestra 8](#_Toc484440081)

[Réalisation et tests 9](#_Toc484440082)

[Liens 10](#_Toc484440083)

## Introduction

Dans le cadre du master Web Informatique et Connaissances, j’ai effectué un stage de cinq mois et demi au sein de l’entreprise Vates. Ce stage s’est déroulé du 30 janvier au 30 juin 2017.

Le but de ce stage est découvrir le monde professionnel, tout en approfondissant des connaissances acquises qui ont pu être vu en cours, comme lors de projets personnels. Lors de ma recherche de stage, je souhaitais trouver un sujet usant d' une technologie utilisant le langage Javascript. Même en ayant été initié à ce langage de programmation durant la formation, je ne me sentais pas à l'aise avec celui-ci. Cette technologie étant largement utilisée dans le monde professionnel, il me paraissait important d'étendre mes connaissance à son sujet.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/!\\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Le projet proposé par Studio Goliath répondait entièrement à mes attentes puisqu’il est de développer une application WEB à l’aide Symfony2.

Ce rapport commence par une présentation de l’entreprise, pour situer l’environnement dans lequel j’ai pu évoluer au cours cette période. Viens ensuite une présentation du projet, puis une présentation du travail que j’ai réalisé, et pour finir, une partie concernant l’avenir de ce projet.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

L'entreprise

Vates, qui du latin signifie "devin" ou "oracle", est également une entreprise de développement open source. Situé à Grenoble, au 3 rue Pierre Termier, Vates a été créé en 2006 par Olivier Lambert, Julien Fontanet et Nithida Keophilavong.

De 2006 à 2012 Vates développait des solutions open source....  
Depuis 2012, Vates se consacre uniquement au développement, à la maintenance et au support du logiciel Xen Orchestra également open source.

L'entreprise est composé de cinq salariés : un directeur technique, nit, deux développeurs,

## Gestion de projet

Xen Orchestra est développé grâce à essentiellement deux outils de gestions :

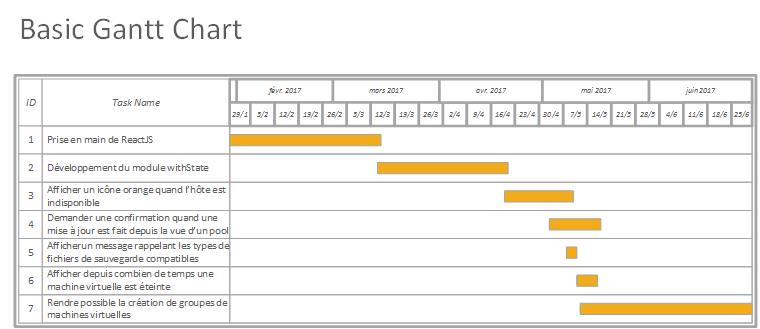
- Mattermost qui est un chat sur lequel l'ensemble de l'équipe peut échanger. En effet, une partie de l'équipe effectuant son activité en télétravail, un outil de communication est nécessaire

-Git, Github et Gitlab: Vates utilise l'outils de gestion et de versions git qui permet de garder une traçabilité du développement du logiciel ainsi que de travailler en équipe sur un projet. Github et Gitlab sont des services web d'hébergement et de gestion du développement de projet utilisant git sur lequel Xen Orchestra est disponible dans un dépôt public. Dans ces plateformes, chaque dépôt possède une section dans laquelle tout le monde peut ouvrir des rapports des bugs. Ces bugs sont ensuite assignés à un développeur par un directeur technique

De plus, git permet de travailler en équipe sur un projet. Ainsi, pour développer une fonctionnalité, il est possible de créer une branche sur laquelle il va être possible de coder de manière indépendante au projet. Lorsque le développeur estime qu'il a finit sa tâche, il va pouvoir faire une demande de fusion de sa branche de travail avec la branche principale. Un directeur technique va ensuite relire le travail qui a été fait et accepter la demande de fusion ou faire des commentaires sur le code produit par le développeur. Ce dernier pourra alors soumettre une nouvelle version

## Cahier des charges

Durant ce stage, plusieurs missions m'ont été confiées. Dans un premier temps j'ai dû prendre en main la bibliothèque ReactJS, j’ai ensuite développé un décorateur de composant React, puis, j'ai contribué au développement de Xen Orchestra.



Technologies utilisées

### NodeJS

NodeJS est une plateforme Javascript possédant une librairie de serveur http, ce qui permet de faire tourner un server web écrit en Javascript.

### Yarn

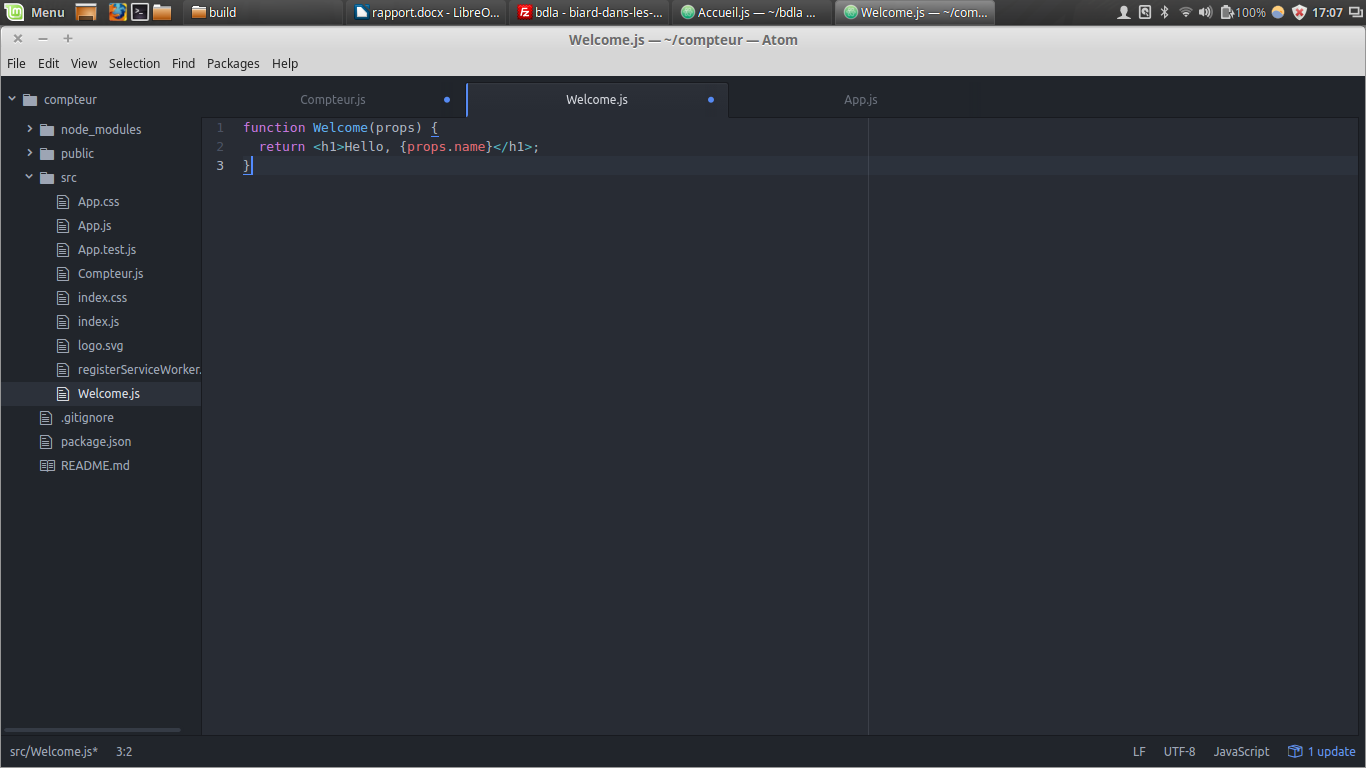
Yarn est un gestionnaire de paquets. Il permet donc d'installer des modules déjà développés par une communauté, et mis en libre accès, évitant ainsi de devoir développer des fonctionnalités qui existent déjà. De la même manière que npm, yarn utilise un fichier package.json situé à la racine du projet dans lequel sont définis les paquets desquels dépend le projet ainsi que des scripts permettant notamment de travailler sur celui-ci tout en l'exécutant et donc de visualiser le rendu (start), de lancer une procédure de test (run test), ou encore de générer une version installable de l'application (build).

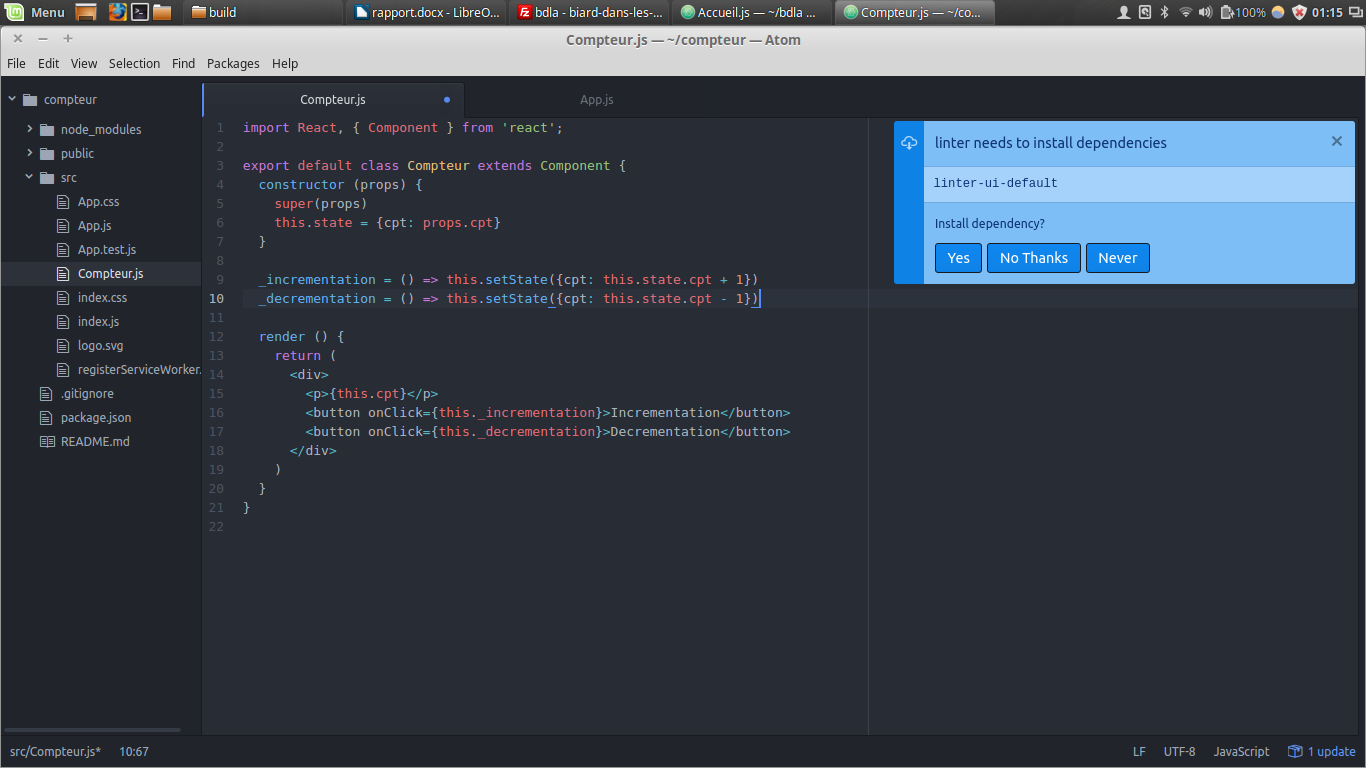
### ReactJS

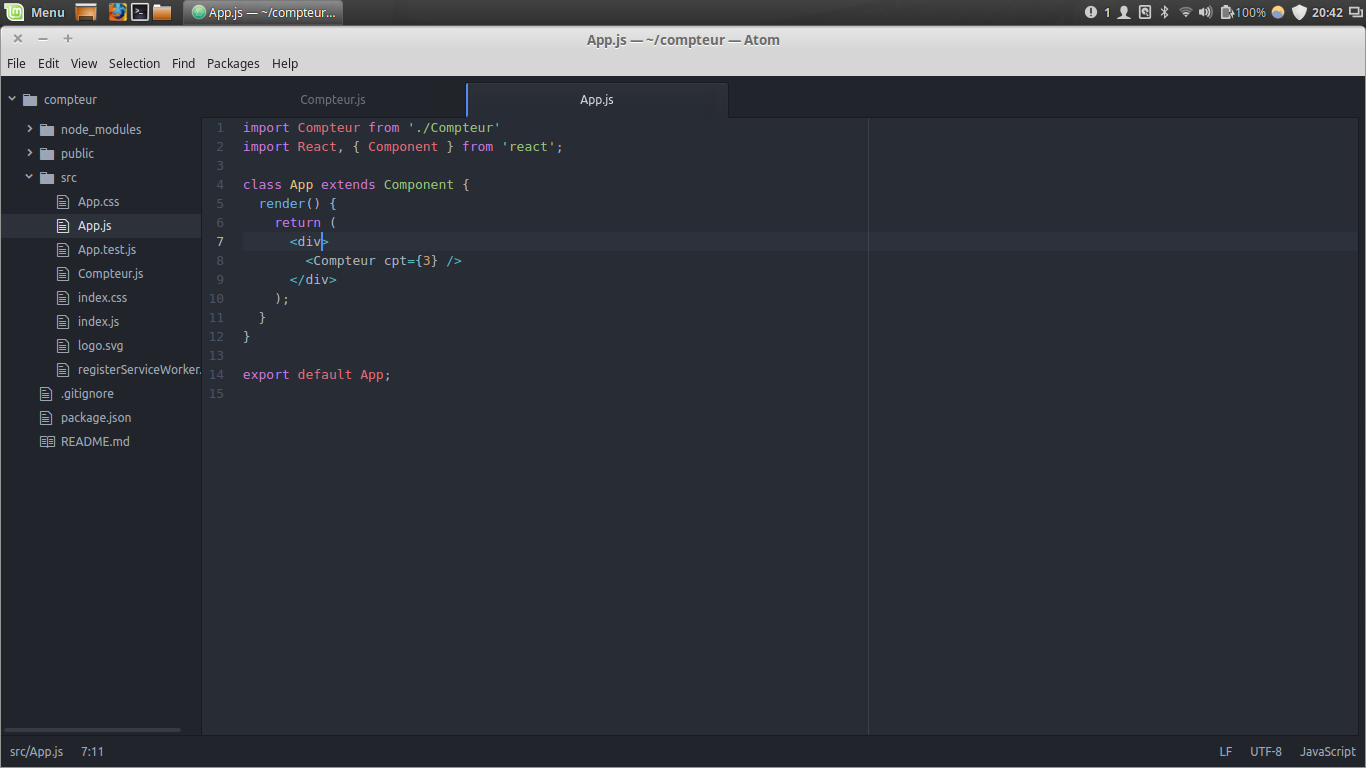
React est une bibliothèque Javascript développé par Facebook. Le but de React est de faciliter le développement d'interface web par la création de composants permettant de générer un morceau de page html.

Un composant React est constitué de :

* un State qui un objet [[1]](#footnote-1)javascript dans lequel vont être stocké les données nécessaires au fonctionnement du composant.
* une variable props qui permet de recueillir des données transmises par un autre composant
* une fonction render qui renvoie un objet représentant la vue du composant

La manière la plus simple de déclarer un composant React se fait sous la forme d'une fonction. Cette fonction prend en paramètre les props du composant, et retourne son rendu.

Un composant peut aussi être déclaré à l'aide d'une classe, voici un exemple de composant React simple déclaré de cette manière. C'est un compteur qui reçoit sa valeur initiale par la variable props et qui est ensuite stockée dans le state. Cette valeur est modifiée grâce aux fonctions d'incrémentation et de décrémentation, exécutées lorsqu’un clique est effectué sur les boutons correspondants.

Concernant l'instanciation du module, celle-ci s'effectue en déclarant une balise portant le nom du module. On peut également voir sur l'exemple que la valeur initiale transmise à la variable props est passée dans un attribue de la balise.

### Babel

Les portions de code observables ci-contre sont écrite en EcmaScript 6 qui est un langage de script standardisé qui n'est pas supporté par les navigateurs, le code doit donc être transpilé en ES5 pour pouvoir être exécuté. Babel est le transpileur utilisé par Vates pour effectué cette étape.

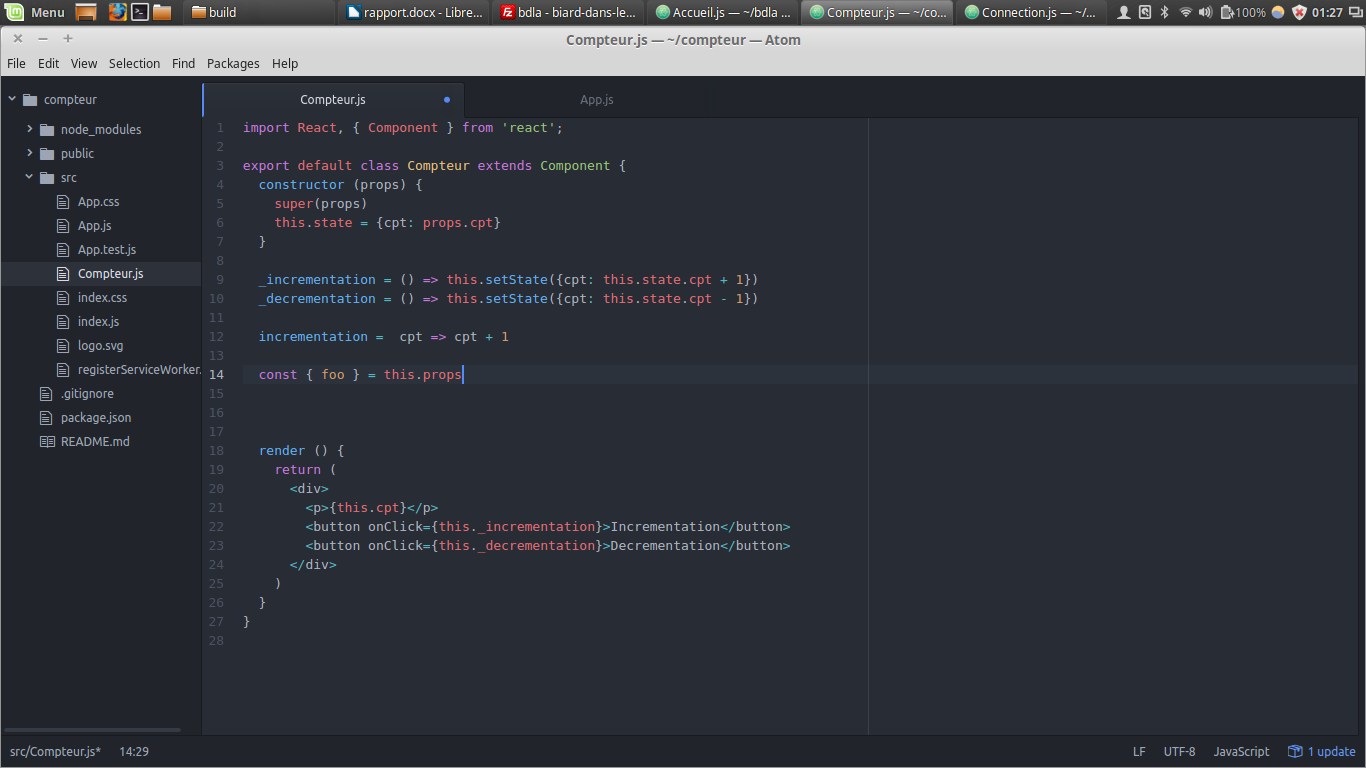
Travail réalisé

### Prise en main des différents outils

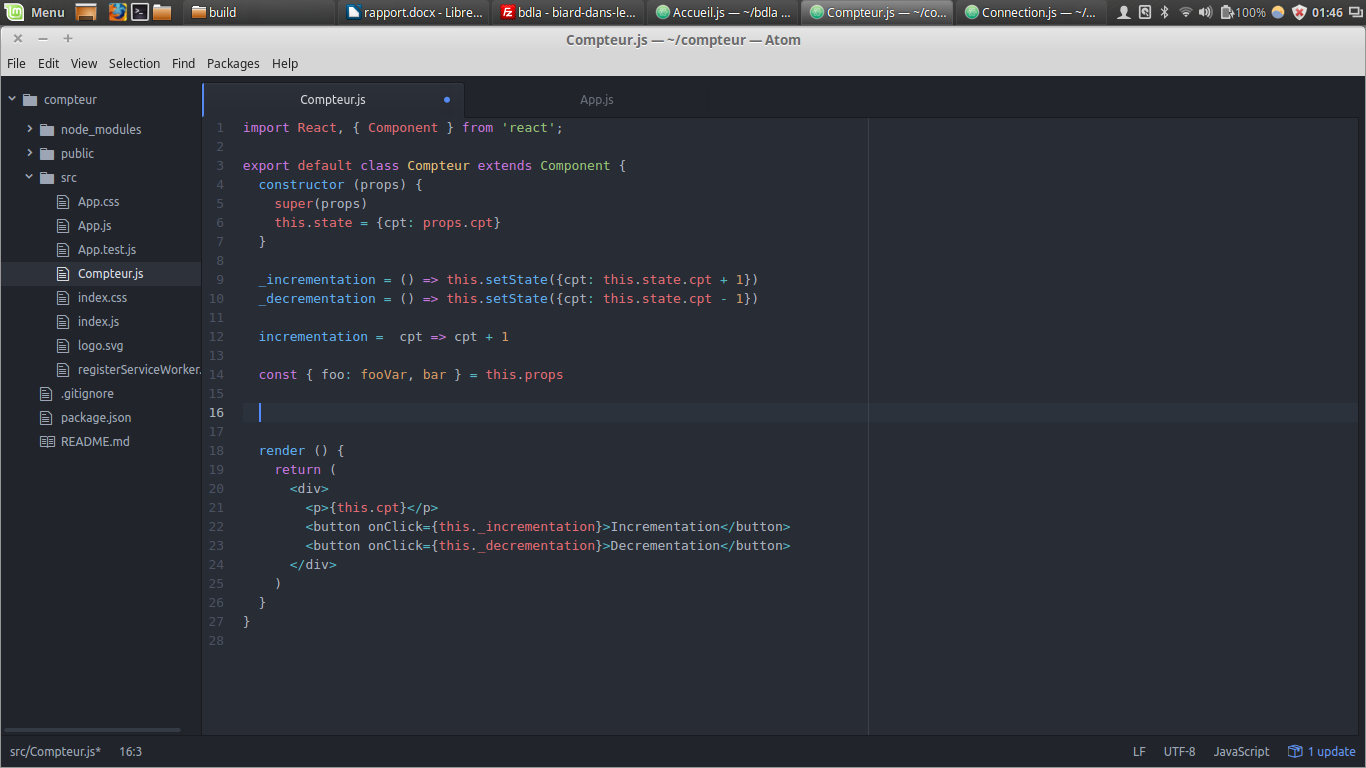
Pendant cette phase de prise en main, j’ai développé une petite application de type site vitrine. Elle contient différente pages comme une authentification, permettant d’accéder à une page privée, ou encore un gestionnaire du thème de l’application.

#### ES6

Durant toute cette période, j'ai appris à manipuler le langage ES6. Je n'avais que très peu utilisé de langage de script que ce soit durant ma formation comme par mes projets personnels. Ces langages étaient, à mon sens, très particuliers de part leur syntaxe, notamment car ils permettent de déclarer une fonction dans une autre, ce qui est très utilisé et pratique, mais mon avis difficilement lisible pour un non initié. De plus, la syntaxe de ES6 permet une simplification du code grâce des opérateurs qui existent dans peu de langages, si ce n'est le seul, qu'il m'a fallut apprendre à utiliser. Voici quelques exemples de ces simplifications de code :

Déclaration d'une fonction inline : De la même manière que dans d'autres langages où un "if" pourrait être écrit sans accolades si celui-ci ne comporte qu'une seule instruction, il est possible de déclarer une fonction de cette manière en ES6. De plus cette fonction renverra le résultat de l'instruction. Dans l'exemple ci-dessous, la fonction incrementation prend en paramètre cpt et renvoie cpt + 1

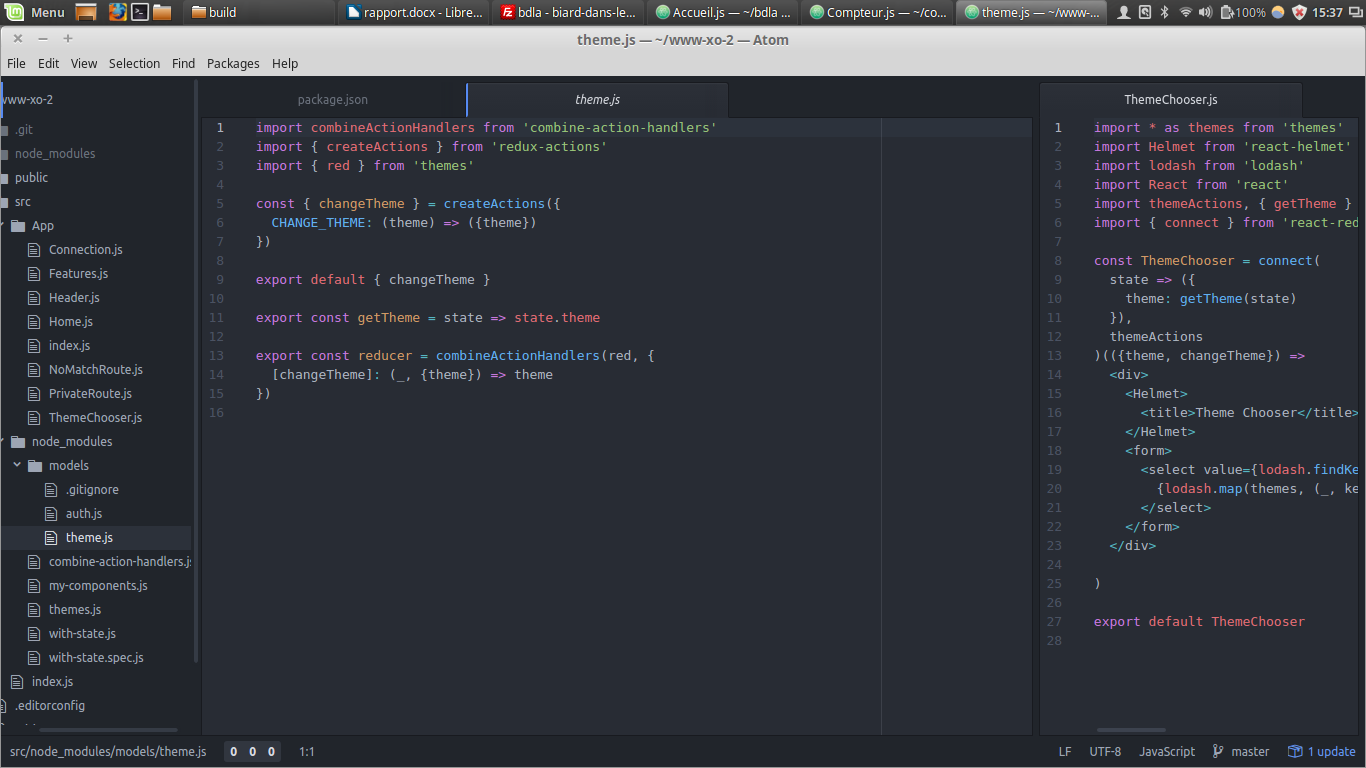
Suppression des parenthèses des paramètre d'une fonction : Lorsqu'une fonction prend un seul paramètre, il possible d'omettre celles-ci, comme dans l'exemple ci-dessus.

Le Destructuring : Lorsqu'il est nécessaire de déclarer une ou plusieurs variables qui contiendront la valeur d'un champs d'un objet, il possible de l'écrire de la manière suivante.

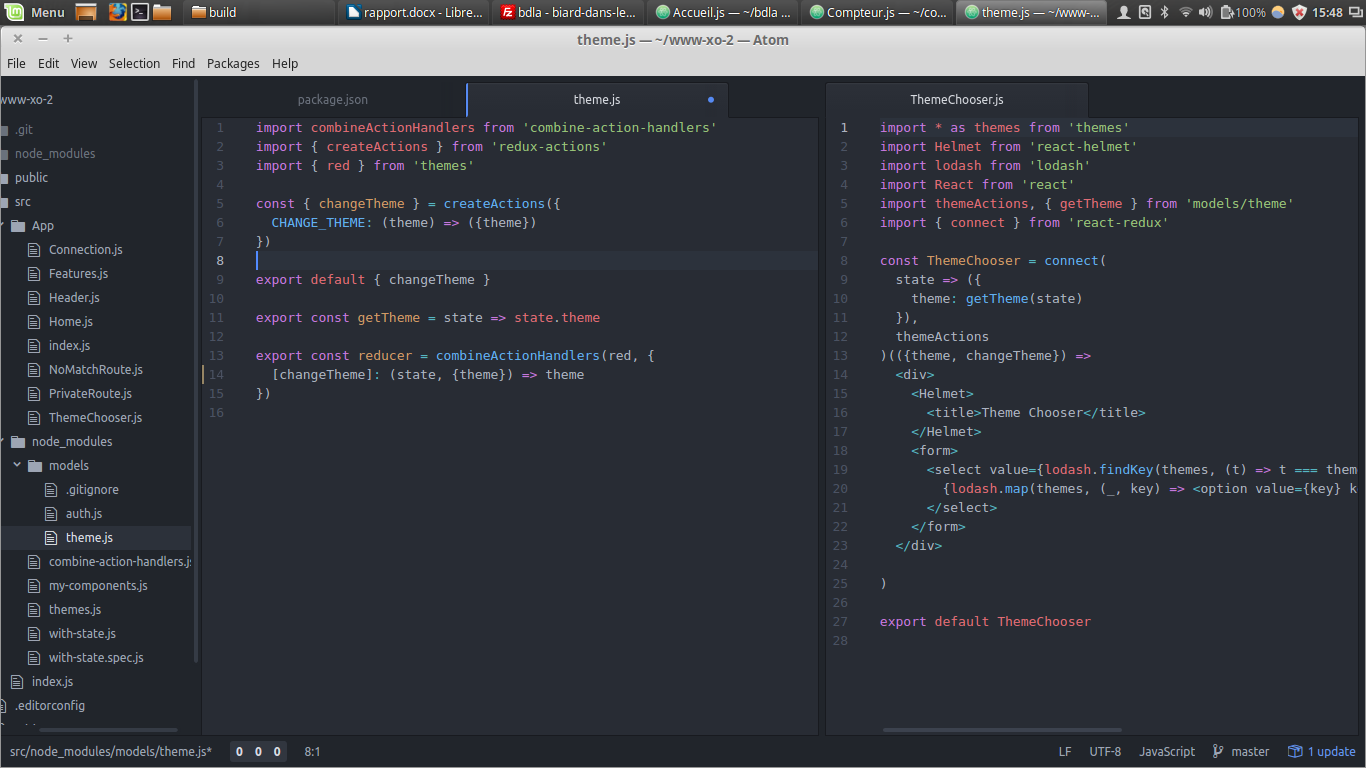
Ainsi, la valeur contenue dans le champs foo de la variable props va être injectée dans la constante fooVar, et la valeur de this.props.bar va également être injecté dans une constante bar.

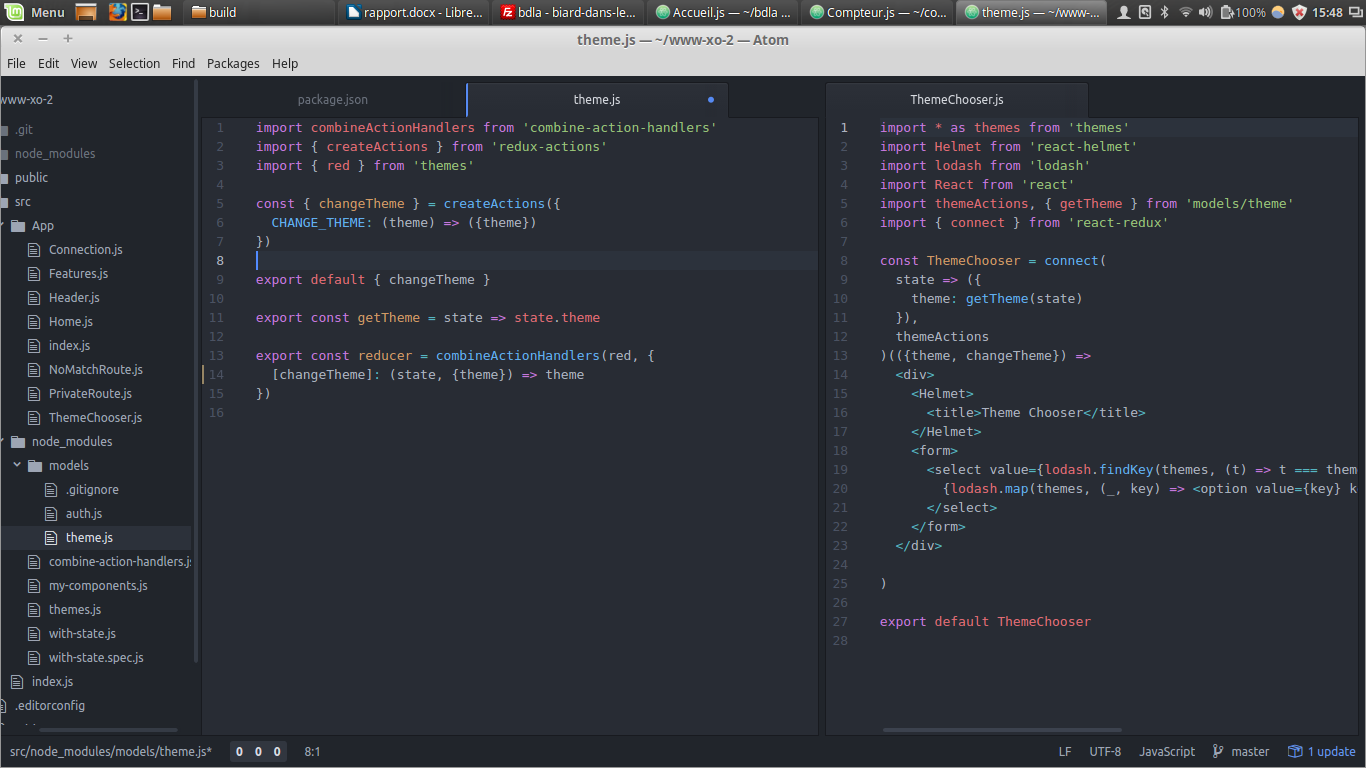
#### Redux

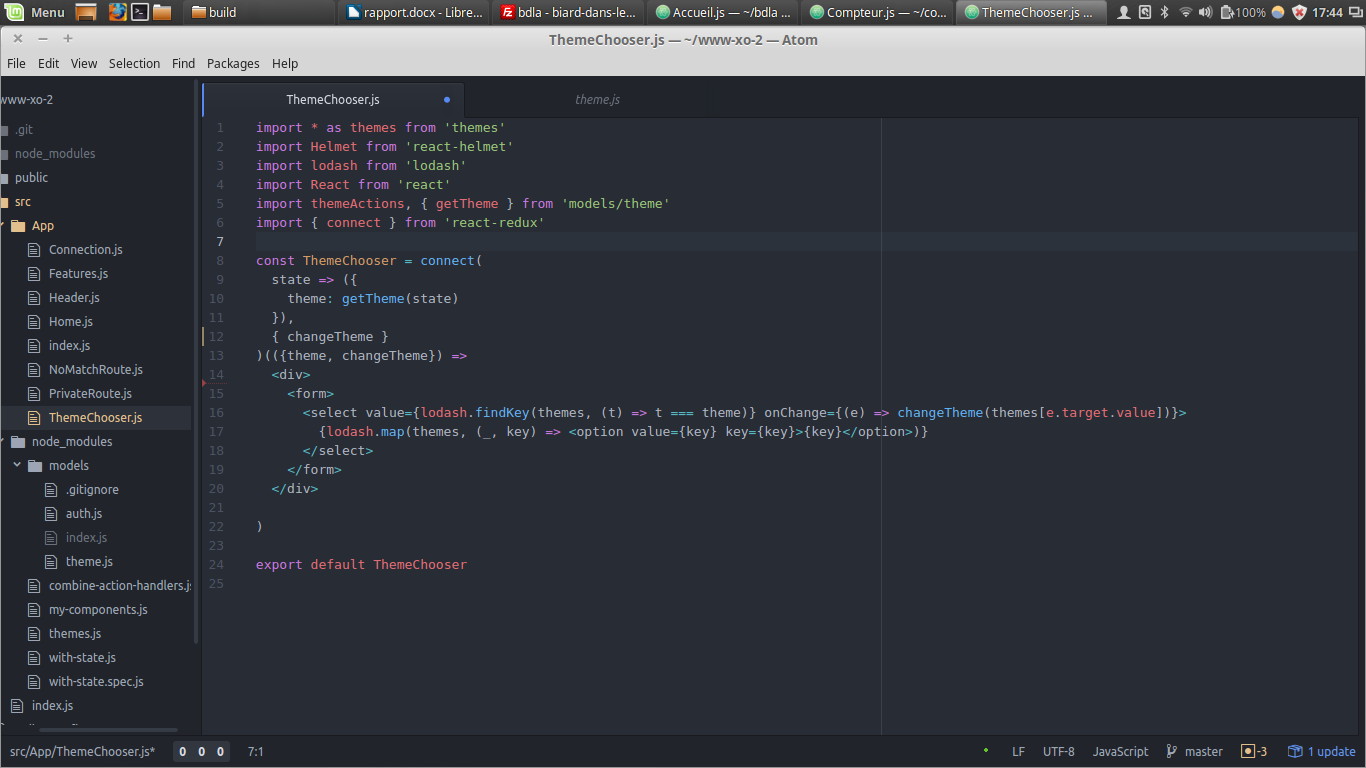
Redux est une librairie dont le but est la gestion de différents états de l'application, et donc de centraliser les données nécessaires au fonctionnement de l'application. Elle permet donc la gestion d'un state. Pour ce faire, redux met à disposition des fonctions de créations d'actions, de sélecteurs et de "reducers".

Ce qu'on appelle une action dans Redux est déclaré de la manière suivante :

Elle permet de renvoyer la liste des paramètres qui vont être nécessaire au changement d'état. Ici, la méthode createActions fournie par Redux permet de déclarer plusieurs actions facilement. La fonction changeTheme prend donc en argument un nouveau thème qu'elle va renvoyer encapsulé dans un objet.

Lorsqu'une action est déclenchée, celle-ci va appeler un reducer associé à cette action. Le reducer prend en argument le state et la liste des paramètres renvoyée par l'action et va renvoyer un nouveau state. Voici le reducer associé au changement de thème.

Redux introduit également la notion de selecteurs. Un sélecteur prend en paramètre le state et renvoie un champ de celui-ci

Un composant va donc pouvoir utiliser les actions et sélecteurs, mais pas directement. En effet, si on observe, un sélecteur nécessite d'avoir accès au state "global", celui-ci n'étant pas disponible dans le contexte du composant. De plus, si on observe l'action ci-dessus, l'exécution de celle-ci ne permet de modifier le state. L'envoie du résultat d'une action au reducer se fait grâce à une fonction fournie par Redux appelé dispatch, mais celle-ci n'est pas non plus disponible dans le contexte d'un composant. Pour ce faire, Redux fourni un décorateur [[2]](#footnote-2) appelé connect. Cette fonction prend en argument une fonction à laquelle le state est passé en argument, ce qui permet d'utiliser les selecteurs, ainsi qu'un objet. Pour chacun des champs de cet objet, une nouvelle fonction exécutant dispatch sur celui-ci est générée, permettant de modifier le state via ces actions. Connect retourne une autre fonction qui prend en paramètre un composant en lui injectant les valeurs calculées précédemment et retourne un nouveau composant. Voici un exemple de l'utilisation du décorateur connect.

react

github

react router

tests

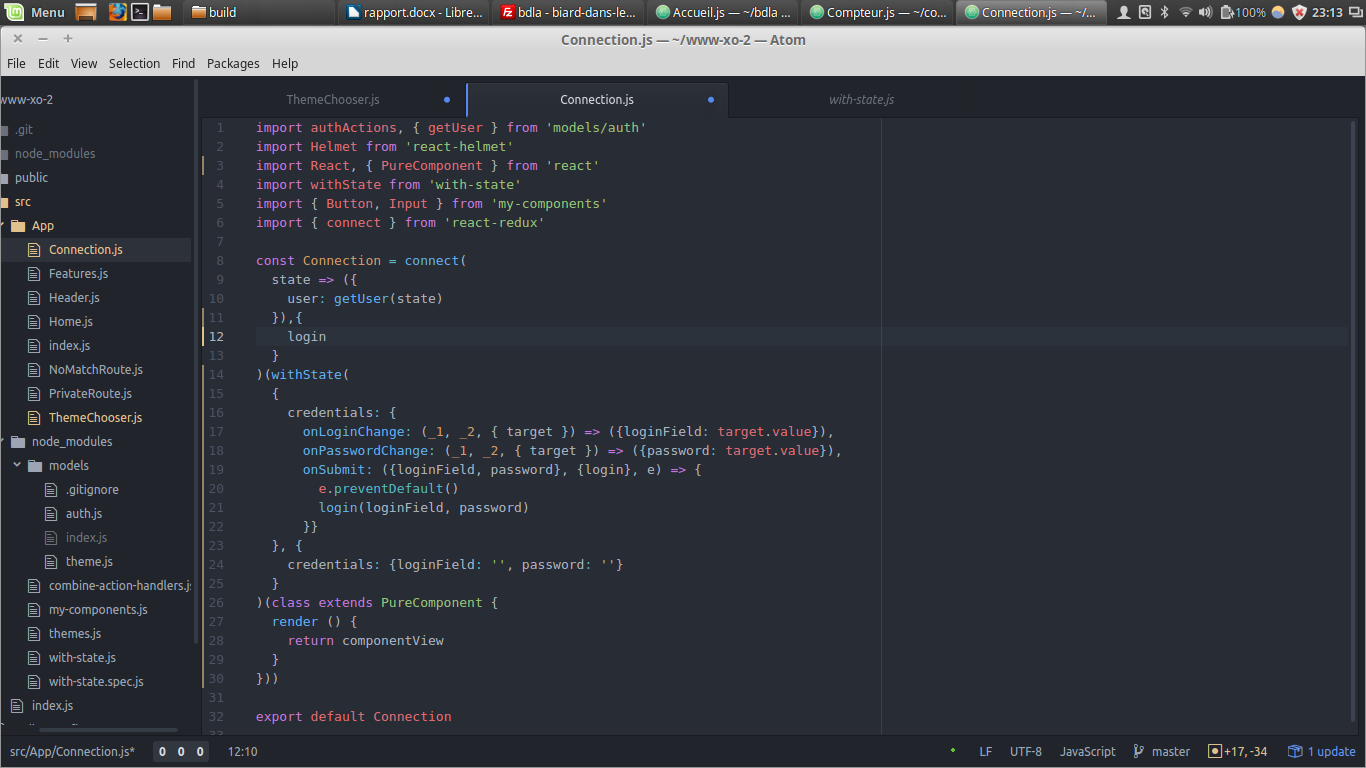
### Développement du module withState

#### Objectifs

Le module withState est un décorateur de composant. Son but est d’abstraire la gestion du state propre au composant qu’il décore. Dans un premier temps, l’objectif était de manager un state à un seul niveau[[3]](#footnote-3) mais pouvant posséder plusieurs sous-states[[4]](#footnote-4). Ensuite s’est posé la question de générer automatiquement une fonction de remise à la valeur initiale pour chacun des champs de l’objet, ainsi que la gestion d’un state avec un nombre de niveau non définit.

#### Réalisation

Voici à quoi devrait ressembler la déclaration d’un composant utilisant withState

Dans cet exemple, le premier argument est définit par un objet comprenant des fonctions permettant de modifier les valeurs qui seront dans le champs « credentials » du state du composant final. Chacune de ces fonctions prend trois arguments, dans l’ordre : le state associé à la fonction (ici, state.credentials), la variable props du composant (injecté ici grâce au décorateur connect), ainsi qu’un argument passé lors de l’appel de la fonction.

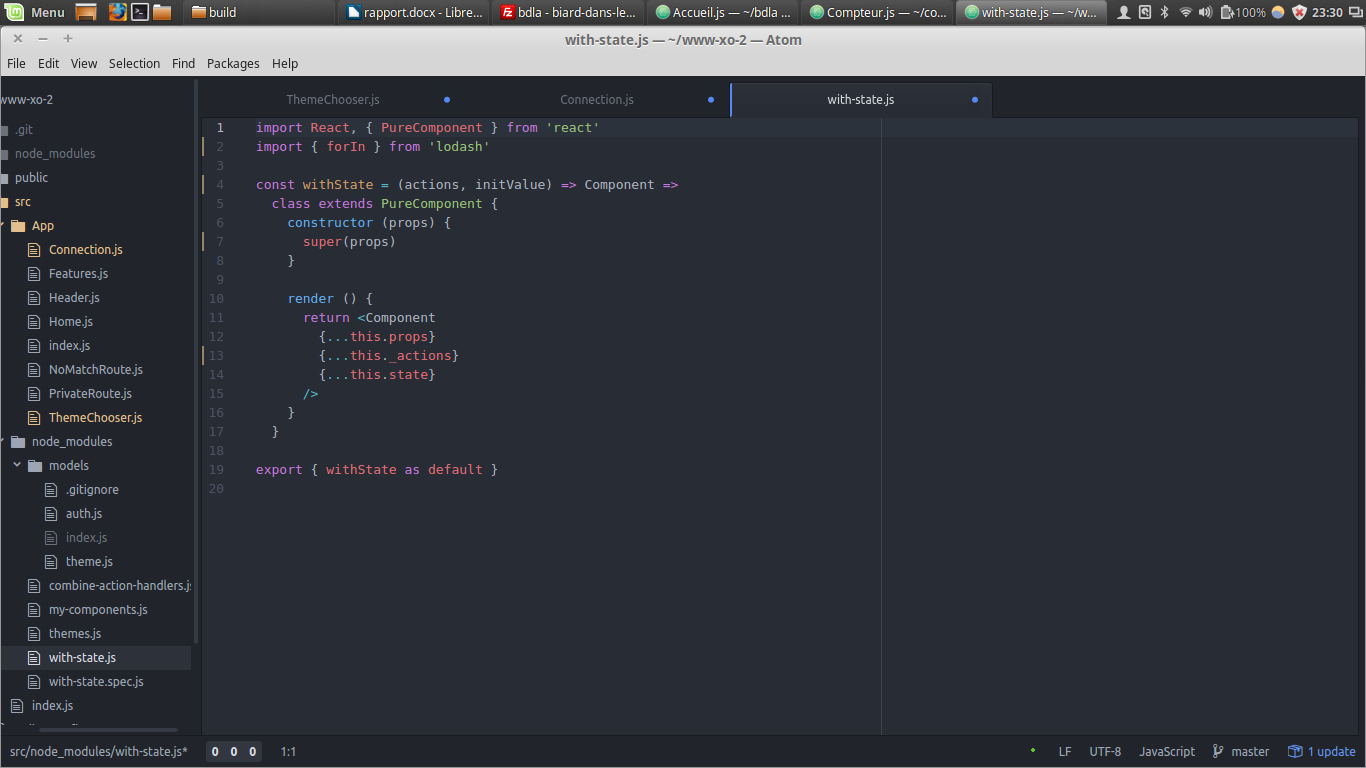
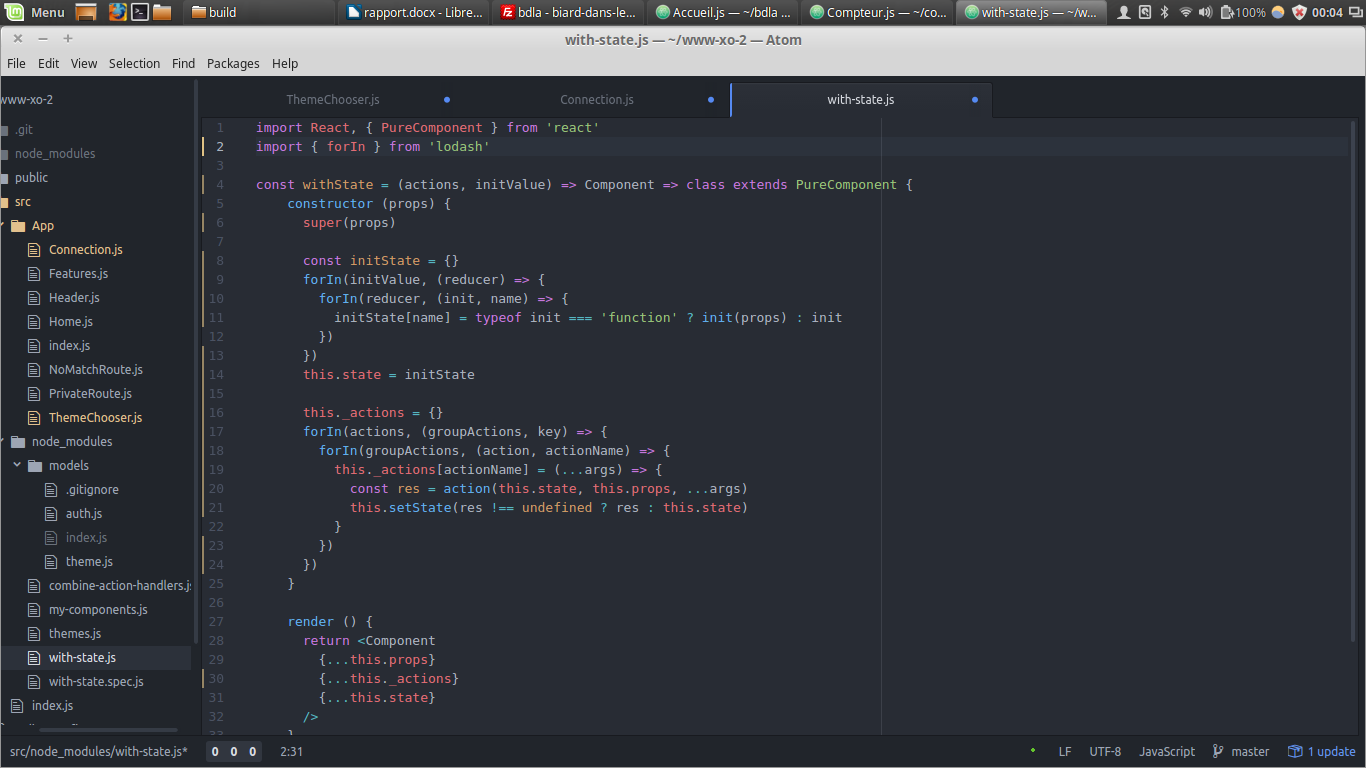
\*\*\*\*Figure Insérer init fonction\*\*\*\*\*

Le second argument de withState représente la valeur initiale qu’aura le state.

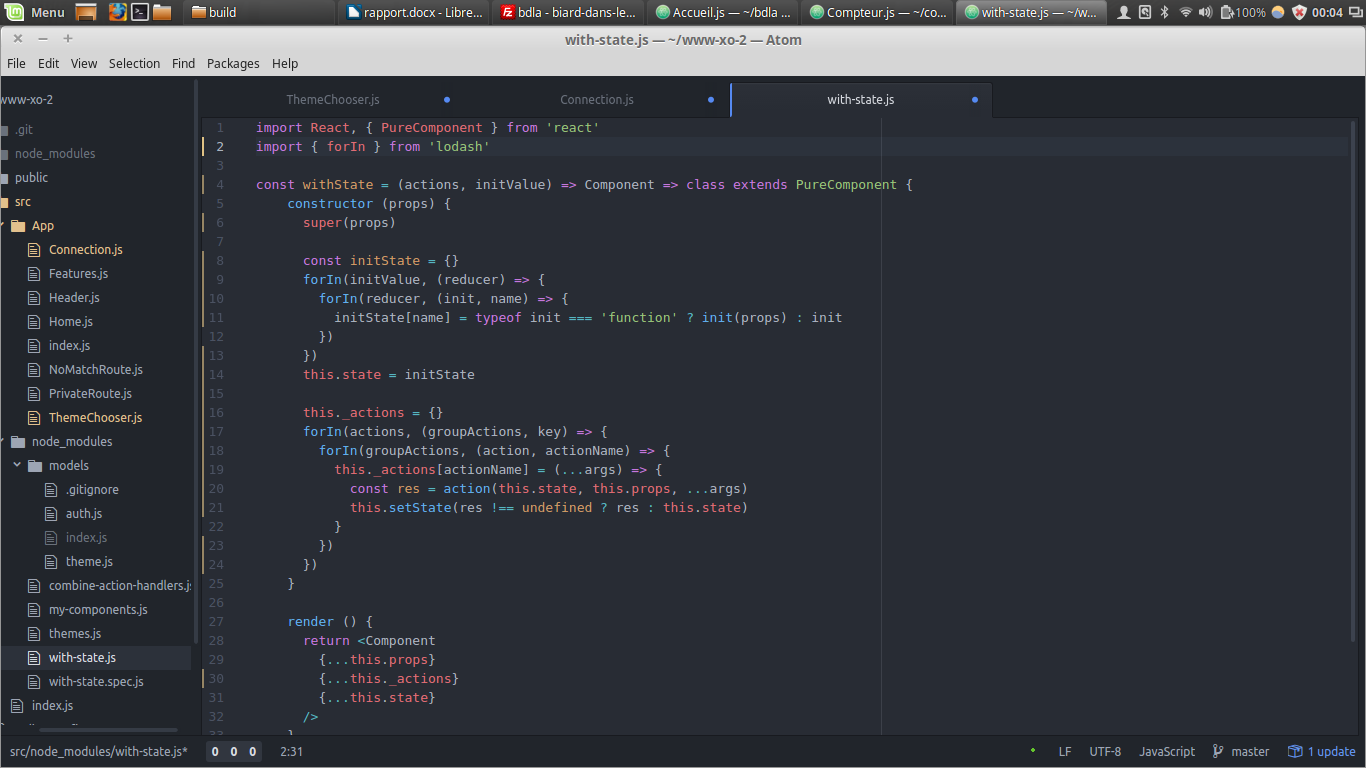
Ici le composant résultant du traitement de withState contiendra un state avec un sous-state nommé « credentials » comprenant des champs « username » et « password ». De plus la variable props du composant contiendra une fonction renvoyant la nouvelle valeur du champ concerné pour chacun d’eux, respectivement « onLoginChange » et « onPasswordChange » et une fonction « onSubmit ».

Comme on peut le voir ci-dessus, withState est une fonction qui en renvoit une autre qui prend en argument un composant react.

Il est d’abord nécessaire de penser à la structure de notre module. Le module a donc la structure suivante :

L’objet contenant les actions et la structure du state sont reçus dans les arguments « actions » et « initValue », et le composant dans la variable Component. La fonction déclare et retourne un composant qui sera décoré. Il possède un constructeur dans lequel les traitements permettant de construire le state final. Les fonctions passées dans la variable « actions » seront stockées dans la variable this.\_actions. Le composant que l’on décore est ensuite instancié en lui transmettant les variables props, \_actions et state, dans son champs props.

Il est ensuite nécessaire de construire le state contenu dans initValue. En effet, nous autorisons qu’une valeur puisse être une fonction qui initialise la valeur via les propriétés passées au composant. Pour ce faire, il est nécessaire de parcourir les sous-states de l’objet « initValue », puis de parcourir les différents champs de celui-ci. Dans chacun de ces champs, on initialise la valeur du nouveau state via la fonction si s’en est une, sinon avec le champs directement.

La construction de l’objet contenant les actions se fait en parcourant l’objet « actions » de la même manière que précédement. Chacune des fonctions qui sont enregistrées dans « this.\_actions », lorsqu’elle sont éxecutées, récupère la valeur de retour d’une fonction passée dans l’objet « action » (ici, « onLoginChange », « onPasswordChange » ou « onSubmit ») et met à jour la variable state si la valeur de retour est définie, car, par exemple, ici onSubmit n’a pas de valeur de retour et renvoie donc « undefined ».

De cette manière, le composant withState effectue les fonctionnalités voulue à l’origine, mais il prend en paramètres deux objets, ce qui implique de devoir les parcourir tous les deux. Le module pourrait donc être plus efficace en lui passant un seul paramètre. De plus, d’autres fonctionnalités comme la possibilité de remettre un champs à sa valeur initiale, ou alors de pouvoir générer un state à plusieurs niveau, ce qui rendrait possible de d’intégrer un sous-state dans un autre sous-state, serait intéressante à ajouter à withState. Pour pouvoir se rendre compte des différentes fonctionnalités nécessaires à notre module, une liste de choses à faire est implémentée, car ce genre de petite application permet de se rendre compte des différentes fonctions et données nécessaires à son fonctionnement.

Selecteur

Deux objets à parcourir, pas tout ensemble

#### Tests

Pour valider le bon fonctionnement du module, il a été nécessaire d’écrire des tests unitaires.

### Développement de Xen Orchestra

#### Présentation de Xen Orchestra

Xen Orchestra est un gestionnaire de machines virtuelles. Il permet d'administrer des serveurs tournant sous XenServer. XenServer est un logiciel basé sur Xen qui est un hyperviseur de machines virtuelles. XenServer permet la gestion de machines virtuelles hébergée sur des serveurs.

Il est composé de trois grand modules :

* xo-server qui représente le cœur de l'application.
* xo-CLI qui est un client de xo-server en ligne de commandes
* xo-web qui est également un client de xo-server, cette fois grâce à une interface web

Xen Orchestra est composé de différentes entité dont les principales sont :

* VM :
* Host
* Pool :

Gestionnaire de machines virtuelles

Redis

prix ???

Xen Server

Architecture

Démo

#### Afficher une icône orange quand l'hôte est disponible

Découverte de XOWeb

#### Demander une confirmation quand une mise à jour est faite depuis la vue d'un pool

#### Afficher un message rappelant les fichiers de sauvegarde compatibles

#### Afficher depuis combien de temps une machine est éteinte

#### Rendre possible la création de groupes de machines virtuelles

Réalisation et tests

- mise en place redux

-

## Liens

babel

node

yarn

react

xo

Dépot Gitlab

Dépot Vates

Jest

Annexes :

State v1 : https://gitlab.com/vates/www-xo-2/blob/2d54b2d25dcf78e0cb9703074c59b84565ba6a52/src/node\_modules/with-state.js

1. Ce qu'on appelle un objet en Javascript est en réalité un tableau associatif comportant à chaque clé unique, une valeur associée, déclaré entre accolades. [↑](#footnote-ref-1)
2. Un décorateur est une fonction qui prend un composant en argument et en renvoie un nouveau [↑](#footnote-ref-2)
3. On entend ici par un seul niveau que chaque champ du state représente un sous-state qui lui, contient des valeurs. [↑](#footnote-ref-3)
4. Dans les exemples suivant, le state n’est composé que d’un seul sous-state. [↑](#footnote-ref-4)