



Trabajo de Fin de Grado

ghedsh: Un intérprete de comandos para GitHub Education

GitHub Education Shell: ghedsh.

Carlos de Armas Hernández

La Laguna, 29 de junio de 2018

D. **Casiano Rodríguez León**, con N.I.F. 42.020.072-S profesor Catedrático de Universidad adscrito al Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de La Laguna, como tutor

C E R T I F I C A

Que la presente memoria titulada:

“ghedsh: Un intérprete de comandos para GitHub Education”

ha sido realizada bajo su dirección por D. **Carlos de Armas Hernández**, con N.I.F. 54.062-352-R.

Y para que así conste, en cumplimiento de la legislación vigente y a los efectos oportunos firman la presente en La Laguna a 29 de junio de 2018

Agradecimientos

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Licencia



© Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0
Internacional.

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo mejorar la versión previa de la gema «ghedsh». Una interfaz de línea de comandos (en inglés, command-line interface, CLI) desarrollada para soportar las metodologías de GitHub Education y que facilita la asignación de tareas, así como la revisión cualitativa y cuantitativa de las mismas.

Para ello, en una primera etapa, se ha llevado a cabo una refactorización del código fuente. De esta manera, otros desarrolladores podrán sumarse al proyecto para crear código limpio y mantenible.

En cuanto a la segunda etapa, ésta ha consistido en añadir funcionalidades a la gema, dando prioridad a aquellas que ofrecen solución a las limitaciones que poseen otras herramientas similares.

Palabras clave: Git, GitHub, Ruby, CLI, GitHub Education, Profesores, Evaluación.

Abstract

This End-of-Degree Project aims to improve the previous version of “ghedsh” gem, an easy to use command-line interface (CLI) that supports GitHub Education’s methodologies, facilitating the creation of assignments and also their qualitative and quantitative review.

To make this happen, in a first stage, a refactoring of existing source code has been carried out. In this way, other developers can join the project to create clean and maintainable code.

Regarding the second stage, the main task was adding functionalities, giving priority to those that solve limitations of other similar tools.

Keywords: *Git, GitHub, Ruby, CLI, GitHub Education, Teachers, Grading.*

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Estado actual del arte	2
1.3. Objetivos y actividades a realizar	3
1.4. Tecnología empleada	4
2. Desarrollo del proyecto	5
2.1. Primera fase: análisis	5
2.1.1. Estructura del repositorio	5
2.1.2. Contenido del repositorio	6
2.1.3. Code Smell	8
2.2. Segunda fase: refactorización	11
2.2.1. Principios de diseño S.O.L.I.D	11
2.2.2. Refactorización: Strategy pattern	12
2.2.3. Refactorización: Extract Method	14
2.2.4. Refactorización: Extract Class	15
3. Resultados obtenidos	16
3.1. Autenticación con credenciales de GitHub	16
3.2. Comandos del núcleo de ghedsh	17
3.2.1. bash (comando ghedsh)	18
3.2.2. Change directory: cd	18
3.3. Comandos incorporados en ghedsh	21
3.3.1. clear	21
3.3.2. clone	21
3.3.3. commits	22
3.3.4. exit	23
3.3.5. files	23
3.3.6. invite_member	24
3.3.7. invite_member_from_file	24
3.3.8. invite_outside_collaborators	25
3.3.9. issues	25
3.3.10. new_issue	26
3.3.11. new_repo	27

3.3.12. new_team	28
3.3.13. open	29
3.3.14. orgs	30
3.3.15. people	30
3.3.16. repos	31
3.3.17. rm_repo	32
3.3.18. rm_team	32
3.3.19. teams	33
3.4. Comandos que dan soporte al proceso de evaluación	33
3.4.1. new_eval	34
3.4.2. foreach	35
3.4.3. foreach_try	36
3.5. Caso de uso	37
3.6. Aprendiendo a evaluar usando Git, GitHub y GitHub Classroom	37
4. Conclusiones y líneas futuras	39
5. Summary and Conclusions	41
5.1. First Section	41
6. Presupuesto	42
6.1. Comandos del núcleo en ghedsh	42
6.2. Comandos incorporados de ghedsh	42
6.3. Comandos que dan soporte al proceso de evaluación	43
6.4. Coste y duración total	43
A. Glosario	44
B. Guía del desarrollador	49
B.1. Instalación	49
B.1.1. Requisitos	49
B.1.2. Dependencias	49
B.1.3. Instalación	49
B.2. Ejecución	49
B.2.1. Otras consideraciones	50
Índice alfabético	51
Bibliografía	51

Índice de Figuras

2.1. Estructura del repositorio (primera versión).	6
2.2. Contenido del directorio lib.	7
2.3. Contenido del directorio actions	8
2.4. Constantes numéricas que deciden la entidad a utilizar.	9
2.5. Ejemplo de switch smell, en interface.rb.	10
2.6. Otro caso de switch smell, en repo.rb.	10
2.7. Bucle Lectura-Evaluación-Impresión sin sentencia switch/case. .	13
3.1. Ejemplo de autenticación al usar ghedsh por primera vez.	17
3.2. Ejemplo de uso del comando bash.	18
3.3. Ejemplo de clonar un repositorio de usuario.	22
3.4. Ejemplo de clonar un repositorio de organización.	22
3.5. Mostrar commits en un repositorio de usuario.	23
3.6. Mostrar commits de la rama de un repositorio de organización. .	23
3.7. Listar contenido del repositorio.	24
3.8. Listar contenido de un subdirectorio.	24
3.9. Añadir miembros específicos.	24
3.10. Añadir miembros mediante fichero.	25
3.11. Invitación a ser miembros desde fichero.	25
3.12. Ver incidencias de un repositorio.	25
3.13. Listado de incidencias del repositorio en GitHub.	26
3.14. Nuevo issue en repositorio de organización.	26
3.15. Formulario de creación de incidencias (issues).	27
3.16. Menú para la creación de un repositorio.	28
3.17. Creación de un repositorio de usuario con opciones específicas. .	28
3.18. Formulario de creación de un equipo en GitHub.	29
3.19. Creación de un equipo mediante fichero.	29
3.20. Mostrar todas las organizaciones del usuario autenticado en ghedsh.	30
3.21. Filtrar organizaciones mediante expresión regular.	30
3.22. Mostrar los miembros de una organización.	31
3.23. Mostrar mediante expresión regular los miembros de una orga- nización.	31
3.24. Comando repos a nivel de usuario.	32
3.25. Comando repos a nivel de organización.	32

3.26. Eliminación de un repositorio.	32
3.27. Listar los equipos de una organización.	33
3.28. Listar mediante expresión regular los equipos de una organización.	33
3.29. Ejemplo de creación de un repositorio de evaluación.	35
3.30. Estructura de un repositorio de evaluación en GitHub.	35
3.31. Ejemplo de ghedsh foreach.	36

Índice de Tablas

1.1. Tabla resumen del plan de trabajo	3
6.1. Tabla de actividades, duración y precios de los comandos del núcleo de ghedsh.	42
6.2. Tabla de actividades, duración y precios de los comandos incorporados por ghedsh.	42
6.3. Tabla de actividades, duración y precios de los comandos que dan soporte al proceso de evaluación.	43
6.4. Precio y duración total	43

Capítulo 1

Introducción

1.1. Antecedentes

Git es un software de control de versiones de código abierto ampliamente utilizado, diseñado por Linus Torvalds. El propósito del control de versiones es llevar un registro de los diversos cambios que se realizan sobre los elementos de un proyecto y, de esta manera, facilitar la coordinación del trabajo que varias personas realizan sobre el mismo.

Por otro lado, GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo empleada para alojar proyectos que utilizan el control de versiones Git. Esta plataforma ofrece numerosos servicios que dan soporte al trabajo colaborativo. Entre los más destacados tenemos: repositorios, documentación, gestión de incidencias, gestión de equipos, chats, notificaciones, alojamiento de páginas web y tableros para organizar de manera flexible y visual las tareas que componen un proyecto.

Asimismo, GitHub dispone de un programa denominado *GitHub Education* que ofrece una variedad de herramientas tanto para el profesorado como para estudiantes.

A los docentes se les ofrece la posibilidad de crear organizaciones para cada clase, mediante repositorios privados que se crean automáticamente para el conjunto de estudiantes y equipos, a partir de las asignaciones realizadas por los profesores de las asignaturas a través la herramienta *GitHub Classroom*.

En cuanto a los estudiantes, se les da acceso gratuito a herramientas de desarrollo, plataformas de alojamiento y nuevas características en GitHub gracias a *Student Developer Pack*.

En este contexto, multitud de docentes se plantean la necesidad del desarrollo de metodologías e implantación de herramientas que asistan al profesorado en la evaluación de las tareas y actividades de programación, principalmente.

1.2. Estado actual del arte

Con el fin de integrar el uso del control de versiones en las aulas, GitHub desarrolló una herramienta de línea de comandos bajo el nombre de *Teachers Pet*. Ésta herramienta proponía que cada aula fuese una organización, lo que permitía a los profesores (que serían los propietarios de la organización) administrar todos los repositorios dentro de la misma. Con esta forma de trabajar se lograban dos objetivos:

- Facilitar a los profesores la distribución de código de inicio a los alumnos.
- Los profesores eran capaces de acceder a las tareas de los alumnos para resolver preguntas y comprobar el progreso.

Sin embargo, cayó en desuso y se dejó de desarrollar. La principal razón fue que los comandos se hacían excesivamente largos en determinadas tareas, puesto que era necesario especificar múltiples opciones.

Por otro lado, también existen diversas alternativas desarrolladas por la comunidad. Éstas son:

- *ghi* [13] (GitHub Issues): proporciona una manera fácil de gestionar las incidencias (*issues*) de los repositorios desde la terminal del usuario, utilizando su editor de preferencia. Es posible llevar a cabo diversas acciones como, por ejemplo, listar incidencias, abrirlas y cerrarlas y comentar en ellas, entre otras.
- *ghs* [14] (GitHub Search): es una utilidad que permite realizar búsquedas de repositorios alojados en GitHub. Admite diversas opciones para limitar las búsquedas en el ámbito deseado, como organizaciones y usuarios, por ejemplo.

Actualmente, GitHub dispone de una plataforma, *GitHub Classroom* [12], que mejora la experiencia de usuario respecto a las herramientas anteriormente nombradas, dado que dispone de una interfaz amigable en el navegador que simplifica la configuración de las aulas y asignaciones. No obstante, en esta plataforma existen algunas limitaciones:

- No dispone de alguna funcionalidad dentro de ella que permita al profesor crear un repositorio de evaluación para calificar las tareas.
- No da soporte a herramientas de integración continua, como *Travis CI*, *CircleCI*, *Jenkins*, etc.
- En muchos casos, el nombre de usuario que ha escogido el alumno al registrarse en GitHub no permite identificarlo. Además, el sistema para añadir información adicional del alumno es incómodo de usar, puesto que la información se inserta individualmente.

1.3. Objetivos y actividades a realizar

El principal objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es desarrollar una interfaz de línea de comandos, bajo el nombre de *GitHub Education Shell*, que utilice la misma metodología que *Teachers Pet* y *GitHub Classroom* y que aporte una solución a las limitaciones que poseen dichas herramientas, así como priorizar la realización de tareas a gran escala más comunes en entornos educativos.

Para lograr dichos objetivos, se han definido diferentes actividades:

- **A1.** Estudio del funcionamiento de la API (*Application Programming Interface*) de GitHub y su implementación oficial en Ruby, *Octokit*.
- **A2.** Analizar aplicaciones similares e identificar aspectos a mejorar.
- **A3.** Comprensión del código de la última versión de la gema *ghedsh*.
- **A4.** Estudio de aspectos positivos y negativos del diseño de dicha gema.
- **A5.** Refactorización del código fuente, aplicando patrones de diseño.
- **A6.** Estudio de nuevas funcionalidades para incorporar.
- **A7.** Implementación de las funcionalidades escogidas.
- **A8.** Definir estructura básica de pruebas.
- **A9.** Documentación del código.

En la siguiente tabla se muestra el plan de trabajo con la duración de las actividades:

Objetivo	Fecha
A1, A2, A3	Febrero
A4, A5	Marzo, Abril
A6, A7	Mayo
A8, A9	Junio

Cuadro 1.1: Tabla resumen del plan de trabajo

1.4. Tecnología empleada

En cuanto a la tecnología empleada, el lenguaje de programación escogido para el desarrollo ha sido *Ruby*, puesto que la versión anterior también está escrita en este lenguaje.

Para que el programa utilice los datos de GitHub del usuario, se ha utilizado la API REST v3. En concreto, la librería oficial escrita en Ruby, [10], la cual proporciona una gran cantidad de métodos para realizar diferentes acciones, como, por ejemplo, crear repositorios y administrar su configuración, crear equipos y acceder a la información del usuario, entre otros. Para la autenticación del usuario, se generará un *token* automáticamente con los permisos requeridos para el uso del programa.

Por otro lado, en cuanto al ecosistema de *Ruby*, tenemos:

- *Rubygems* [7]: servicio de alojamiento de gemas para la comunidad de Ruby.
- *Bundler* [1]: proporciona un entorno para manejar las dependencias de un proyecto Ruby, añadiendo las versiones que son necesarias.
- *YARD* [9]: herramienta para la documentación del código fuente.
- *RSpec* [3]: librería para la definición de pruebas.

Capítulo 2

Desarrollo del proyecto

En este capítulo dos se va a describir el desarrollo del proyecto. Se dividirá en dos fases bien diferenciadas, una primera fase que consiste en el análisis y refactorización del código fuente de la versión anterior de *GitHub Education Shell*, y una segunda fase que trata de la incorporación de nuevas funcionalidades a la herramienta.

Por otro lado, también cabe nombrar la metodología de trabajo empleada. Situándonos en el marco de las metodologías ágiles, *Scrum* fue la metodología que mejor encajaba, teniendo en cuenta las características del proyecto. Se ha optado por un desarrollo incremental, en lugar de una planificación y ejecución estricta de las tareas. Además, en numerosas ocasiones, se produjeron solapamientos de las diferentes partes del desarrollo, en vez de un ciclo secuencial. También fueron frecuentes las reuniones con el tutor, en las que se comentaban tanto avances como dificultades.

2.1. Primera fase: análisis

En esta sección, se explicará detalladamente el proceso fundamental de la primera fase de este Trabajo de Fin de Grado.

El análisis del código fuente correspondiente a la primera versión de *ghedsh*, se ha llevado a cabo con la finalidad de identificar aquellas partes mejorables del diseño e implementación, puesto que una de las prioridades era facilitar el desarrollo colaborativo y, para ello, se requiere que el código sea limpio y fácil de entender, lo más auto-explicativo posible.

2.1.1. Estructura del repositorio

En la figura 3.1, se muestra la estructura del repositorio de la primera versión de *ghedsh*, en concreto, de la rama `master`. Dicha estructura corresponde con la forma estándar de organizar el código de las gemas.

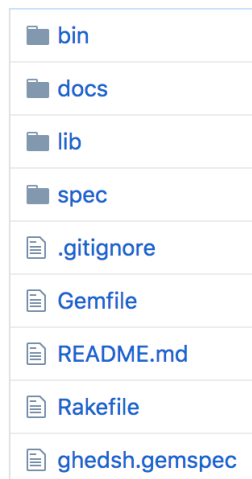


Figura 2.1: Estructura del repositorio (primera versión).

A continuación, se explicarán los componentes principales del repositorio:

- ***bin***: incluye el ejecutable de la gema, que se cargará en el `$PATH` del usuario.
- ***lib***: en este directorio se encuentra el código fuente de la gema.
- ***spec* o *test***: aquí se definirán las pruebas, que dependerán del *framework* de tests que utilice el desarrollador.
- ***Gemfile***: es un fichero donde se especifican las dependencias del programa.
- ***Rakefile***: se trata de un fichero muy común en las gemas. Su función es, principalmente, la automatización de tareas.
- ***gemspec***: en este último fichero se incluye toda la información acerca de la gema, como, por ejemplo, su versión, plataforma soportada, versión de Ruby requerida y nombre y correo electrónico del autor o autores.

2.1.2. Contenido del repositorio

El primer paso del análisis consistió en comprender exactamente el flujo del programa. Ésto es necesario dado que, para identificar las partes mejorables del diseño inicial, requiere entenderlo en profundidad.

En la figura 2.2, vemos el contenido de `/lib`:

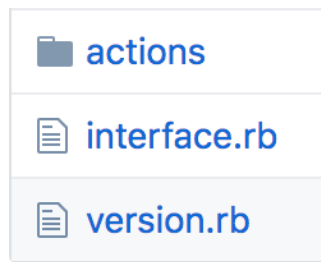


Figura 2.2: Contenido del directorio lib.

Los dos ficheros que ahí se encuentran son: `interface.rb` y `version.rb`.

En cuanto a `interface.rb`, implementa la clase *Interface*. Ésta clase lleva a cabo el bucle principal característico de los CLI, se trata del bucle *Lectura-Evaluación-Impresión* (en inglés, *REPL*, *Read-Eval-Print-Loop* [29]), que consiste en:

- **Lectura:** parsea la entrada del usuario y determina si existe esa acción en la estructura de datos interna.
- **Evaluación:** una vez que se acepta la entrada del usuario se ejecutan las acciones con los parámetros especificados, si son necesarios. Es aquí donde se realiza el manejo de errores y excepciones.
- **Impresión:** muestra al usuario el resultado obtenido tras realizar el paso de evaluación.

Por otro lado, el fichero `version.rb`, contiene una constante que indica la versión de la gema *ghedsh*. También cabe nombrar que, para asignar un identificador numérico a cada estado del software, se ha utilizado *Semantic Versioning* [8].

A grandes rasgos, este esquema de control de versiones tiene la estructura *MAJOR.MINOR.PATCH*, donde *MAJOR* se incrementa cuando se realizan cambios en la API que no son retrocompatibles. *MINOR* se modifica al añadir nuevas funcionalidades que sí son retrocompatibles y, por último, *PATCH* varía al corregir *bugs* en el software. Un ejemplo de versión sería:

- `ghedsh version 2.3.6`.

En cuanto al directorio `/lib/actions`, la figura 2.3 muestra el contenido del mismo:

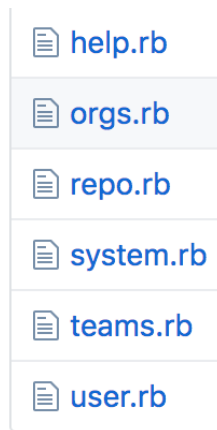


Figura 2.3: Contenido del directorio actions

Los ficheros principales se describirán según la funcionalidad que desempeñan:

- **orgs.rb**: proporciona los métodos necesarios relacionados con las organizaciones para comunicarse con la API de GitHub.
- **repo.rb**: agrupa métodos que llevan a cabo tareas relacionadas con los repositorios, nuevamente, haciendo uso de la API de GitHub.
- **teams.rb**: de manera similar a los anteriores ficheros, especializado en tareas de equipos.
- **user.rb**: agrupa métodos relacionados con el usuario.
- **system.rb**: este fichero se encarga de crear los directorios de configuración de *ghedsh*.

2.1.3. Code Smell

Una vez analizado el planteamiento inicial, se han detectado una serie de debilidades en el diseño que han dado lugar a diversos *code smell* [18]. Un *code smell* se define como cualquier característica del código fuente que, posiblemente, indica un problema más profundo. No son considerados como *bugs*, puesto que no impiden que un programa funcione de manera correcta.

No obstante, estos defectos de diseño pueden afectar al rendimiento del programa, aumentan la probabilidad de errores en el futuro e, incluso, ralentizar el desarrollo del programa y dificultar la extensibilidad del mismo.

Determinar qué es y lo que no es un *code smell* para un código fuente específico suele tener un componente de juicio subjetivo, dado que puede variar según

el lenguaje de programación utilizado, el desarrollador y la metodología de desarrollo aplicada. Pero, por otro lado, valorar los posibles casos de uso, aporta indicaciones para respetar ciertos principios y calidad del software.

En el apartado de refactorización se explicará cómo se ha procedido para solucionarlos. A continuación, se expondrán los *code smells* más significativos encontrados en la primera versión de *ghedsh*.

Switch Statements

Suele ser muy característico de los códigos orientados a objetos. Esencialmente, el problema con las sentencias **switch-case** o sentencias **if** es la duplicación de código. Al utilizarlas con un conjunto de números o cadenas (normalmente, asignadas a constantes) que conforman una lista de valores permitidos para una entidad, existe una dependencia en ellas para decidir la entidad correcta a utilizar en cada momento.

Como consecuencia, al añadir nuevos casos, debemos localizar todas estas sentencias en el código y modificarlas. Para ilustrarlo con ejemplos, véase las figuras 2.4, 2.5 y 2.6.

```
USER=1
ORGS=2
USER_REPO=10
ORGS_REPO=3
TEAM=4
ASSIG=6
TEAM_REPO=5
```

Figura 2.4: Constantes numéricas que deciden la entidad a utilizar.

```

case
  when op == "exit" then ex=0
    @sysbh.save_memory(config_path,@config)
    s.save_cache(config_path,@config)
    s.remove_temp("#{ENV['HOME']}/.ghedsh/temp")
  when op.include?("help") && opcd[0]=="help" then self.help(opcd)
  when op == "orgs" then self.orgs()
  when op == "cd .."
    if @deep==ORGS then t.clean_groupsteams() end ##cleans groups cache
    self.cdback(false)
  when op.include?("cd assig") && opcd[0]=="cd" && opcd[1]=="assig" && opcd.size==3
    if @deep==ORGS
      self.cdassig(opcd[2])
    end
  when op == "people" then self.people()
  when op == "teams"
    if @deep==ORGS
      t.show_teams_bs(@client,@config)
    end
  when op == "commits" then self.commits()
  when op == "issues"
    if @deep==ORGS_REPO || @deep==USER_REPO || @deep==TEAM_REPO
      @issues_list=r.show_issues(@client,@config,@deep)
    end
  when op == "col" then self.collaborators()
  when op == "forks" then self.show_forks()

```

Figura 2.5: Ejemplo de switch smell, en interface.rb.

```

case
  when scope==USER_REPO
    if config["Repo"].split("/").size == 1
      client.close_issue(config["User"]+"/"+config["Repo"],id)
    else
      client.close_issue(config["Repo"],id)
    end
  when scope==ORGS_REPO || scope==TEAM_REPO
    client.close_issue(config["Org"]+"/"+config["Repo"],id)
  end
end

```

Figura 2.6: Otro caso de switch smell, en repo.rb.

Este tipo de *smell* es el más repetido a lo largo del código de la primera versión de *ghedsh*, por lo que gran parte del proceso de refactorización se ha centrado en este aspecto.

Long Method

Se trata de un *smell* que se clasifica a nivel de métodos. Como su nombre indica (método largo), consiste en un método que ha crecido demasiado.

Escribir código suele ser más fácil que interpretarlo. Por ello, muchas veces este *smell* pasa desapercibido hasta que el método toma un tamaño considerable y dificulta saber qué es lo que realmente hace. Por esta razón, definir métodos más cortos con un nombre significativo, facilita la mantenibilidad del código y su lectura.

Large Class

Large Class se clasifica dentro de los *smells* a nivel de clases. Indica que una clase definida ha crecido excesivamente en tamaño (*God Object* [15]), es decir, realiza demasiadas cosas y que, seguramente, su funcionalidad puede descomponerse en clases más pequeñas y fáciles de manejar. Como suele ocurrir en los casos anteriormente nombrados, éste *smell* propicia también la duplicación de código.

2.2. Segunda fase: refactorización

En este apartado, se explicará el proceso de refactorización efectuado en el código fuente de *ghedsh*. El principal objetivo es el cumplimiento del principio *Open/Closed* [24], que pertenece a un grupo de cinco principios fundamentales (S.O.L.I.D [37]) de la programación orientada a objetos y cuya finalidad es hacer los diseños de software más comprensibles, flexibles y mantenibles.

2.2.1. Principios de diseño S.O.L.I.D

Se desarrollará ahora el significado de este acrónimo:

- ***Single Responsibility***: establece que una clase debería de tener sólo una responsabilidad, es decir, si fuera necesario modificar dicha clase, debe ser por un único motivo.
- ***Open/Closed***: una entidad software debería estar abierta para extensión y cerrada para modificación. En el siguiente párrafo se explicará con más detalle este principio.
- ***Liskov Substitution***: los objetos de un programa deberían ser sustituíbles por subtipos de ese objeto, sin afectar al correcto funcionamiento de ese programa.

- **Interface Segregation:** indica que es preferible muchas interfaces cliente específicas, en lugar de una interfaz de propósito general.
- **Dependency Inversion:** sugiere que se debe depender de abstracciones, no de implementaciones. Esto da lugar a la técnica inyección de dependencias.

Como se ha indicado anteriormente, se procederá a detallar el principio *Open/Closed*, puesto que es bastante necesario desde el punto de vista del desarrollo de *ghedsh*. La principal razón es que, si otro desarrollador desea incluir nuevas funcionalidades, no necesitaría alterar el código original de la gema.

Este principio establece que, las entidades de software, ya sean módulos, funciones, clases, etcétera, deberían estar abiertas para la extensión de su comportamiento, pero cerradas para su modificación. Ésto se consigue, por ejemplo, mediante herencia, reescribiendo los métodos de la clase madre, pudiendo incluso ser abstracta dicha clase. Otra manera sería por medio de inyección de dependencias, que tienen la misma interfaz pero distinto funcionamiento.

2.2.2. Refactorización: Strategy pattern

En esta sección se expondrá el proceso que se ha seguido para eliminar el *switch smell*. El proceso ha consistido, fundamentalmente, en la aplicación del patrón estrategia (en inglés, *Strategy pattern* [38]).

Strategy es un patrón que permite a un programa seleccionar un algoritmo particular en tiempo de ejecución. El propósito de este patrón es proporcionar una manera clara de definir familias de algoritmos, encapsulando cada uno como objeto para poder intercambiarlos fácilmente. El principal beneficio de este modelo es que el objeto cliente puede elegir aquel algoritmo que le conviene y permutarlo dinámicamente según sus necesidades.

En cuanto a cómo se ha aplicado este patrón, primero ha sido necesario modificar el diseño inicial propuesto en la primera versión de *ghedsh*. De manera que, en el directorio `/lib/actions`, se han reescrito las clases que allí se encontraban y su propósito también ha cambiado, dado que ya no se agrupan métodos para repositorios, organizaciones, equipos, etcétera, sino que contendrán las acciones permitidas en cada uno de estos contextos. De este modo, aunque las acciones sean permitidas en varios contextos, cada clase conocerá su propia implementación.

A partir de la segunda versión, en `/lib/actions`, se encuentran las siguientes clases:

- `orgs.rb`: se define la clase `Organization`, contiene los métodos de las acciones permitidas para las organizaciones.

- `system.rb`: contiene la clase que se encarga de gestionar los directorios de configuración de *ghedsh*, así como guardar la configuración del usuario.
- `teams.rb`: se define la clase `Team`, que incluye los métodos de las acciones permitidas para los equipos.
- `user.rb`: incluye en la clase `User`, los métodos correspondientes a las acciones que se permiten en el contexto de usuario.

Por otro lado, en `/lib/interface.rb` (véase la figura 2.7) se tiene un claro ejemplo de patrón estrategia, que se aplica en el bucle Lectura-Evaluación-Impresión (REPL). Esto permite decidir en tiempo de ejecución el comando que el usuario quiere utilizar. Se parsea lo que ha introducido, de manera que el primer *token*, se refiere al nombre del comando deseado. Después, se busca dicho comando en la estructura de datos interna, en este caso, un *hash*, que consiste en una colección clave-valor en la que la clave es el nombre que identifica el comando y el valor es la función que exporta la clase `Commands`, la cual decide si es posible ejecutarlo, verificando si contexto actual responde a la acción solicitada por el usuario.

```

loop do
  begin
    input = Readline.readline(@shell_enviroment.prompt, true)
    # handle ctrl-d (eof), equivalent to exit (saving configuration)
    if input.nil?
      @shell_enviroment.commands['exit'].call(nil)
      exit!(0)
    end
    input = input.strip.split
    command_name = input[0]
    input.shift
    command_params = input
    unless command_name.to_s.empty?
      if @shell_enviroment.commands.key?(command_name)
        result = @shell_enviroment.commands[command_name].call(command_params)
      else
        puts Rainbow("-ghedsh: #{command_name}: command not found").yellow
      end
    end
  rescue StandardError => e
    puts e
  end
  break if result == 0
end

```

Figura 2.7: Bucle Lectura-Evaluación-Impresión sin sentencia switch/case.

Cabe destacar que, la figura 2.5 anteriormente indicada, representa una porción del código, puesto que ahí se encontraban *hard-coded* [23] todos los comandos. Sin embargo, en la figura 2.7 se encuentra todo el código del REPL, tarea en la que se especializa la clase **Interface**.

Aparte, con este nuevo esquema se logra eliminar las constantes que deciden el tipo de clase a utilizar en cada momento (véase 2.4), ya que, en esta segunda versión, existe una variable que almacena el contexto y referencia directamente la clase con la que se realizan las acciones y ya no es necesario hacer la distinción entre, por ejemplo, repositorio de usuario, repositorio de organización y repositorio de equipo. Esto es así porque cada clase gestiona su contexto.

2.2.3. Refactorización: Extract Method

Como resultado de aplicar el patrón *Strategy* y la reescritura de las clases encargadas de las acciones, también se ha solucionado el *Long Method smell*. Ésto se ha logrado reduciendo el cuerpo de las funciones, a través de la extracción de partes del código que realizan tareas similares, dando lugar a nuevas funciones.

Para ilustrarlo mejor, en la siguiente porción de código vemos un ejemplo de *Extract Method* [35] muy simple:

Problema:

```

1  def print_owing(amount)
2    print_banner
3
4    # print details
5    puts "name: #{@name}"
6    puts "amount: #{amount}"
7  end

```

Solución (Extract Method):

```

1  def print_owing(amount)
2    print_banner
3    print_details(amount)
4  end
5
6  def print_details(amount)
7    puts "name: #{@name}"
8    puts "amount: #{amount}"
9  end

```

Si llevamos esta idea a un programa real, los beneficios son claros:

- Código más legible. Hay que destacar que, el nuevo método creado, debe llevar un nombre representativo, es decir, un nombre que describa su propósito.
- Menos duplicación de código. Muchas veces, el código contenido en una función puede ser reutilizado en otras partes del programa. Por lo tanto, reemplazamos el código repetido por llamadas al nuevo método.
- Mejor detección de errores. Al aislar partes de código, detectar dónde se ha producido un error es más fácil, hay son menos líneas que revisar.

2.2.4. Refactorización: Extract Class

El método de refactorización *Extract Class*[35] ayudará a mantener la adherencia al principio *Single Responsibility* (SRP), comentado en la sección 2.2.1.

A menudo, las clases comienzan siendo claras, fáciles de entender y sólo tienen una única responsabilidad. Sin embargo, en algún punto, la clase empieza a crecer: se realizan nuevas operaciones, se añaden más datos y se incorporan nuevos métodos. Por lo tanto, tarde o temprano esta clase acabe teniendo más de una responsabilidad.

A continuación, se explicarán una serie de pasos genéricos que guían a la hora de aplicar esta técnica:

- **Paso 1.** Determinar qué se va a extraer. Tratar de buscar unidades lógicas de datos que actúan sobre un subconjunto de los datos.
- **Paso 2.** Crear una nueva clase. Las operaciones extraídas dan lugar a una nueva clase, que tiene que establecer un enlace (puede ser bidireccional) con la antigua clase.
- **Paso 3.** Renombrar la antigua clase. Si, tras la extracción, el nombre de la antigua clase carece de sentido, debemos renombrarla.

Extract Class se aplica mejor si hay unidades de datos que se agrupan según el contenido que almacenan o si hay operaciones que sólo se realizan en un subconjunto de los datos. Esto último ocurría en el código de la primera versión de *ghedsh*, ya que la clase **Interface**, se ocupaba de varias tareas, y una de ellas era gestionar el contexto del CLI.

Una vez que se determinó qué se iba a extraer, fue posible crear una clase nueva, **ShellContext**, especializada únicamente en gestionar el entorno de *ghedsh*. Si éste se ha cargado correctamente, **ShellContext** lo comparte con **Interface**. Entonces, le permite saber cuáles son los comandos que están definidos, ejecutarlos y disponer de la configuración del usuario en cada momento.

Finalmente, el resultado es que la clase **Interface**, se encarga exclusivamente de realizar el REPL con los datos que le proporciona el entorno (**ShellContext**). Por lo tanto, si se eliminasen los comandos definidos, el REPL se llevaría a cabo correctamente, con la diferencia de que no se ejecutaría ninguna acción.

Capítulo 3

Resultados obtenidos

Este capítulo se centrará en explicar las características que incorpora *ghedsh* tras la etapa de desarrollo tratada en el capítulo anterior.

Se hará una distinción entre comandos del núcleo y comandos incorporados (*built-in commands*). Los comandos del núcleo, son aquellos que no trabajan con los datos de GitHub del usuario pero que, sin embargo, son esenciales desde el punto de vista de la usabilidad y experiencia de usuario con el CLI.

Además, los comandos incorporados sí trabajan con los datos de GitHub del usuario identificado. Permiten realizar diversas tareas, priorizando la rapidez en la ejecución de las mismas y la facilidad de uso de la herramienta.

3.1. Autenticación con credenciales de GitHub

El contenido de esta sección pretende explicar el proceso de autenticación que debe seguir el usuario al usar *ghedsh* por primera vez.

Dicho proceso es necesario, puesto que se trabajan con los datos que dispone el usuario en GitHub. Además, la API REST v3 requiere, para ciertas consultas (en especial, modificaciones como crear repositorios, equipos y administrar la configuración), verificar la identidad del usuario. Si no fuera así, se podrían llevar a cabo comportamientos indeseados.

En *ghedsh*, se realiza la autenticación con *OAuth access token*[11], que consiste, en una definición muy simplificada, en una cadena de caracteres alfanuméricos que actúa como una contraseña. No obstante, en este caso de uso es mucho más potente y segura. Las principales ventajas son:

- Es revocable, es decir, el *token* puede dejar de ser válido, eliminando el acceso para ese *token* en particular, sin que el usuario tenga que cambiar su contraseña en todos sus accesos.

- Sus permisos son configurables, esto es, un *token* puede ser válido sólo para ciertos recursos de una API. De esta manera, se conceden permisos de forma más controlada.

Para sintetizar este apartado, el usuario que utilice por primera vez *ghedsh*, debe verificar su identidad mediante sus credenciales (nombre de usuario y contraseña) de GitHub y se generará de forma automática un *token* de acceso con los permisos necesarios para usar la herramienta.

```

~ ghedsh
Configuration files created in /Users/carlos/.ghedsh
Username: alu0100816167
Password:
Successful login as alu0100816167

Starting ghedsh CLI

      MMM.          .MMM
      MMMMMMMMMMMMMMMMMMM
      MMMMMMMMMMMMMMMMMMM
      MMMMMMMMMMMMMMMMMMM |
      MMMMMMMMMMMMMMMMMMM | GitHub Education Shell |
      MMMMMMMMMMMMMMMMMMM |_____|
      MMM::-- ::::-- :::MMM | /
      MM~::~ 00~::~::~ 00~::~MM
      .. MMMM::.00::+:::.00::MMMM ..
      .MM::::: _ . ::::MM.
      MMMM;::::;MMMM
      -MM      MMMMMM
      ^  M+      MMMMMM
      MMMMMM MM MM MM
      MM MM MM MM
      MM MM MM MM
      .~MM~MM~MM~MM~.
      ~MM:~MM~MM~MM~
      ~~~~~=~~~~=~~~~=
      ~~~~~=~~~~=~~~~=

```

Figura 3.1: Ejemplo de autenticación al usar ghedsh por primera vez.

3.2. Comandos del núcleo de ghedsh

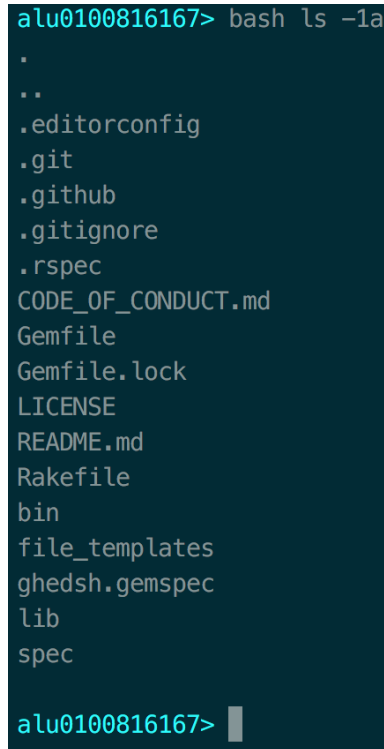
Como se ha indicado en la introducción de este tercer capítulo, se han separado, por un lado, los comandos del núcleo de *ghedsh* y, por otro, los comandos característicos de *ghedsh*.

En esta sección, se explicará este primer grupo de comandos, encargado de tareas relacionadas con el sistema operativo y, lo más importante, hacer que la herramienta sea agradable de manejar para el usuario. Además, se revisarán aspectos importantes de su implementación.

3.2.1. bash (comando ghedsh)

Permite interpretar un comando en la terminal del sistema operativo, sin salir de *ghedsh*.

Sintaxis: `bash <comando_terminal>` . En la figura 3.2, se muestra un ejemplo de uso.



```
alu0100816167> bash ls -la
.
..
.editorconfig
.git
.github
.gitignore
.rspec
CODE_OF_CONDUCT.md
Gemfile
Gemfile.lock
LICENSE
README.md
Rakefile
bin
file_templates
ghedsh.gemspec
lib
spec
alu0100816167>
```

Figura 3.2: Ejemplo de uso del comando bash.

3.2.2. Change directory: cd

Análogamente al comando *cd* de la *Bash*[17], que permite cambiar nuestro directorio actual de trabajo, en *ghedsh* también existe este comando. No obstante, aunque la idea es similar, existen diferencias a la hora de usarlo.

En nuestro sistema operativo (tipo Unix)[33], cuando realizamos la operación *cd*, sólo podemos movernos entre directorios (dependiendo de los permisos). Dado que en *ghedsh* no existen directorios como tal, hablaremos de contextos. Los contextos en esta herramienta hacen referencia a nivel de usuario, nivel de organización, nivel de repositorio, etcétera.

Imaginemos por un momento que nuestro usuario se llama *ejemplo*, disponemos de un repositorio que se llama *ejemplo* y una organización denominada *ejemplo*. Ésto es totalmente válido, puesto que lo que no permite GitHub es que dos usuarios se llamen igual, que el usuario tenga dos repositorios con el

mismo nombre o dos organizaciones bajo el mismo nombre. Entonces, debemos proporcionar alguna manera de desambiguar a qué contexto nos queremos cambiar.

En *ghedsh* se ha optado por el siguiente planteamiento: para realizar la operación de *cd*, es necesario especificar el tipo de contexto (nivel) al que queremos cambiarnos, así, aunque el usuario se encuentre en el caso anteriormente comentado, *ghedsh* es capaz de saber a qué contexto debe cambiar. La sintaxis del comando sería `cd <tipo> <nombre>`, donde **nombre** es la cadena de texto que identifica al tipo.

Los tipos de contexto (pueden ser ampliables) que actualmente se soportan en *ghedsh* son:

- **Nivel de usuario:** estando a nivel de usuario, éste se puede cambiar a cualquiera de sus repositorios o a cualquier organización a la que pertenezca, como vemos a continuación:
 - Repositorio del usuario: `cd repo <nombre>`.
 - Organización del usuario: `cd org <nombre>`. *ghedsh* soporta el auto-completado de organizaciones, es decir, se puede pulsar el tabulador para completar automáticamente el nombre de la organización.
- **Nivel de organización:** estando a nivel de una organización de la que es miembro el usuario autenticado, (*ghedsh* sabrá que se refiere al entorno de la organización a la que se ha cambiado) se puede mover a:
 - Repositorio de la organización: `cd repo <nombre>`.
 - Equipo de la organización: `cd team <nombre>`.

Además, si deseamos volver al contexto anterior, haremos de la misma manera que en sistemas operativos tipo Unix: `cd ..`. Hay que tener en cuenta que, actualmete, no se puede realizar la operación de volver al contexto anterior y cambiar a otro de manera simultánea (como en Unix `cd ../another/dir`), es necesario hacerlo por separado.

Detalles de implementación

Puesto que se trata de uno de los comandos más importantes de *ghedsh*, se comentarán los aspectos destacados de la implementación del mismo, incluyendo las dificultades encontradas.

Internamente, el comando *cd* contiene una pila (stack[31]) en la que se almacenan todos los contextos previos. La estructura de un contexto se muestra en el siguiente fragmento de código:

```

1  config = {
2    'User' => client.login.to_s,
3    'user_url' => client.web_endpoint.to_s << client.login.to_s,
4    'Org' => nil,
5    'org_url' => nil,
6    'Repo' => nil,
7    'repo_url' => nil,
8    'Team' => nil,
9    'team_url' => nil
10 }

```

- **User**: permite saber el nombre del usuario autenticado en *ghedsh*.
- **user_url**: contiene la URL (*Uniform Resource Locator*[34]) del perfil del usuario en GitHub.
- **Org**: indica el nombre de la organización actual, si el usuario no está posicionado sobre alguna, el valor es nulo.
- **org_url**: URL de la organización en GitHub.
- **Repo**: nombre del repositorio actual, en caso de estar dentro de alguno.
- **repo_url**: URL del repositorio en GitHub.
- **Team**: nombre del equipo actual si el usuario está posicionado dentro de alguno.
- **team_url**: URL del equipo en GitHub.

En esencia, *change directory* irá variando estos parámetros para conocer a qué nivel se encuentra el usuario (**User** siempre tendrá un valor asignado porque representa el usuario autenticado). Por ejemplo, para referirnos a un repositorio de una organización en la que el usuario es miembro, tendríamos:

```

1  config = {
2    'User' => client.login.to_s,
3    'user_url' => client.web_endpoint.to_s << client.login.to_s,
4    'Org' => "EXAMPLE-ORG",
5    'org_url' => nil,
6    'Repo' => "repository-within-example-org",
7    'repo_url' => nil,
8    'Team' => nil,
9    'team_url' => nil
10 }

```

En el caso de un repositorio de usuario, **User** tendría valor asignado y **Repo** también tendría valor asignado. A diferencia con el caso anterior, **Org** sería nulo ya que nos referimos a un repositorio a nivel de usuario.

Una de las dificultades en la implementación de este comando, fue que, antes de reasignar la estructura de datos que respresenta los contextos, era necesario almacenar el contexto actual para poder volver a éste más tarde.

Ruby proporciona dos métodos para copiar/clonar objetos: `dup`[5] y `clone`[4]. No obstante, realizan una copia superficial del objeto, es decir, crearán un nuevo identificador de objeto pero el contenido del mismo referenciará al de la entidad original.

Para solucionarlo, se utilizó el módulo *Marshal*[6] de Ruby, que sí realiza una copia profunda del objeto.

3.3. Comandos incorporados en ghedsh

A lo largo de esta sección, se explicarán individualmente los comandos característicos de *ghedsh*. Los comandos característicos o incorporados por *ghedsh* son aquellos que trabajan con los datos de GitHub del usuario de la herramienta. Colaboran estrechamente con la GitHub API REST v3 (véase, para más detalle, la documentación oficial de *Octokit*[2]). Se explicará la sintaxis para cada uno de ellos y se proporcionará ejemplos de uso.

Como convenio, los parámetros con el formato `<parameter>`, son obligatorios. Los que tengan el formato `[parameter]`, son opcionales.

Por otro lado, las expresiones regulares admiten las opciones establecidas por Ruby.

3.3.1. clear

Realiza la misma tarea que el comando `clear` en Bash. Borra la pantalla si es posible y sitúa el cursor en la parte superior izquierda de la pantalla (ignora cualquier parámetro adicional).

Sintaxis: `clear .`

3.3.2. clone

Clona repositorios y, si ya existe en el directorio local, realizará `git pull --all`. Recibe como parámetro obligatorio el nombre del repositorio que se desea clonar o una expresión regular, que permitirá clonar todos los repositorios que casen con ella. Opcionalmente, es posible especificar un directorio dentro de `$HOME` de la máquina local. En caso de no existir, se creará. Por defecto, se clonarán en el directorio actual de la máquina local.

Sintaxis: `clone <nombre_repo|/Regexp/> [ruta_en_home] .`

Se puede ejecutar en:

- Contexto de **usuario**: clonará los repositorios del usuario autenticado en *ghedsh*.

- Contexto de **organización**: clonará los repositorios de la organización en la que se encuentre posicionado.

En la figura 3.3 y 3.4 se muestran ejemplos de uso.

```
alu0100816167> clone /aeda/i /Desktop/clone-example
Cloning into 'AEDA_2016_Prct1'...
remote: Counting objects: 37, done.
remote: Total 37 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 37
Unpacking objects: 100% (37/37), done.

Cloning into 'AEDA_2016_Prct2'...
remote: Counting objects: 27, done.
remote: Total 27 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 27
Unpacking objects: 100% (27/27), done.

Cloning into 'AEDA_2016_Prct3'...
remote: Counting objects: 25, done.
remote: Total 25 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 25
Unpacking objects: 100% (25/25), done.

Cloned into /Users/carlos/Desktop/clone-example
```

Figura 3.3: Ejemplo de clonar un repositorio de usuario.

```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRADOII-TFG> clone carlos-armas-tfg
Cloning into 'carlos-armas-tfg'...
remote: Counting objects: 335, done.
remote: Compressing objects: 100% (233/233), done.
remote: Total 335 (delta 145), reused 180 (delta 46), pack-reused 56
Receiving objects: 100% (335/335), 11.54 MiB | 4.79 MiB/s, done.
Resolving deltas: 100% (159/159), done.

Cloned into /Users/carlos
```

Figura 3.4: Ejemplo de clonar un repositorio de organización.

3.3.3. commits

Muestra los *commits* (SHA, fecha, autor y mensaje del *commit*) de la rama **master**, en caso de que no se le pase como parámetro una rama en concreto. Es necesario estar posicionado sobre un repositorio de cualquiera de los siguientes contextos: **organización** o **usuario**.

Sintaxis: `commits [rama_repositorio]` .

```

alu0100816167> vue-tutorial> commits
      SHA: 58598efd85c28c93cf9ecc0cfd4daaad5b6eed8a
      Commit date: 2018-04-05 11:19:41 UTC
      Commit author: Carlos de Armas
      Commit message: commit from Fork
      SHA: 73865e4a4c9efc78e92ab9bbe4edd67b67cea973
      Commit date: 2018-04-05 11:16:26 UTC
      Commit author: Carlos de Armas
      Commit message: final routes

```

Figura 3.5: Mostrar commits en un repositorio de usuario.

```

alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> ghedsh> commits carlos-development
      SHA: 2b10ee11bba2852f7c440c64623ccfa3047c84af
      Commit date: 2018-02-07 14:03:02 UTC
      Commit author: Carlos de Armas
      Commit message: new gems added

      SHA: eaae0acf8a7fca8bb3e578438d0dfa1da55179cc
      Commit date: 2018-02-07 14:01:26 UTC
      Commit author: Carlos de Armas
      Commit message: token is obtained automatically

```

Figura 3.6: Mostrar commits de la rama de un repositorio de organización.

3.3.4. exit

Termina la ejecución de *ghedsh*, guardando el contexto actual. Es decir, si el usuario se encontraba dentro de una organización, la próxima vez que entre en *ghedsh* estará dentro de la organización.

Sintaxis: `exit` .

3.3.5. files

Muestra el contenido y el tipo de contenido (fichero o directorio) de un repositorio. Debe estar posicionado dentro de un repositorio de **usuario** o repositorio de **organización**. Si no se le proporciona ningún parámetro, muestra el contenido de la raíz del repositorio. Si se le especifica un subdirectorio, se mostrará su contenido.

Sintaxis: `files [subdirectorio]` .

```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> ghedsh> files
.editorconfig (file)
.github (dir)
.gitignore (file)
.rspec (file)
bin (dir)
CODE_OF_CONDUCT.md (file)
file_templates (dir)
Gemfile (file)
ghedsh.gemspec (file)
lib (dir)
LICENSE (file)
Rakefile (file)
README.md (file)
spec (dir)
```

Figura 3.7: Listar contenido del repositorio.

```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> ghedsh> files /lib
actions (dir)
commands.rb (file)
common.rb (file)
context.rb (file)
helpers.rb (file)
interface.rb (file)
plugin_loader.rb (file)
version.rb (file)
```

Figura 3.8: Listar contenido de un subdirectorio.

3.3.6. `invite_member`

Añade nuevos miembros a una organización. Recibe como parámetros el/los nombres de usuario de GitHub, separados por comas o por espacios.

Sólo puede ejecutarse en el contexto de una **organización**.

Sintaxis: `invite_member <user1, user2, user3, ..., n> .`

```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> invite_member example_user1, example_user2
```

Figura 3.9: Añadir miembros específicos.

3.3.7. `invite_member_from_file`

Añade nuevos miembros a una organización, especificando su nombre de usuario en GitHub. Recibe como único parámetro un fichero (ver plantilla [26]) existente en `$HOME` de la máquina local.

El comando se ejecuta, exclusivamente, dentro del contexto de una **organización**.

Sintaxis: `invite_member_from_file <ruta_home_fichero> .`

```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> invite_member_from_file /template/add_members.json
```

Figura 3.10: Añadir miembros mediante fichero.

3.3.8. `invite_outside_collaborators`

Invita a ser miembros de la organización a los colaboradores externos de la misma. Si no se especifica ningún parámetro, invita a todos los colaboradores externos. En caso de que reciba un parámetro, tendrá que ser un fichero (ver plantilla [27]) situado en `$HOME` de la máquina local.

Se ejecuta, exclusivamente, cuando el usuario de *ghedsh* está situado en el contexto de una **organización**.

Sintaxis: `invite_outside_collaborators [ruta_home_fichero] .`

```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> invite_outside_collaborators /templates/invite.json
```

Figura 3.11: Invitación a ser miembros desde fichero.

3.3.9. `issues`

Abre el navegador por defecto, situando al usuario en la lista de incidencias (*issues*). Debe estar posicionado dentro de un repositorio de **usuario** o repositorio de **organización**.

Sintaxis: `issues .`

```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> ghedsh> issues
```

Figura 3.12: Ver incidencias de un repositorio.

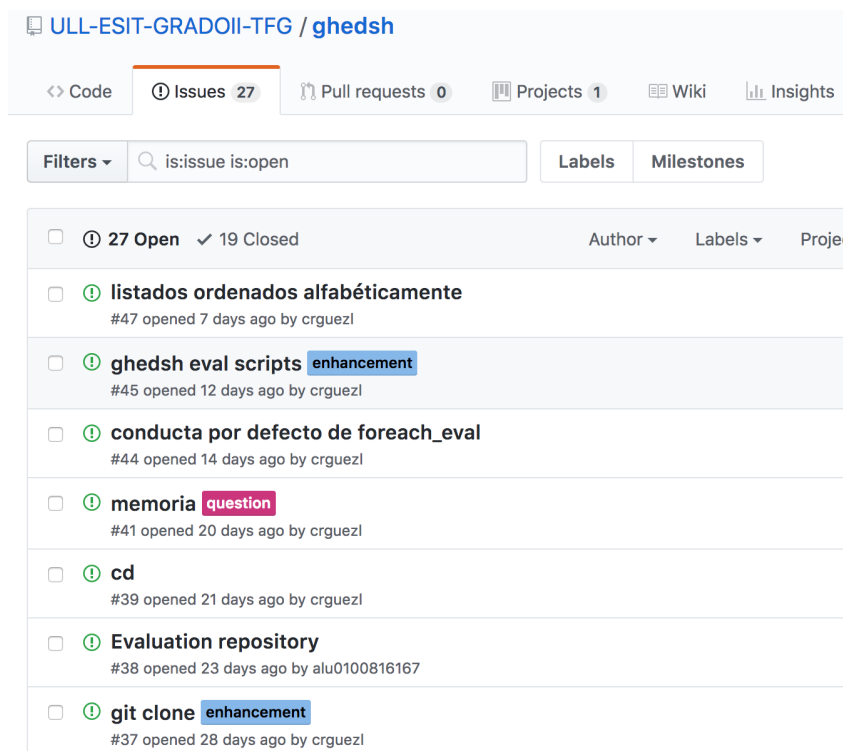


Figura 3.13: Listado de incidencias del repositorio en GitHub.

3.3.10. new_issue

Abre el navegador por defecto, situando al usuario en el formulario de creación de un issue. Para ejecutarlo, es necesario estar posicionado sobre un repositorio.

Sintaxis: `new_issue` .

Está disponible para:

- Contexto **usuario**: abre la página de *issues* del repositorio de usuario en el que está posicionado.
- Contexto **organización**: abre la página de *issues* del repositorio de la organización sobre la que está posicionado.

```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRADOII-TFG> cd repo ghedsh
alu0100816167> ULL-ESIT-GRADOII-TFG> ghedsh> new_issue
```

Figura 3.14: Nuevo issue en repositorio de organización.

ULL-ESIT-GRADOII-TFG / ghedsh

Unwatch 3

Code Issues 27 Pull requests 0 Projects 1 Wiki Insights Settings

Title

Write Preview

AA B i “ > < ☰ ☷ ☹ @ 📎 ↶

<!-- Provide a general summary of the issue in the Title above -->

Expected Behavior

<!-- If you're describing a bug, tell us what should happen -->

<!-- If you're suggesting a change/improvement, tell us how it should work -->

Current Behavior

<!-- If describing a bug, tell us what happens instead of the expected behavior -->

<!-- If suggesting a change/improvement, explain the difference from current behavior -->

Possible Solution

<!-- Not obligatory, but suggest a fix/reason for the bug, -->

<!-- or ideas how to implement the addition or change -->

Attach files by dragging & dropping, selecting them, or pasting from the clipboard.

Styling with Markdown is supported

Submit new issue

Figura 3.15: Formulario de creación de incidencias (issues).

3.3.11. new_repo

Crea un nuevo repositorio. La herramienta muestra al usuario dos opciones para crearlo (menú):

- *Default*: crea un repositorio público.
- *Custom*: crea un repositorio público o privado, al que es posible añadirle opciones específicas mediante una guía que se le mostrará. Si no se quiere especificar alguna de las opciones que se muestran, puede pulsar la tecla retorno y omitir el paso.

Sintaxis: `new_repo <nombre_repositorio>`. Disponible para:

- Contexto **usuario**: crea un repositorio para el usuario autenticado.
- Contexto **organización**: crea un repositorio dentro de la organización en la que se encuentre posicionado el usuario.

En la figura 3.16, vemos el menú de creación del repositorio.

```
alu0100816167> new_repo creation-test
Select 'Default' to create a quick public repo.
Select 'Custom' for private/public repo whith specific options.
To skip any option just hit Enter (Default options).

Select configuration
▶ Default
  Custom
```

Figura 3.16: Menú para la creación de un repositorio.

```
alu0100816167> new_repo example-repo
Select 'Default' to create a quick public repo.
Select 'Custom' for private/public repo whith specific options.
To skip any option just hit Enter (Default options).

Select configuration Custom
Answer questions with yes/true or no/false
(Private repo? (Default: false) [yes/true, no/false] yes
Write description of the repo Created using ghedsh
Has issues? (Default:true) [yes/true, no/false] yes
Has wiki? (Default: true) [yes/true, no/false] yes
Create an initial commit with empty README? (Default: false) (if you want .gitignore template must be yes/true) no
Desired language or platform for .gitignore template Ruby
Repository created correctly!

alu0100816167> █
```

Figura 3.17: Creación de un repositorio de usuario con opciones específicas.

3.3.12. new_team

Crea un nuevo equipo dentro de la organización en la que esté posicionado el usuario. Si el comando no recibe ningún parámetro, se abrirá la URL del formulario para crear el equipo en la web de GitHub. En caso de especificarle un parámetro, éste tiene que ser un fichero (ver plantilla [25]) que se encuentre en algún lugar de \$HOME en la máquina local.

Una vez más, este comando sólo se puede ejecutar cuando el usuario está posicionado dentro de una organización en *ghedsh*.

Sintaxis: `new_team [ruta_home_fichero] .`

Create new team

Team name

What is the name of this team?

You'll use this name to mention this team in conversations.

Description

What is this team all about?

Parent team

Select parent team ▼

Team visibility

☒ **Visible** Recommended

A visible team can be seen and @mentioned by every member of this organization.

☐ **Secret**

A secret team can only be seen by its members.

Create team

Figura 3.18: Formulario de creación de un equipo en GitHub.

```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> new_team /templates/create.json
```

Figura 3.19: Creación de un equipo mediante fichero.

3.3.13. open

Abre el navegador por defecto y muestra información de GitHub según el contexto:

- Contexto de **usuario**: si se ejecuta **open** a nivel de usuario, se abre en el navegador el perfil GitHub del usuario autenticado en *ghedsh*. En caso de estar en un repositorio de usuario, se abre la URL de este repositorio.
- Contexto de **organización**: a nivel de organización abre el perfil de la organización en GitHub. Si el usuario se encuentra posicionado en un repositorio de la organización, abre la URL del repositorio. Para este contexto en concreto, es posible pasarle un parámetro que consista en una expresión regular o el nombre de algún miembro y abrir su perfil. En este caso, la **sintaxis** sería: **open "nombre"** (para el nombre del miembro) o bien **open /Regexp/**.
- Contexto de **equipo**: abre la URL del equipo en GitHub.

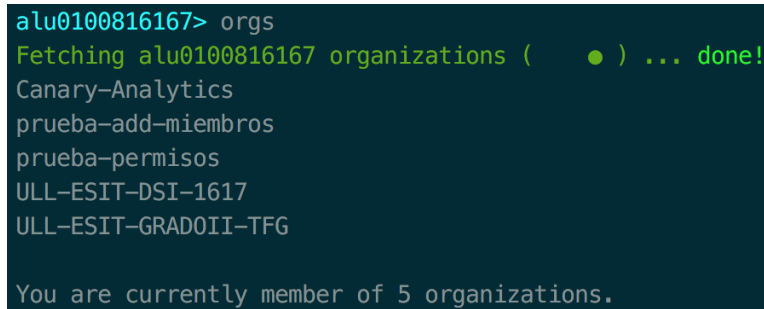
Sintaxis general: **open** .

3.3.14. orgs

Muestra las organizaciones a las que pertenece el usuario autenticado en *ghedsh*. Si el comando no recibe ningún parámetro, se mostrarán todas las organizaciones. En caso de proporcionarle un parámetro, debe ser una expresión regular y mostrará los resultados que casen.

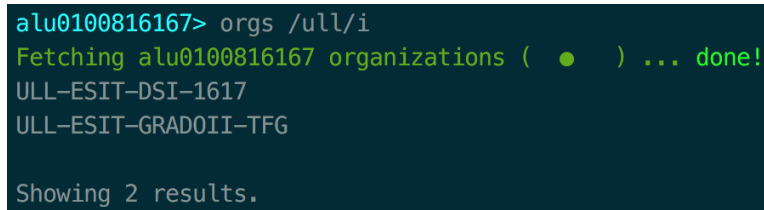
Sólo está disponible en contexto de **usuario**.

Sintaxis: `orgs [/Regexp/]` .



```
alu0100816167> orgs
Fetching alu0100816167 organizations ( ● ) ... done!
Canary-Analytics
prueba-add-miembros
prueba-permisos
ULL-ESIT-DSI-1617
ULL-ESIT-GRAD0II-TFG
You are currently member of 5 organizations.
```

Figura 3.20: Mostrar todas las organizaciones del usuario autenticado en ghedsh.



```
alu0100816167> orgs /ull/i
Fetching alu0100816167 organizations ( ● ) ... done!
ULL-ESIT-DSI-1617
ULL-ESIT-GRAD0II-TFG
Showing 2 results.
```

Figura 3.21: Filtrar organizaciones mediante expresión regular.

3.3.15. people

Muestra los nombres de los usuarios que componen una organización. Esto incluye miembros y colaboradores externos (si el usuario autenticado en *ghedsh* tiene permisos de administrador en la organización). Si no se le proporciona ningún parámetro, lista todos. En caso de utilizar una expresión regular, se mostrarán los resultados que hayan casado con ella.

Este comando se usa, exclusivamente, cuando el usuario está posicionado dentro del contexto de una **organización**.

Sintaxis: `people [/Regexp/]` .

```

alu0100816167> ULL-ESIT-GRADOII-TFG> people
Fetching ULL-ESIT-GRADOII-TFG people ( ● ) ... done!
+-----+-----+
| Github ID | Role |
+-----+-----+
| alu0100505023 | member |
| alu0100769579 | member |
| alu0100816167 | member |
| berkanrhdz | member |
| Cicko | member |
| crguezl | member |
| EleDiaz | member |
| jjlabrador | member |
| Losnen | member |
| sokartema | member |
| ctc87 | outside collaborator |
| garamira | outside collaborator |
+-----+-----+

```

Figura 3.22: Mostrar los miembros de una organización.

```

alu0100816167> ULL-ESIT-GRADOII-TFG> people /alu/i
Fetching ULL-ESIT-GRADOII-TFG people ( ● ) ... done!
+-----+-----+
| Github ID | Role |
+-----+-----+
| alu0100505023 | member |
| alu0100769579 | member |
| alu0100816167 | member |
+-----+-----+

```

Figura 3.23: Mostrar mediante expresión regular los miembros de una organización.

3.3.16. repos

Muestra los repositorios según el contexto. Si no se le especifica ningún parámetro, mostrará todos los repositorios. Si se le proporciona una expresión regular, mostrará los nombres de los repositorios que hayan casado.

Sintaxis: `repos[/Regexp/]`.

- Contexto **organización**: muestra los repositorios de la organización en la que se encuentra el usuario de *ghedsh*.

```
alu0100816167> repos
Fetching alu0100816167 repositories ( ● ) ... done!
AEDA_2016_Prct1
AEDA_2016_Prct2
AEDA_2016_Prct3
alu0100816167.github.io
133 user repositories listed.
```

Figura 3.24: Comando repos a nivel de usuario.

- Contexto **usuario**: muestra los repositorios del usuario autenticado en *ghedsh*.

```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> repos /^tfg/i
Fetching ULL-ESIT-GRAD0II-TFG repositories ( ● ) ... done!
tfg-berkan
tfg-berkan-software
TFG-Eleazar-18
tfg-ideas
TFG-Memoria-Eleazar-17
tfg-memorias
TFG-SyTW
TFG-ULL-CloudIDE-alberto-ruiz
8 ULL-ESIT-GRAD0II-TFG repositories listed.
```

Figura 3.25: Comando repos a nivel de organización.

3.3.17. rm_repo

Elimina el repositorio especificado. Se puede realizar tanto a nivel de **usuario** como a nivel de **organización**.

Sintaxis: `rm_repo <nombre_repositorio> .`

```
alu0100816167> rm_repo example-repo
Repository deleted.

alu0100816167> █
```

Figura 3.26: Eliminación de un repositorio.

3.3.18. rm_team

Elimina un equipo. No recibe ningún parámetro. Se abre el navegador por defecto y el usuario borrará el o los equipos que desee de la lista proporcionada.

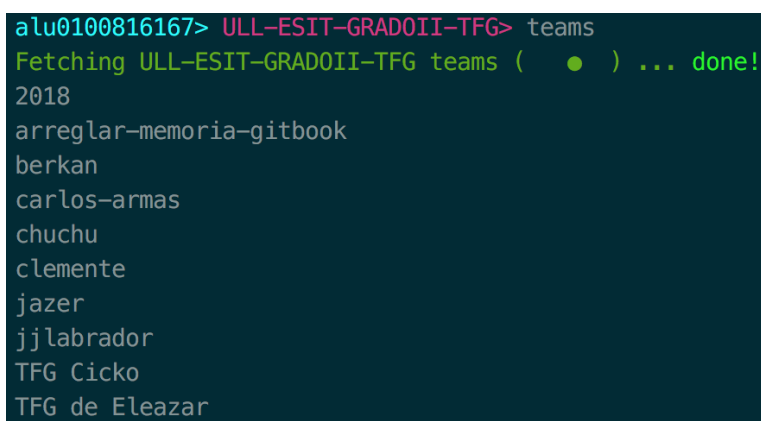
Se ejecuta sólo en contexto de **organización**.

Sintaxis: `rm_team` .

3.3.19. teams

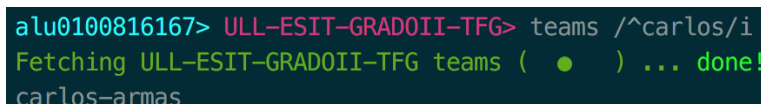
Muestra los equipos existentes en una organización. Si no se le especifica ningún parámetro, listará todos los equipos. Si se le proporciona una expresión regular, mostrará los resultados que casen con ella. Se ejecuta, exclusivamente, en el contexto de una **organización**.

Sintaxis: `teams` [/Regexp/] .



```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> teams
Fetching ULL-ESIT-GRAD0II-TFG teams ( ● ) ... done!
2018
arreglar-memoria-gitbook
berkan
carlos-arms
chuchu
clemente
jazer
jjlabrador
TFG Cicko
TFG de Eleazar
```

Figura 3.27: Listar los equipos de una organización.



```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> teams /^carlos/i
Fetching ULL-ESIT-GRAD0II-TFG teams ( ● ) ... done!
carlos-arms
```

Figura 3.28: Listar mediante expresión regular los equipos de una organización.

3.4. Comandos que dan soporte al proceso de evaluación

Los comandos que se explicarán en esta sección reflejan uno de los principales objetivos de *ghedsh*: aportar funcionalidades específicas que usen las metodologías de *GitHub Education*, facilitando al profesorado la gestión de repositorios del alumnado así como la ejecución de *scripts* sobre los mismos.

En este conjunto de comandos tenemos: `new_eval`, `foreach` y `foreach_try`.

3.4.1. new_eval

Permite crear un repositorio de evaluación. Recibe como parámetros el nombre del repositorio de evaluación y una expresión regular que añade como subdirectorios los repositorios que lo conforman. En *ghedsh*, un repositorio de evaluación consiste en hacer uso de los submódulos de *git*, de manera que se crea un repositorio raíz que contiene como submódulos todos los proyectos que se van a evaluar. Los pasos que realiza son:

- En el directorio actual de la máquina local del usuario, crea un directorio con el mismo nombre del repositorio de evaluación.
- Añade como submódulos los repositorios de la organización que casen con la expresión regular.
- Ejecuta `git push` y sube el contenido a la plataforma GitHub.

Dado que, para comprender todas las ventajas que ofrece este comando, es necesario conocer los submódulos de git (*gitmodules*[32]), se explicará en qué consisten a continuación.

Esencialmente, un submódulo es un repositorio que se encuentra contenido dentro de otro repositorio. El submódulo tiene su propio histórico de *commits* y, el repositorio raíz que lo contiene, se denomina súper-proyecto o súper-repositorio.

Es probable que, mientras trabajamos en un proyecto, necesitemos usar otro proyecto dentro de él. Quizás se trate de una librería de terceros o una que desarrollamos nosotros mismos de forma separada dentro de un proyecto principal. En estos casos, surge un problema común: precisamos de ser capaces de tratar los dos proyectos por separado y, aún así, usar uno dentro del otro.

El control de versiones *Git* aborda ese problema usando submódulos. Los submódulos permiten mantener un repositorio como un subdirectorio de otro repositorio *Git*. Por lo tanto, permite clonar otro repositorio en nuestro proyecto, separando los *commits* de cada uno.

En *ghedsh*, el comando `new_eval` se encuentra disponible únicamente en el contexto de **organización**.

Sintaxis: `new_eval <nombre_repo_evaluacion> </Regexp/> .`

```

alu0100816167> ULL-ESIT-GRADOII-TFG> new_eval example-eval-repo /assignment-*/i
Initialized empty Git repository in /Users/carlos/example-eval-repo/.git/
Cloning into '/Users/carlos/example-eval-repo/assignment-example-1'...
remote: Counting objects: 3, done.
remote: Total 3 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
Receiving objects: 100% (3/3), done.
Cloning into '/Users/carlos/example-eval-repo/assignment-example-2'...
remote: Counting objects: 3, done.
remote: Total 3 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
Receiving objects: 100% (3/3), done.
Cloning into '/Users/carlos/example-eval-repo/assignment-example-3'...

```

Figura 3.29: Ejemplo de creación de un repositorio de evaluación.



Figura 3.30: Estructura de un repositorio de evaluación en GitHub.

3.4.2. foreach

Ejecuta sobre cada submódulo el comando *Bash* especificado como parámetro. No se detiene ante posibles errores en el proceso. Internamente, ejecuta `git submodule foreach .`

Sintaxis: `foreach <comando_bash> .`

Para que el comando lleve a cabo su cometido, se necesita lo siguiente:

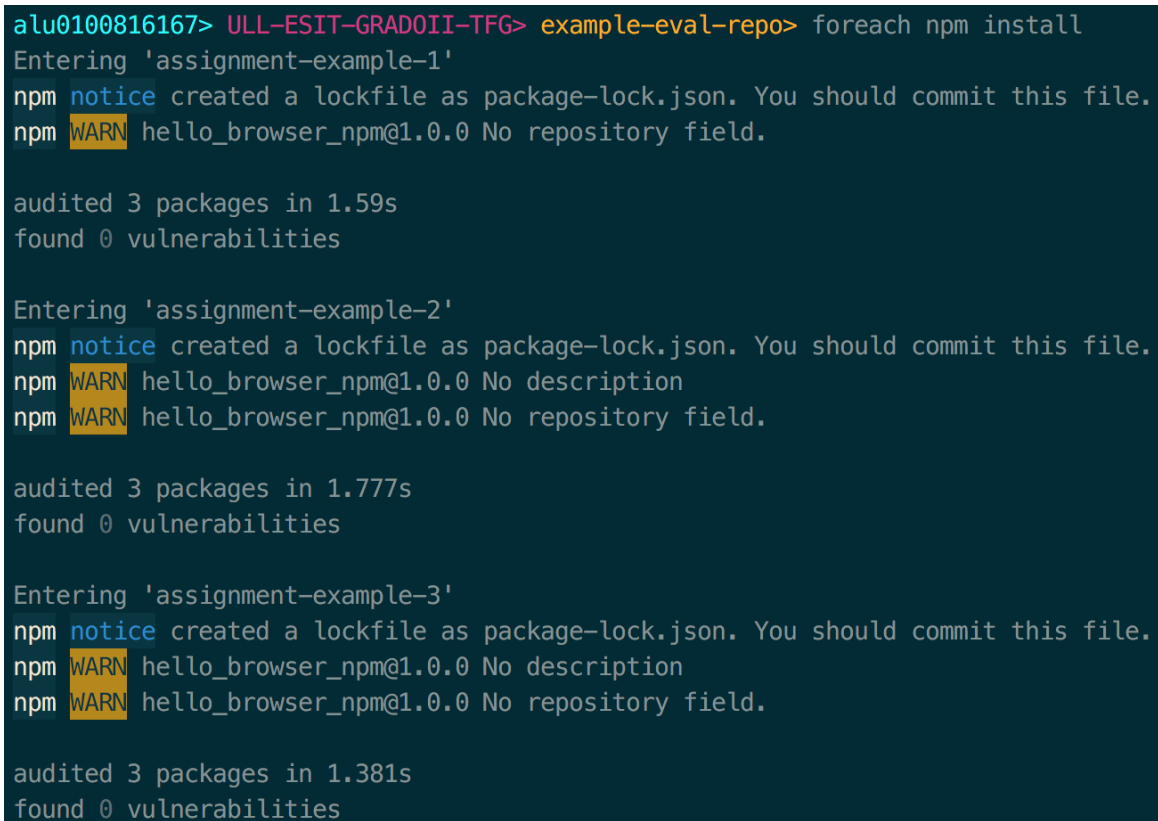
- Estar en contexto de **organización** dentro de *ghedsh* (único contexto en el que está disponible `foreach`).
- Estar posicionado dentro de un repositorio que contenga submódulos, dentro de *ghedsh*.
- En la máquina local, el directorio actual (donde hemos ejecutado *ghedsh*) debe ser el repositorio de evaluación en cuestión.

Como se indica en la documentación oficial de *git submodule foreach* [21], el comando que se le proporciona tiene acceso a las siguientes variables:

- `$name`: nombre del submódulo.
- `$path`: nombre del submódulo relativo al súper-proyecto.
- `$sha1`: SHA-1[30] del último *commit*.
- `$toplevel`: ruta absoluta al súper-proyecto.

Por otro lado, como también indica la documentación, cuando existe un error en algún submódulo durante la ejecución del comando, se detiene y devuelve un código distinto de cero. No obstante, este comportamiento puede evitarse añadiendo `|| :` al final del comando especificado como parámetro.

Hay que tener en cuenta que *foreach* en *ghedsh*, **ya incorpora este comportamiento** y no se detendrá ante errores.



```
alu0100816167> ULL-ESIT-GRAD0II-TFG> example-eval-repo> foreach npm install
Entering 'assignment-example-1'
npm notice created a lockfile as package-lock.json. You should commit this file.
npm WARN hello_browser_npm@1.0.0 No repository field.

audited 3 packages in 1.59s
found 0 vulnerabilities

Entering 'assignment-example-2'
npm notice created a lockfile as package-lock.json. You should commit this file.
npm WARN hello_browser_npm@1.0.0 No description
npm WARN hello_browser_npm@1.0.0 No repository field.

audited 3 packages in 1.777s
found 0 vulnerabilities

Entering 'assignment-example-3'
npm notice created a lockfile as package-lock.json. You should commit this file.
npm WARN hello_browser_npm@1.0.0 No description
npm WARN hello_browser_npm@1.0.0 No repository field.

audited 3 packages in 1.381s
found 0 vulnerabilities
```

Figura 3.31: Ejemplo de ghedsh foreach.

3.4.3. `foreach_try`

Realiza la misma tarea que *foreach*(3.4.2) y requiere las mismas condiciones para su uso. A diferencia de éste, *foreach_try* **detendrá su ejecución cuando se produzca un error en el proceso**.

3.5. Caso de uso

Cabe destacar que el director de este Trabajo de Fin de Grado, Casiano Rodríguez León, ha hecho uso de la herramienta *ghedsh* en un entorno educativo real.

En concreto, se ha utilizado para facilitar tareas de gestión de repositorios y evaluación de prácticas en el curso de Procesadores de Lenguajes (año académico 2017-2018) a lo largo del mes de junio. Además, esto ha contribuido a mejorar aspectos de la herramienta, puesto que, en un entorno real, suelen aparecer nuevos casos de uso que han sido cubiertos satisfactoriamente.

Por otro lado, Casiano ha realizado diversos vídeo tutoriales (ver sección 3.6) en los que se profundiza en el manejo de comandos que dan soporte al proceso de evaluación.

3.6. Aprendiendo a evaluar usando Git, GitHub y GitHub Classroom

En esta sección se comentará una serie de recursos disponibles que contienen ejemplos e información de cómo *Git*, *GitHub* y *GitHub Classroom* ayudan en el proceso de evaluación. Además, se hará especial mención a los vídeo tutoriales realizados por Casiano Rodríguez León, en los que, mediante el uso de *ghedsh*, se gestiona mejor dicho proceso.

Se debe tener en cuenta que todavía se están incorporando cambios en *ghedsh*. Por lo tanto, es posible que el comportamiento de algunos comandos hayan cambiado respecto a los vídeos tutoriales que se indicarán a continuación. No obstante, la filosofía de uso sigue siendo la misma.

En cuanto a los tutoriales realizados por Casiano tenemos:

- “Preparando una tutoria con un alumno usando Git, GitHub, ghedsh y ghi” [28], donde se muestra un ejemplo de cómo hacer un seguimiento del trabajo de un alumno para poder evaluarlo. En este caso, se utiliza el comando `clone` con expresión regular de *ghedsh*. Para las incidencias se usa *ghi*, de esta manera se puede aportar retroalimentación al alumno desde la línea de comandos.
- “Evaluando múltiples asignaciones con ghedsh usando foreach” [19]. En este otro vídeo se expone cómo es posible evaluar un conjunto grande de prácticas, mediante la ejecución de un script a través de `git submodule foreach script`.

Por otro lado, también existen recursos de la propia plataforma *GitHub* y la comunidad *GitHub Education*:

- Guía *GitHub Classroom* para los profesores[22].
- Colección de comentarios en el Foro de la *GitHub Education Community* sobre evaluar[20].
- Blog *GitHub*: “How to grade programming assignments on GitHub”[16].

Capítulo 4

Conclusiones y líneas futuras

La segunda versión de la gema *ghedsh* ha alcanzado satisfactoriamente los objetivos planteados: mejorar su arquitectura inicial, con el fin de facilitar a otros desarrolladores la incorporación de funcionalidades y, aparte, ser capaz de dar soporte al proceso de evaluación mediante las metodologías de *GitHub Education*, ofreciendo funcionalidades que difícilmente podrán encontrarse actualmente en otros intérpretes de comandos similares. En este sentido, se ha realizado un aporte a la sociedad y, en concreto, a la comunidad educativa.

La retroalimentación es fundamental en el proceso de aprendizaje. Una comunicación eficaz con el alumnado puede marcar la diferencia. Mediante *ghedsh*, se puede acceder fácilmente a la interfaz que proporciona *GitHub* para comunicarse con los estudiantes, la cual permite comentar líneas y porciones de código en las asignaciones, logrando mejorar cualitativamente las indicaciones del profesor. Ésto favorece que el estudiantado se realice preguntas acerca del código y comprender cómo es su funcionamiento.

Por otro lado, está previsto que el desarrollo de *ghedsh* tenga continuidad en el tiempo, puesto que, a pesar de que su diseño se ha optimizado notablemente, aún existe margen de mejora, lo que aumenta incluso más el potencial de esta herramienta.

Como desarrollo de líneas futuras, se pueden tener en cuenta diversos aspectos:

- Orientar el diseño para cumplir totalmente el principio *Open/Closed* (OCP). Ésto lograría que *ghedsh* fuera extensible en funcionalidad mediante *plugins* desarrollados por otros programadores.
- Ofrecer una ayuda completa y estructurada dentro de la herramienta.

- Añadir información extendida de los alumnos, de manera que se pueda ver, por ejemplo, su perfil en el Campus Virtual.
- Mejorar la estructura de pruebas de la herramienta.
- Enriquecer los comandos que dan soporte al proceso de evaluación, mediante un conjunto de librerías que realicen tareas especializadas para este proceso.

Capítulo 5

Summary and Conclusions

This chapter is compulsory. The memory should include an extended summary and conclusions in english.

5.1. First Section

Capítulo 6

Presupuesto

En este capítulo se desglosará el coste que supondría realizar este Trabajo de Fin de Grado para un cliente real.

En este caso, se tomará como consideración que el precio por hora es de 30€/hora. Cada una de las siguientes tablas especifica la duración de la actividad y el subtotal.

6.1. Comandos del núcleo en ghedsh

Actividad	Duración	Precio
Desarrollo de los comandos del núcleo de ghedsh	10 horas	300 €
Subtotal	10 horas	300 €

Cuadro 6.1: Tabla de actividades, duración y precios de los comandos del núcleo de ghedsh.

6.2. Comandos incorporados de ghedsh

Actividad	Duración	Precio
Desarrollo de los comandos incorporados	200 horas	6000 €
Subtotal	200 horas	6000 €

Cuadro 6.2: Tabla de actividades, duración y precios de los comandos incorporados por ghedsh.

6.3. Comandos que dan soporte al proceso de evaluación

Actividad	Duración	Precio
Desarrollo de los comandos que dan soporte al proceso de evaluación	25 horas	750 €
Subtotal	25 horas	750 €

Cuadro 6.3: Tabla de actividades, duración y precios de los comandos que dan soporte al proceso de evaluación.

6.4. Coste y duración total

Actividad	Duración	Precio
Desarrollo de los comandos del núcleo de ghedsh	10 horas	300 €
Desarrollo de los comandos incorporados en ghedsh	200 horas	6000 €
Desarrollo de los comandos que dan soporte al proceso de evaluación	25 horas	750 €
Total	235 horas	7050 €

Cuadro 6.4: Precio y duración total

Apéndice A

Glosario

A

AJAX : acrónimo de *Asynchronous JavaScript And XML* (JavaScript asíncrono y XML). Es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas o RIA (*Rich Internet Applications*). Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, mejorando la interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones.

API : (*Application Programming Interface* o Interfaz de Programación de Aplicaciones). Conjunto de funciones y procedimientos o métodos que ofrece cierta librería para ser utilizados por otro software como una capa de abstracción.

Asíncrono :

Asignación :

Async/Await :

C

CVS : (*Control Versioning System* o Sistema de Control de Versiones). Aplicación informática que implementa un sistema de control de versiones: mantiene el registro de todo el trabajo y los cambios en los ficheros (código fuente principalmente) que forman un proyecto y permite que distintos desarrolladores (potencialmente situados a gran distancia) colaboren.

G

GitBook :

GitHub : forja para alojar proyectos utilizando el Sistema de Control de Versiones **Git**. Para más información, visitar <https://github.com>.

GitHub Classroom :

H

HTML5 : (*HyperText Markup Language*). Lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web definiendo una estructura básica y un código para la definición del contenido de la misma.

J

JavaScript : lenguaje de programación interpretado. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico. Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente (*client-side*), implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas.

M

Metodologías ágiles : conjunto de métodos de ingeniería del software basados en el desarrollo iterativo e incremental, donde los requisitos y soluciones evolucionan mediante la colaboración de grupos auto organizados y multidisciplinarios. Se caracterizan además por la minimización de riesgos desarrollando software en iteraciones cortas de tiempo.

N

Node.js :

NPM :

O

Organización :

P

Promesa :

R

Repositorio :

S

Student Developer Pack :

Síncrono :

T

Travis-CI :

TDD : (*Test-Driven Development* o Desarrollo Dirigido por Pruebas). Práctica de programación que involucra otras dos prácticas: escribir las pruebas primero (*Test First Development*) y Refactorización de código (*Refactoring*).

Token :

W

Web semántica : idea de añadir metadatos semánticos y ontológicos a la World Wide Web. Esas informaciones adicionales, que describen el contenido, el significado y la relación de los datos, se deben proporcionar de manera formal, para que sea posible evaluarlas automáticamente por máquinas de procesamiento. El objetivo es mejorar Internet ampliando la interoperabilidad entre los sistemas informáticos usando **agentes inteligentes**, es decir, programas en las computadoras que buscan información sin necesidad de interacción humana.

World Wide Web : (WWW). Sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedios interconectados y accesibles vía Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de esas páginas usando hiperenlaces.

Apéndice B

Guía del desarrollador

Esta guía está especialmente dirigida a los desarrolladores que deseen ampliar o mejorar el diseño de *ghedsh*, así como incorporar nuevas funcionalidades.

Antes de empezar con el contenido, cabe comentar que se anima a que cada desarrollador incorpore nuevas ideas propias. Por lo tanto, cualquier aspecto del diseño que sea mejorable, no dude en implementar su idea.

—————(old content)—————

B.1. Instalación

B.1.1. Requisitos

Node.js ≥ 8

B.1.2. Dependencias

Gitbook Calibre

B.1.3. Instalación

Para instalar el paquete, basta con ejecutar el siguiente comando:

```
[~]$ npm install ghshell -g
```

B.2. Ejecución

```
1 var foo = function(){
2   console.log('foo');
3 }
4 foo();
```

B.2.1. Otras consideraciones

Para que

Bibliografía

- [1] Bundler. <https://bundler.io/>. [Online; accessed 23-June-2018].
- [2] Octokit Docs. <http://octokit.github.io/octokit.rb/Octokit/Client.html>). [Online; accessed 24-June-2018].
- [3] RSpec. <http://rspec.info/>. [Online; accessed 23-June-2018].
- [4] Ruby .clone method. <https://ruby-doc.org/core-2.5.0/Object.html#method-i-clone>). [Online; accessed 24-June-2018].
- [5] Ruby .dup method. <https://ruby-doc.org/core-2.5.0/Object.html#method-i-dup>). [Online; accessed 24-June-2018].
- [6] Ruby Marshal module. <https://ruby-doc.org/core-2.5.0/Marshal.html>). [Online; accessed 24-June-2018].
- [7] Rubygems. <https://rubygems.org/?locale=en>. [Online; accessed 23-June-2018].
- [8] Semantic Versioning. <https://semver.org/>. [Online; accessed 24-June-2018].
- [9] YARD. <https://yardoc.org/>. [Online; accessed 23-June-2018].
- [10] Octokit. <https://github.com/octokit/octokit.rb>, 2009. [Online; accessed 23-June-2018].
- [11] OAuth 2.0: Bearer Token Usage. <https://tools.ietf.org/html/rfc6750>, 2012. [Online; accessed 24-June-2018].
- [12] GitHub Classroom. <https://classroom.github.com/>, 2015. [Online; accessed 23-June-2018].
- [13] ghi. <https://github.com/stephencelis/ghi>, 2016. [Online; accessed 23-June-2018].
- [14] ghs. <https://github.com/sonatard/ghs>, 2017. [Online; accessed 23-June-2018].

- [15] God Object. https://en.wikipedia.org/wiki/God_object, 2017. [Online; accessed 24-June-2018].
- [16] How to grade programming assignments on github. <https://blog.github.com/2017-06-13-how-to-grade-programming-assignments-on-github/>, 2017. [Online; accessed 28-June-2018].
- [17] Bash. <https://es.wikipedia.org/wiki/Bash>, 2018. [Online; accessed 24-June-2018].
- [18] Code Smells. https://en.wikipedia.org/wiki/Code_smell, 2018. [Online; accessed 24-June-2018].
- [19] Evaluando múltiples asignaciones con ghedsh usando foreach. <https://youtu.be/U4fVvtvi4ts>, 2018. [Online; accessed 28-June-2018].
- [20] Foro de la github education community sobre grading. <https://education.github.com/community/search?q=grading>, 2018. [Online; accessed 28-June-2018].
- [21] Git submodule foreach. <https://git-scm.com/docs/git-submodule#git-submodule-foreach--recursivelcommandgt>, 2018. [Online; accessed 27-June-2018].
- [22] Github classroom guide for teachers. <https://github.com/jfiksel/github-classroom-for-teachers>, 2018. [Online; accessed 28-June-2018].
- [23] Hard-coding. https://en.wikipedia.org/wiki/Hard_coding, 2018. [Online; accessed 24-June-2018].
- [24] Open/Closed Principle. https://en.wikipedia.org/wiki/Open%E2%80%93closed_principle, 2018. [Online; accessed 24-June-2018].
- [25] Plantilla creación de equipos. https://github.com/ULL-ESIT-GRADOII-TFG/ghedsh/blob/carlos-refactoring/file_templates/create_teams_template.json, 2018. [Online; accessed 25-June-2018].
- [26] Plantilla para invitar colaboradores externos. https://github.com/ULL-ESIT-GRADOII-TFG/ghedsh/blob/carlos-refactoring/file_templates/add_members_template.json, 2018. [Online; accessed 25-June-2018].
- [27] Plantilla para invitar colaboradores externos. https://github.com/ULL-ESIT-GRADOII-TFG/ghedsh/blob/carlos-refactoring/file_

- `templates/create_teams_template.json`), 2018. [Online; accessed 25-June-2018].
- [28] Preparando una tutoria con un alumno usando git, github, ghedsh y ghi. <https://youtu.be/szo8xM1CtYY>, 2018. [Online; accessed 28-June-2018].
- [29] REPL, Read-Eval-Print-Loop. https://en.wikipedia.org/wiki/Read%E2%80%93eval%E2%80%93print_loop, 2018. [Online; accessed 24-June-2018].
- [30] Secure hash algorithm (sha). https://es.wikipedia.org/wiki/Secure_Hash_Algorithm, 2018. [Online; accessed 27-June-2018].
- [31] Stack. [https://en.wikipedia.org/wiki/Stack_\(abstract_data_type\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Stack_(abstract_data_type)), 2018. [Online; accessed 24-June-2018].
- [32] Submódulos de git. <https://git-scm.com/docs/gitmodules>, 2018. [Online; accessed 26-June-2018].
- [33] Unix. <https://en.wikipedia.org/wiki/Unix>, 2018. [Online; accessed 24-June-2018].
- [34] URL. <https://en.wikipedia.org/wiki/URL>, 2018. [Online; accessed 24-June-2018].
- [35] Martin Fowler. *Refactoring: Improving the Design of Existing Code*. Addison-Wesley, 1999.
- [36] Martin Fowler. Refactoring: Improving the Design of Existing Code. chapter 6, pages 89–95. Addison-Wesley, 1999.
- [37] Carlos Blé Jurado. *Diseño Ágil con TDD*. Lulu, 2010.
- [38] Addy Osmani. Learning JavaScript Design Patterns. chapter 12, page 127. O'Reilly, 2012.