

DESARROLLO APLICACIONES MUNDO REAL

ADOLFO SANZ DE DIEGO

JUNIO DE 2011

1 DESARROLLO EN CASCADA

- En **declive**.
- Enfoque metodológico que ordena **rigurosamente** las etapas del ciclo de vida del software, de tal forma que el inicio de cada etapa debe esperar a la finalización de la inmediatamente anterior.
- **Etapas:**
 1. Análisis de requisitos
 2. Diseño del Sistema
 3. Diseño del Programa
 4. Codificación
 5. Pruebas
 6. Implantación
 7. Mantenimiento

2 DESARROLLOS ÁGILES

- En **auge**.
- Promueve **iteraciones** en el desarrollo a lo largo de todo el ciclo de vida del proyecto.
- Cada iteración del ciclo de vida incluye: planificación, análisis, diseño, codificación, revisión y documentación.
- Una iteración no debe agregar demasiada funcionalidad pues la meta es tener un demo (sin errores) al final de cada iteración.
- Al final de cada iteración el equipo vuelve a evaluar las prioridades del proyecto.
- Los métodos ágiles enfatizan las comunicaciones cara a cara en vez de la documentación.
- Muy ligado con **TDD**.

3 CONTROL DE VERSIONES (I)

- Definición
 - Gestionan los diversos **cambios** que se realizan sobre el código.
 - Posibilitan el acceso al **histórico** de un determinado elemento o un conjunto de ellos, pudiendo normalmente volver a un estado anterior.
 - Facilitan la administración de las distintas **versiones** de cada producto desarrollado.
- Funcionamiento
 - Disponen de un **repositorio**, que contiene el historial de todos los elementos.
 - Para trabajar, los usuarios se crean una copia local de la versión con la que quieren trabajar

local de la versión con la que quieren trabajar
(**checkout**).

- Cuando el usuario termina, sube los cambios de nuevo al repositorio (**commit**)
- Ventajas
 - Control del código a lo largo del tiempo.

4 CONTROL DE VERSIONES (II)

- Tipos
 - **Centralizados:** existe un repositorio centralizado de todo el código, del cual es responsable un único usuario (o conjunto de ellos).
 - Ejemplo: **Subversion**
 - **Distribuidos:** cada usuario tiene su propio repositorio.
 - Ejemplo: **Git**

5 CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS: ANT

- Herramienta **simple y multi-propósito** usada para la realización de tareas mecánicas y repetitivas
- Hecha en Java, tiene la ventaja de no depender de las órdenes del shell de cada sistema operativo, sino que se basa en archivos de configuración XML y clases Java para la realización de las distintas tareas, siendo idónea como solución **multi-plataforma**.
- Usada normalmente durante la fase de compilación y construcción de proyectos de software.

6 CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS: MAVEN

- Herramienta de software para la **gestión y construcción de proyectos Java**.
- Es capaz de gestionar **dependencias** entre proyectos.
- Hay **plugins** para generar el JavaDoc, ejecutar los tests, lanzar métricas, etc.
- Está pensado para usarse en red, para la gestión de dependencias y plugins.
- El ciclo de vida de un proyecto Maven se divide en **metas**, de tal forma que para ejecutar cualquier meta, todas las anteriores han debido ser completadas satisfactoriamente.
- Las metas del ciclo de vida principal (existen otras) de un proyecto son:

cd src; cd ../project; cd ..

1. compile
2. test
3. package
4. install
5. deploy

7 MÉTRICAS DE CÓDIGO

- Definición
 - Son un conjunto de **medidas de software** que proporcionan una mejor visión del código que se está desarrollando.
- Algunos tipos
 - Errores potenciales
 - Reglas de codificación
 - Número de comentarios
 - Número de líneas de código (por método, clase, paquete)
 - Complejidad ciclomática
 - Duplicidad del código
 - Cobertura de pruebas del código
 - Profundidad de las herencias de las clases
 - Acoplamiento de clases
 - etc.

8 HERRAMIENTAS DE MÉTRICAS DE CÓDIGO

- Herramientas (muchas tienen plugins para eclipse y/o maven)
 - **Checkstyle** (convenciones de codificación)
 - **PMD** (busca en el código ciertos patrones de error)
 - **Findbugs** (realiza análisis estático de código en busca de errores)
 - **JDepend** (proporciona métricas de calidad entre los paquetes de un proyecto en términos de su extensibilidad, reusabilidad, y mantenibilidad.)
 - **JavaNCSS** (permite recoger métricas sobre el código fuente, como el número de líneas, paquetes, clases o métodos.)
 - **Cobertura** (permite calcular la cantidad de

Cobertura (permite calcular la cantidad de código al que acceden los tests)

- Plataformas
 - **Sonar** integra todas las anteriores herramientas en una.

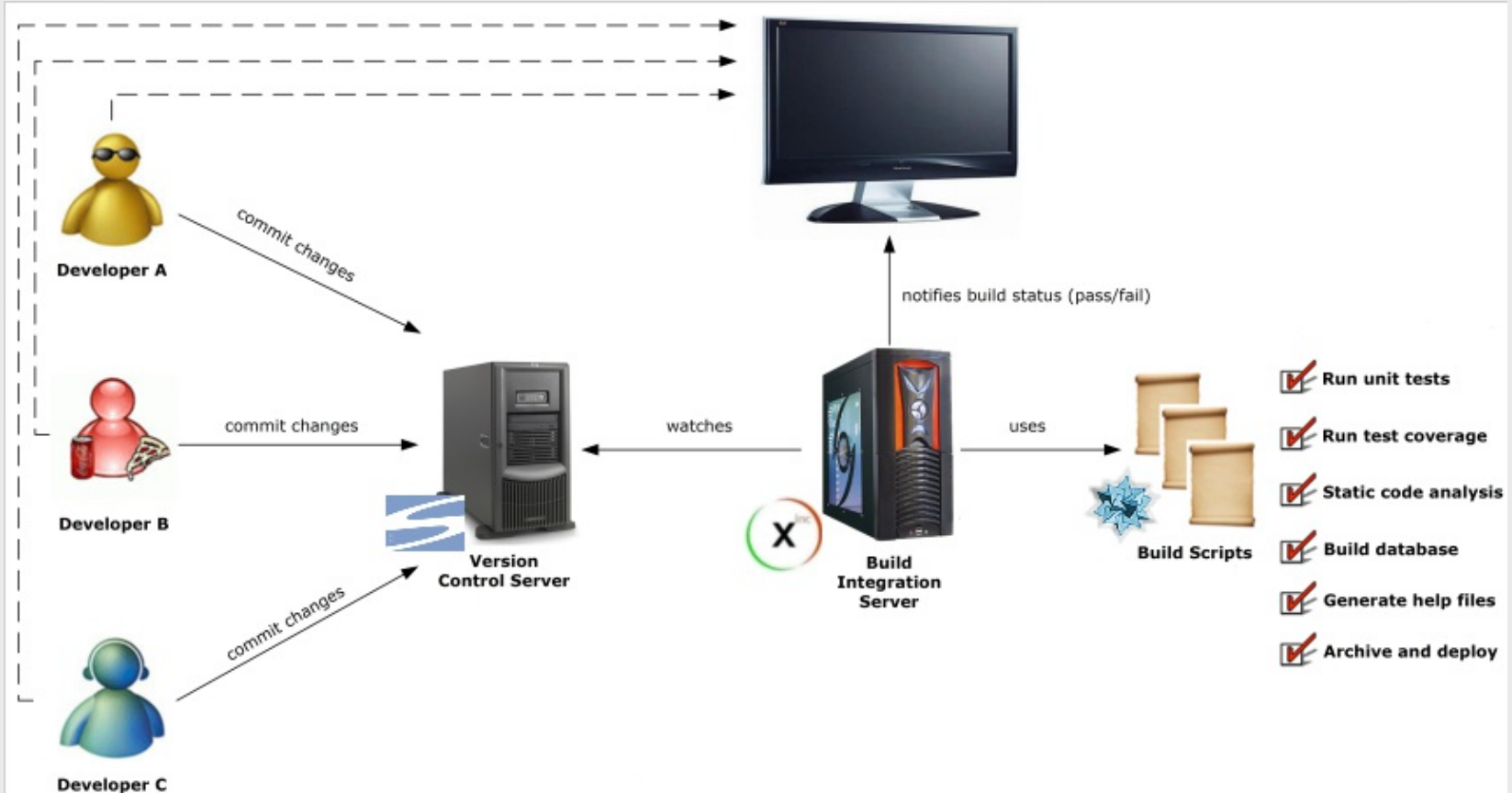
9 VENTAJAS DE LAS MÉTRICAS DE CÓDIGO

- Cómo desarrollador:
 - Aprendes a **programar mejor.**
 - Aprendes a **detectar errores comunes.**
 - Aprendes **las reglas de codificación.**
 - **Cuantificas la calidad** de tú software.
- Cómo docente:
 - Se pueden pasar métricas al código entregado por los alumnos para **corregir prácticas y exámenes automáticamente.**

10 INTEGRACIÓN CONTINUA

- Definición
 - Consiste en hacer **integraciones automáticas** de un proyecto lo más a menudo posible para así poder detectar fallos cuanto antes.
 - Cada cierto tiempo, o cada vez que se hace un commit:
 1. **descargarse las fuentes** desde el gestor de control de versiones,
 2. **compilar el código**,
 3. **ejecutar los tests**
 4. **y generar informes.**
- Los servidores de Integración Continua más conocidos actualmente para Java son **Hudson y Jenkins.**

11 ESQUEMA INTEGRACIÓN CONTINUA



12 VENTAJAS DE LA INTEGRACIÓN CONTINUA

- Los desarrolladores pueden **detectar y solucionar problemas** de integración de forma continua, evitando el caos de última hora cuando se acercan las fechas de entrega.
- Disponibilidad constante de un **empaquetado** para pruebas, demos o lanzamientos anticipados.
- Ejecución inmediata de los **tests unitarios**.
- Monitorización continua de las **métricas de calidad** del proyecto.