**2 СИСТЕМНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ**

Все системы контроля версий делятся на централизованные и децентрализованные. Соответственно, в централизованных системах контроля версий присутствует центральный сервер, на котором завязаны все остальные системы. В децентрализованных системах такой сервер тоже есть, но он играет только роль синхронизации работы, так как в принципе, копия версии с любого компьютера может стать основной.

Для проведения лабораторного практикума были выбраны обе системы контроля версий. На практике чаще всего используются децентрализованные, как более надёжные и простые в использовании. Тем ни менее, именно с использованием централизованных систем контроля версий на данный момент написано наибольшее количество программных комплексов, так как они исторически являлись первыми.

На схеме 2.1 можно увидеть, каким образом будет осуществляться взаимодействие между рабочей программой и системами контроля версий.

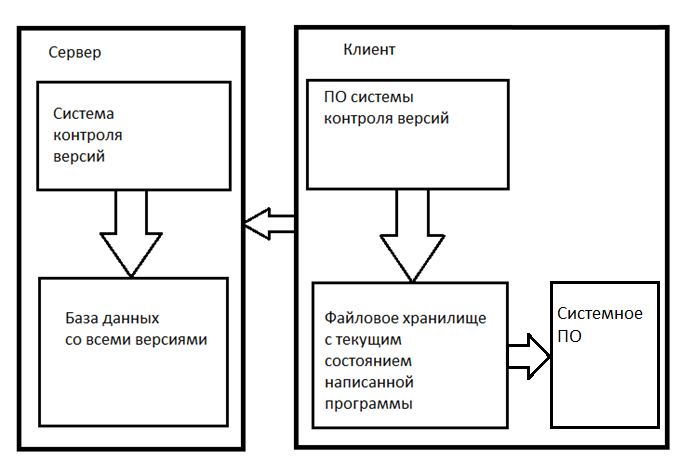


Рисунок 2.1 – Структурная схема лабораторного практикума

**2.1 Концепция практикума по централизованным системам**

В разрабатываемом практикуме первой лабораторной было решено сделать работу с программным обеспечением, используя централизованную систему контроля версий. Исторически сложилось, что с приходом более совершенных IDE и языков программирования, вопрос взаимодействия с коллегами является ключевым для многих разработчиков. В основном чтобы решить эту проблему, начали появляться централизованные системы контроля версий (ЦСВ или CVS – Centralized Version Control systems). Примерами таких систем являются:

− CVS;

− Subversion;

− Perforce.

В них используется следующий метод сохранения информации: имеется один сервер, который хранит все версии файлов, а также некоторое количество клиентов, на которые поставляется информация с сервера. Диаграмма таких взаимоотношений представлена на схеме 2.2:



Рисунок 2.2 – Диаграмма взаимоотношений в централизованных системах контроля версий

Такой подход имеет много преимуществ, особенно относительно работы без систем контроля версий. Основное из них в том, что разработчики могут работать с одним и тем же файлом одновременно. Кроме этого, есть ещё и другие плюсы, например, каждый разработчик в любой момент времени может знать, что делают все остальные; кроме этого, администраторы систем, имея точно такую же возможность, могут эффективнее управлять своими кадрами и всем продуктом в целом.

Но, несмотря на решение достаточно большого спектра проблем, у таких систем есть свои недостатки. Наиболее существенный – единая точка отказа. Если сервер по каким-то причинам выходит из строя, то все работают только со своими локальными копиями, не имея возможности смотреть изменения других разработчиков.

В первой лабораторной работе учащимся будет предложено использовать Subversion, как наиболее популярную и хорошо документированную централизованную систему. Subversion, часто сокращаемая до SVN, из-за основной команды svn – система контроля версий, которая была выпущена для замены устаревшей CVS ещё в 2004 году. Subversion реализует все основные функции CVS и свободна от ряда недостатков последней.

Subversion, как централизованная система (в отличие от распределённых систем, таких как Git или Mercurial), то есть данные хранятся в едином хранилище. Хранилище может располагаться на локальном диске или на сетевом сервере. Subversion используется многими сообществами разработчиков открытого программного обеспечения (в том числе сообществами, ранее использовавшими CVS).

Чтобы лучше понять системы контроля версий, необходимо изучать их на примере реальной командной работы с программными продуктами. Поэтому в лабораторном практикуме мы также будем использовать скриптовые языки программирования, как не требующие много времени для изучения и позволяющие в одну строку написать функционал, позволяющий, например, вызвать модальное окно с каким-либо сообщением.

Для первой лабораторной работы было решено выбрать zenity. Утилита zenity – это средство создания диалоговых окон в режиме командной строки. Следует отметить, что на самом деле диалоговые окна создаются средствами Gtk+, поэтому в системе должны быть установлены соответствующие библиотеки.

Чтобы начать использовать zenity на практике не требуется обладать особыми знаниями или умениями, достаточно просто познакомиться с различными опциями (ключами), позволяющими в полной мере использовать возможности этой программы.

В zenity определены четыре типа диалоговых окон для вывода сообщений:

− ошибка (ключ --error);

− информация (ключ --info);

− вопрос (ключ --question);

− предупреждение (ключ --warning).

Установку zenity можно произвести следующей командой: sudo apt-get install zenity. Для проверки правильности установки можно выполнить команду zenity без параметров. В этом случае выведется следующая ошибка, говорящая о том, что нужно выбрать тип окна.

Для того, чтобы создать простейшее диалоговое окно, необходимо выполнить команду: zenity --entry --title='addition' --text='enter first number'. Результат работы такой программы можно увидеть на рисунке 2.3:

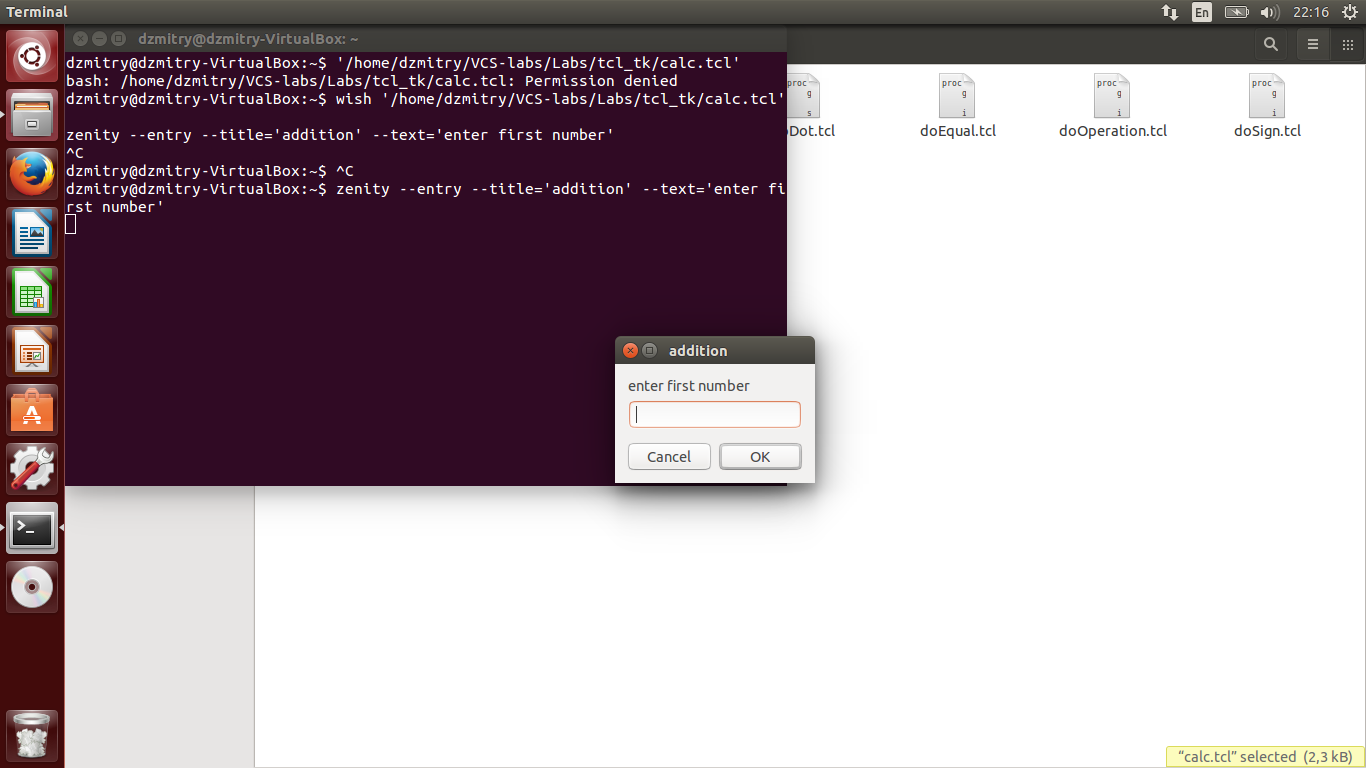


Рисунок 2.3 – Пример программы, созданной при помощи zenity

Таким образом, всего при помощи одной строки можно создать окно, которое выполнит какую-либо информационную функцию (или функцию ввода-вывода), и именно поэтому данная утилита очень хорошо подходит именно для первого знакомства с системами контроля версий.

В лабораторной работе по Subversion будет предложено создать простейшую программу-калькулятор, которая будет использовать простейшие математические операции, используя zenity. Данное задание было выбрано для того, чтобы можно было легко распараллелить работу каждого учащегося: каждому из них будет предложено создать собственный файл, реализовать арифметическую операцию согласно варианту, а потом положить всё получившееся на удалённый сервер.

**2.2 Концепция практикума по децентрализованным системам**

Кроме централизованных систем в предложенном лабораторном практикуме мы будем использовать децентрализованные системы контроля версий (ДСКВ или DVCS – Distributed Version Control System). Они были сделаны для того, чтобы решить проблему с единой точкой отказа у централизованных систем контроля версий и реализовать некоторые функции, которые невозможно было бы сделать в централизованных системах. В качестве примеров можно привести следующие ДСКВ:

− Git;

− Mercurial;

− Darcs;

− Bazaar.

Как следует из названия, в таких системах клиенты не просто забирают последнюю (или выбранную, но всегда одну) версию проекта: на самом деле они полностью копируют его содержание и историю. Таким образом, при таком подходе у системы появляются два больших преимущества перед VCS. Первое заключается в том, что в любой момент времени разработчик может посмотреть состояние проекта в какой-то момент времени даже без наличия доступа к центральному серверу. Второй плюс в том, что каждая копия проекта это, по сути дела, полная резервная копия проекта. Таким образом, если сервер выйдет из строя, то любой разработчик сможет восстановить его состояние на любой другой машине.

Диаграмма взаимоотношений между клиентом и сервером в случае с ДСКВ представлена на схеме 2.4:



Схема 2.4 – Децентрализованная система контроля версий

При выборе системы контроля версий для написания реальное проекта учитывается популярность того или иного инструмента. С целью определить наиболее используемую систему, в 2014 году был проведён опрос среди разработчиков сайтов под систему WordPress. Результаты представлены на рисунке 2.5:

Рисунок 2.5 – Популярность систем контроля версий для WordPress проектов

Анализируя результаты этого опроса, можно увидеть, что наиболее популярными децентрализованными системами контроля версий являются Git и Mercurial. Именно поэтому они были взяты за основу в лабораторных работах 2, 3 и 4.

Для лабораторной работы, идущей после изучения ЦСКВ (первая), был взят Mercurial. На самом деле, именно Mercurial используют многие программисты, переходящие с ЦСКВ на ДСКВ, так как эта система является заменой для более ранних систем вроде Subversion.

Mercurial – это кроссплатформенная распределенная система контроля версий с открытым кодом, разработанная для эффективной работы с очень большими репозиториями. У нее два основных назначения:

− она хранит все предыдущие версии каждого файла;

− она может объединить разные версии вашего кода, то есть сотрудники могут независимо работать над кодом и затем объединять свои изменения.

Mercurial разделяет момент внесения кода в репозиторий и момент получения этого кода всеми остальными. И это означает, что вы можете создавать наборы изменений (командами hg com или hg commit), но все остальные не получат ваши изменения. Когда у вас накопятся изменения, которые вас устраивают, вы записываете (hg push) их в главный репозиторий, находящийся на центральном сервере.

В Subversion мыслят ревизиями. Ревизия — это то, как выглядит вся файловая система в определенный момент времени. В Mercurial вы мыслите наборами изменений (changesets). Набор изменений — это четкий список изменений между двумя соседними ревизиями. Subversion, по сути, система контроля изменений для файлов, а в Mercurial контроль изменений применяется ко всему каталогу, включая все подкаталоги.

Большинство людей работают с Mercurial через интерфейс командной строки. Так можно работать в Windows, Unix, и Mac. Команда для Mercurial — это hg.

В качестве языка программирования для второй лабораторной работы был выбран tcl и библиотека tk. Tcl (от англ. Tool Command Language — «командный язык инструментов») — скриптовый язык высокого уровня.

Tk (от англ. Toolkit — «набор инструментов», «инструментарий») — кроссплатформенная библиотека базовых элементов графического интерфейса, распространяемая с открытыми исходными текстами.

При помощи tcl и tk, в отличие от zenity, можно создавать довольно сложные программы (как на рисунке 2.6):

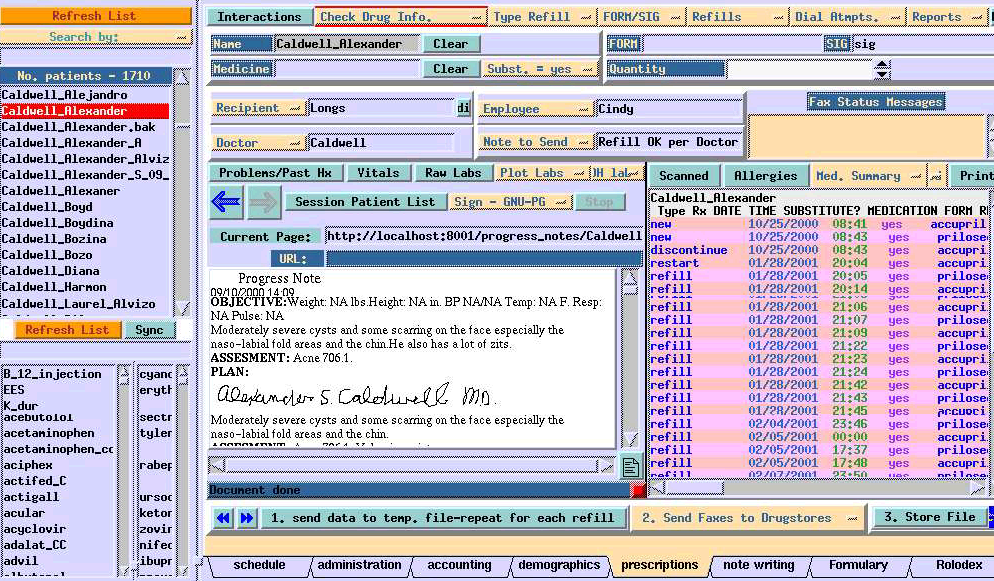


Рисунок 2.6 – Пример программы, созданной при помощи tcl/tk

В лабораторной работе по Mercurial будет предложено создать простейшую программу-калькулятор (так же, как и в первой лабораторной). Смысл заключается в том, чтобы показать различия между централизованными и централизованными системами контроля версий. Различные языки программирования при этом не дадут возможности учащимся брать за основу готовые результаты работы из первой лабораторной – их придётся сделать заново, как это было бы на настоящем проекте.

Для 3 и 4-й лабораторных работ был выбран Git, как самая популярная система контроля версий.

Git – распределённая система управления версиями файлов. Проект был создан Линусом Торвальдсом для управления разработкой ядра Linux.

Система спроектирована как набор программ, специально разработанных с учётом их использования в скриптах. Это позволяет удобно создавать специализированные системы контроля версий на базе Git или пользовательские интерфейсы. Например, Cogito является именно таким примером оболочки к репозиториям Git, а StGit использует Git для управления коллекцией исправлений (патчей).

Git поддерживает быстрое разделение и слияние версий, включает инструменты для визуализации и навигации по нелинейной истории разработки. Как и Darcs, BitKeeper, Mercurial, Bazaar и Monotone, Git предоставляет каждому разработчику локальную копию всей истории разработки, изменения копируются из одного репозитория в другой.

Ядро Git представляет собой набор утилит командной строки с параметрами. Все настройки хранятся в текстовых файлах конфигурации. Такая реализация делает Git легко портируемым на любую платформу и даёт возможность легко интегрировать Git в другие системы (в частности, создавать графические git-клиенты с любым желаемым интерфейсом).

Репозиторий Git представляет собой каталог файловой системы, в котором находятся файлы конфигурации репозитория, файлы журналов, хранящие операции, выполняемые над репозиторием, индекс, описывающий расположение файлов и хранилище, содержащее собственно файлы. Структура хранилища файлов не отражает реальную структуру хранящегося в репозитории файлового дерева, она ориентирована на повышение скорости выполнения операций с репозиторием. Когда ядро обрабатывает команду изменения (неважно, при локальных изменениях или при получении патча от другого узла), оно создаёт в хранилище новые файлы, соответствующие новым состояниям изменённых файлов. Существенно, что никакие операции не изменяют содержимого уже существующих в хранилище файлов.

По умолчанию репозиторий хранится в подкаталоге с названием «.git» в корневом каталоге рабочей копии дерева файлов, хранящегося в репозитории. Любое файловое дерево в системе можно превратить в репозиторий git, отдав команду создания репозитория из корневого каталога этого дерева (или указав корневой каталог в параметрах программы). Репозиторий может быть импортирован с другого узла, доступного по сети. При импорте нового репозитория автоматически создаётся рабочая копия, соответствующая последнему зафиксированному состоянию импортируемого репозитория (то есть не копируются изменения в рабочей копии исходного узла, для которых на том узле не была выполнена команда commit).

Для хранения бинарных файлов, например, электронной библиотеки, Git подходит лучше. По сравнению с Mercurial он не ориентирован на расчет дельты файлов, что для бинарного содержимого не очень эффективно. Сами файлы меняются редко, а основные операции с ними — это перемещение и добавление.

Для третьей лабораторной работы было решено использовать что-то проще, чем язык программирования, так как Git традиционно считается самой сложной системой контроля версий для освоения. Таким образом, было приято решение использовать язык разметки; самый популярный из таких – HTML. HTML (от [англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) HyperText Markup Language — «язык [гипертекстовой](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B8%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82) разметки») — стандартный [язык разметки](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AF%D0%B7%D1%8B%D0%BA_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BA%D0%B8) документов во [Всемирной паутине](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BF%D0%B0%D1%83%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B0). Большинство [веб-страниц](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1-%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0) содержат описание разметки на языке HTML (или [XHTML](https://ru.wikipedia.org/wiki/XHTML)). Язык HTML интерпретируется [браузерами](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%80%D0%B0%D1%83%D0%B7%D0%B5%D1%80), полученный в результате интерпретации форматированный текст отображается на экране монитора компьютера или мобильного устройства.

Язык [XHTML](https://ru.wikipedia.org/wiki/XHTML) является более строгим вариантом HTML, он следует всем ограничениям [XML](https://ru.wikipedia.org/wiki/XML) и, фактически, XHTML можно воспринимать как приложение языка XML к области разметки гипертекста.

В третьей лабораторной работе учащимся будет предложено создать HTML-сайт с множеством страниц (по количеству вариантов). Преимущества использования HTML в данном случае заключается в том, что учащийся сможет наглядно увидеть результаты своей работы и не будет тратить время на отладку кода. Данная работа является самой сложной в практикуме, так как Git имеет достаточно высокий порог вхождения; поэтому в данной работе было принято решение сосредоточиться не на написании кода, а на собственно Git-репозитории.

Пример простого документа на HTML показан на рисунке 3.4:

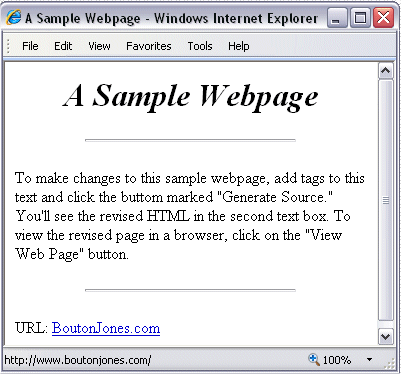


Рисунок 2.7 – Пример браузера, использующего разметку HTML

Для четвёртой лабораторной работы, в которой будут рассматриваться дополнительная функциональность Git (поверх базового уровня), было решено создать репозиторий, в котором учащиеся, путём перехода по различным веткам (название которых будут результатами выполнения некоторых команд в Git-репозитории) будут получать дальнейшие подсказки для достижения выбранной версии ветки. Таким образом, учащимся не придётся учить что-либо новое для того, чтобы узнать больше о возможностях Git. Данная работа является завершающей в цикле, поэтому она подразумевает использование всех навыков работы с системами контроля версий, которые учащиеся приобрели до этого.

**2.3 Технологии, использованные при разработке**

При разработке лабораторного практикума была использована программа VirtualBox. VirtualBox (Oracle VM VirtualBox) — программный продукт виртуализации для операционных систем Microsoft Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X, Solaris/OpenSolaris, ReactOS, DOS и других. При написании программ использовалась операционная система версии 14.04 Linux Ubuntu. Кроме этого, все лабораторные работы рекомендуется запускать именно в этой среде, так как именно в ней нужно затратить минимальное количество времени на установку zenity и tcl/tk.

Также в процессе разработки программного обеспечения с целью проверки правильности рекомендаций, которые были даны учащимся, использовался аккаунт Microsoft Azure. Microsoft (Windows) Azure — название облачной платформы от Microsoft. Предоставляет возможность разработки и выполнения приложений и хранения данных на серверах, расположенных в распределенных дата-центрах.

В основе работы Microsoft Azure лежит запуск виртуальной машины для каждого экземпляра приложения. Разработчик определяет необходимый объем для хранения данных и требуемые вычислительные мощности (количество виртуальных машин), после чего платформа предоставляет соответствующие ресурсы. Когда первоначальные потребности в ресурсах изменяются, в соответствии с новым запросом заказчика платформа выделяет под приложение дополнительные или сокращает неиспользуемые ресурсы дата-центра.

Microsoft Azure как PaaS обеспечит не только все базовые функции операционной системы, но и дополнительные: выделение ресурсов по требованию для неограниченного масштабирования, автоматическую синхронную репликацию данных для повышения отказоустойчивости, обработку отказов инфраструктуры для обеспечения постоянной доступности и многое другое.

В аккаунт Azure в процессе разработки была добавлена операционная система Linux Ubuntu без рабочего стола. Поэтому для взаимодействия с данным удалённым сервером использовалась программа PuTTY. PuTTY – это свободно распространяемый клиент для различных протоколов удалённого доступа, включая SSH, Telnet, rlogin. Также имеется возможность работы через последовательный порт.

PuTTY позволяет подключиться и управлять удаленным узлом (например, сервером). В PuTTY реализована только клиентская сторона соединения — сторона отображения, в то время как сама работа выполняется на другой стороне.

Для взаимодействия же с системой контроля версий при разработке лабораторного практикума, был использован SourceTree. SourceTree - бесплатный Git GUI клиент для настольных компьютеров под управлением Windows. Благодаря ему не нужно постоянно работать с командной строкой, а большинство стандартных операций (создание пакета изменений, отправка изменений на сервер, скачивание данных с сервера, объединение веток) можно сделать в несколько кликов. Тем ни менее, SourceTree имеет в себе и встроенную поддержку терминала, которую можно использовать для разрешения сложных конфликтов или при использовании специфических операций (таких, как выборка одного набора изменений и его добавление в другую ветку).

**2.4 Система контроля версий при разработке практикума**

В ходе создания лабораторного практикума по системам контроля версий файлов и каталогов, был использован Git.

На самом деле, в Git можно создавать не только программные продукты, но и документацию, книги, файловые хранилища, картинки и так далее. Так, в частности, Git поддерживает фиксацию изменений в контенте .docx файлов, т.е. он не считает их бинарными и может распознать, что изменилось при той или иной ревизии. Кроме этого, Git является отличным местом для хранения и бинарных файлов. Несмотря на то, что он не может чётко зафиксировать, какие были изменения, он может сжать их до приемлемого размера таким образом, чтобы не пришлось перезаписывать весь файл. Так, например, если поменять одну линию в картинке, то, скорее всего, Git в себе сохранит только её изменения, а не будет стараться перезаписывать весь файл.

Таким образом, в итоге Git-репозиторий со всеми ревизиями будет занимать место, сопоставимое с размером одной финальной папки.

Для хранения и постоянного доступа на правку к репозиторию использовался GitHub. GitHub – это самый крупный веб-сервис для хостинга IT-проектов и их совместной разработки. Основан на системе контроля версий Git и разработан на Ruby on Rails и Erlang компанией GitHub, Inc (ранее Logical Awesome).

Сервис абсолютно бесплатен для проектов с открытым исходным кодом и предоставляет им все возможности (включая SSL); именно по этой причине был выбран именно этот сервис.