V&V

Mejora I

Trabajando en equipo





¿Qué problemas hemos tenido?

Problemas

- Trabajar en equipo
 - Organización
 - Separar tareas
 - Trabajar en paralelo
 - Estándares
 - Git
 - Conocimiento compartido
- Optimización
 - IDE
 - Framework
 - Entornos compartidos
 - Automatización
 - Debugging

- Entrega
 - Despliegues
 - CI/CD
 - Validación
- Código sostenible
 - Clean code
 - Arquitectura
 - Testing



¿Por dónde empezamos?

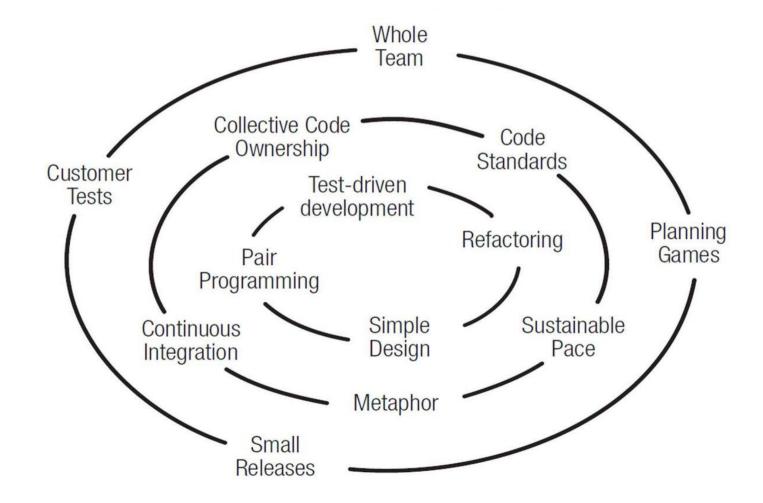


Trabajando en equipo

Trabajando en equipo

- Atacar problemas
- Git
- Github
- Pull requests

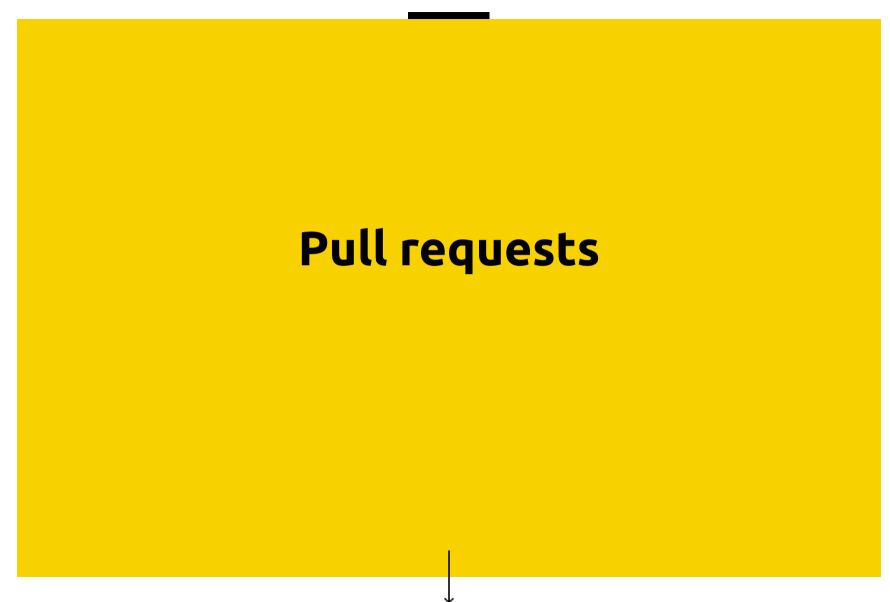
¿De dónde venimos y a dónde vamos?



Conocimiento compartido

Conocimiento compartido

- Pair programming.
- Pull requests.
- Concerns.



Pull requests

- Es una petición para añadir código a un repositorio.
- Es una petición para añadir una funcionalidad a un repositorio.
- Es una forma de validar qué va a ser añadido a un repositorio.

Pull request, en realidad

- Un foro para hablar sobre una solución a un problema y su implementación.
- Una forma de ordenar información.
- Un mecanismo para entregar mejor código y crear una mejor base de código.
- Una forma de fomentar historias de usuarios pequeñas.

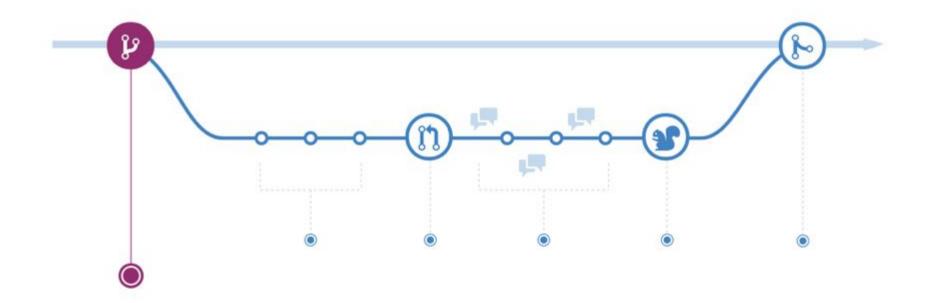
Pull request, en realidad

- Una herramienta que facilita CI/CD.
- Una forma de estandarizar la forma de trabajar y crear consensos -> **Collective** ownership, collective knowledge.
- Una forma crear conversaciones alrededor del código -> concerns, pairing, reading club, propuestas de mejora...
- Una herramienta para introducir a alguien al equipo.

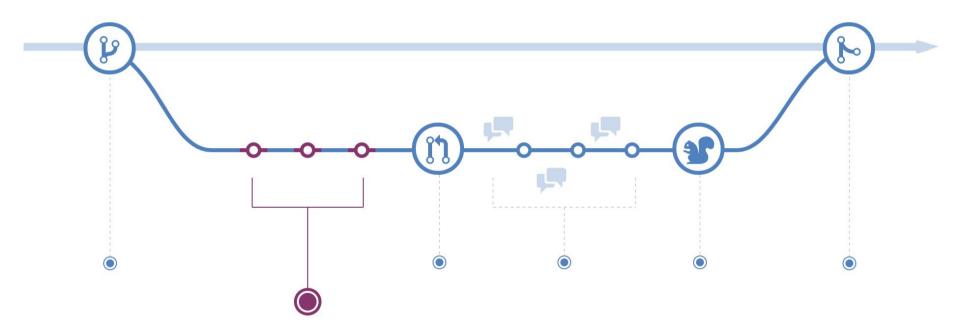
Pull request, problemas

- Revisar código con criterio es difícil.
- Pueden haber procesos largos de revisión.
- Acoplamiento entre tareas in progress e in review.

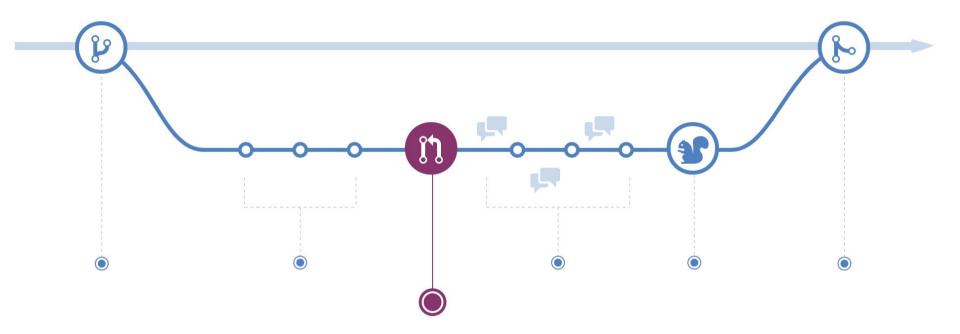
Normalmente, las Pull requests no son el problema sino que sacan a relucir problemas que tenemos y de los que igual no somos conscientes.



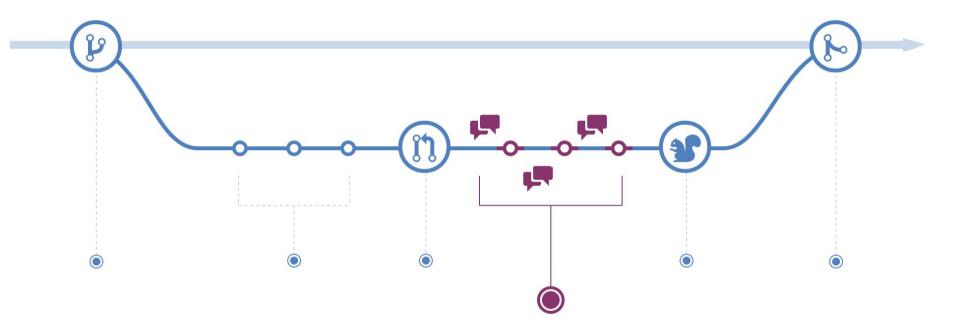
Create a branch



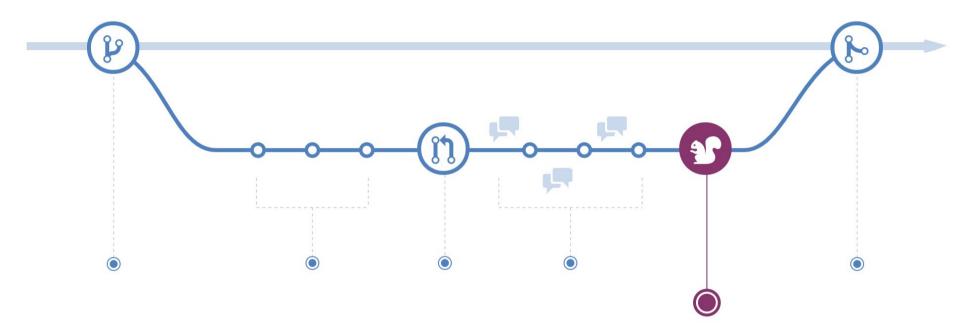
Add commits



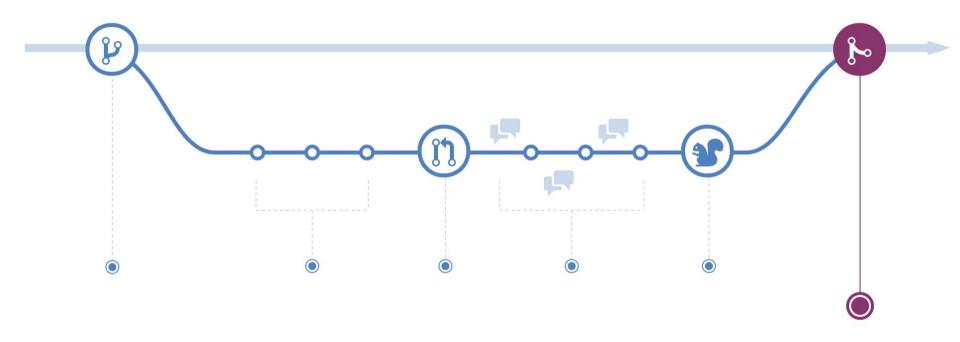
Open a Pull Request



Discuss and review your code



Deploy



Merge

Pull request, revisión

- Hay que entender qué se está revisando:
 - Qué tiene que hacer la funcionalidad.
 - Hablar con el autor para cualquier duda.
- Descargarse la rama en local y probar que funciona, tocar el código.
- Centrarse en lo importante, por ejemplo, no centrarse en los estilos, lo harán los linters.

Pull request, recomendaciones

- Requieren tiempo, pero aportan valor tanto al equipo como a negocio.
- Los comentarios deben estar orientados al código y a la solución, **no al autor.**
- Es un mecanismo para proponer mejoras y dudas. **Cuidado con el tono.**
- El autor también debe de entender los comentarios como una **propuesta** constructiva para mejorar.
- Utilizar las PRs para hacer equipo, crear conocimiento compartido, para conseguir ownership. En el momento que el código está en master, el código es de todos.
- Nuestra PRs pueden servir como documentación del proyecto.
- Utilizarlas como herramienta para mejora continua.

Pull request, ejemplos, ¿qué revisar?



Pull request, ejemplos, ¿qué revisar?



Pull request, ejemplos, ¿qué no revisar?

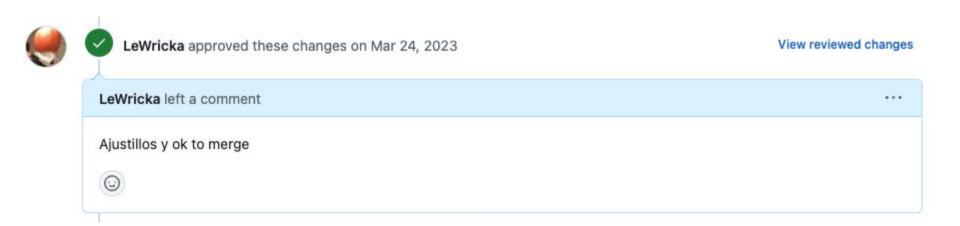
app/Application/Services/User/IsActiveInClientApp/IsActiveInClientAppService.php Outdated

37 + public function execute(
38 + string \$username,
39 + int \$client_app_id,
40 + int \$customer_id

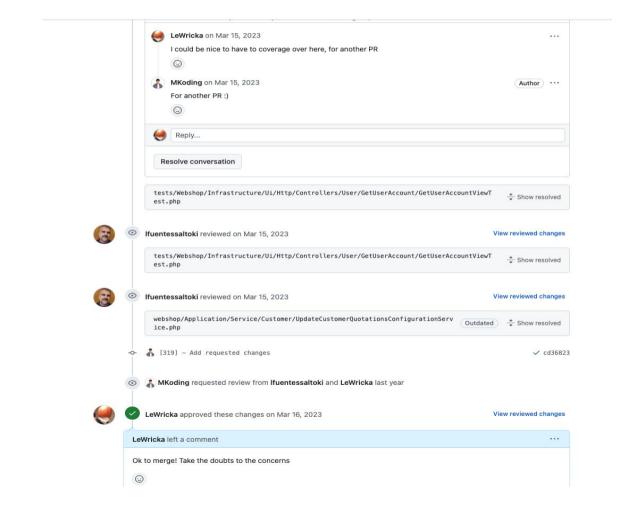
LeWricka on Mar 24, 2023 ...

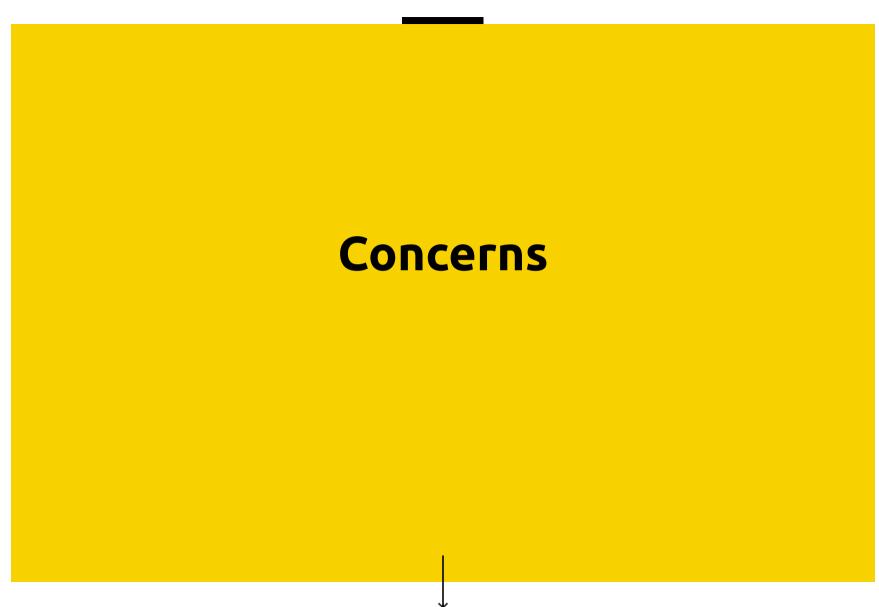
camelCase? revisar validador

Pull request, ejemplos, ¿qué revisar?



Pull request, ejemplos, que siga el flujo





Objetivo

- Minimizar/eliminar las decisiones por autoridad (tech lead, team lead, ...)
- Pasar a un modelo de decisiones técnicas basadas en consenso
- Tener un espacio donde tomar decisiones de equipo, definir estándares dinámicas y compartir conocimiento
- Se intenta llegar a un acuerdo sobre un problema técnico con el contexto de unmomento determinado

Beneficios

- Maximiza el "ownership" del código. Propiedad colectiva de código, todos sentimos el código como nuestro, maximiza la responsabilidad sobre el código.
- Homogenización del código, estilo compartido del código.
- Resiliencia: cambios en los miembros del equipo afectan menos, al estar el conocimiento más distribuido, evita silos.
- Las decisiones tomadas están documentadas. Inicialmente en el panel de concerns que normalmente pasan a un sistema más estructurado (wiki).

¿Qué es un concern?

- Un problema (algo que no se entiende, algo que es mejorable detectado en el código y del que se desea hablar dentro del equipo, un problema recurrente, naming...)
- Normalmente se genera documentándolo en un panel (jira, trello, ...) y se trabaja algo de forma asíncrona para documentarlo y expresar el porqué del concern, dando contexto.
- Puede surgir de diferentes sitios, una PR, haciendo pairing, echando un café,...
- Cualquier miembro del equipo puede abrir un concern, pero tiene que argumentarlo y poder explicarlo al resto del equipo
- Suelen aparecer temas de naming, decisiones de arquitectura, diferentes formas de hacer lo mismo, código que no se entiende bien, ... depende del grado de madurez del equipo y el proyecto
- No son problemas bloqueantes

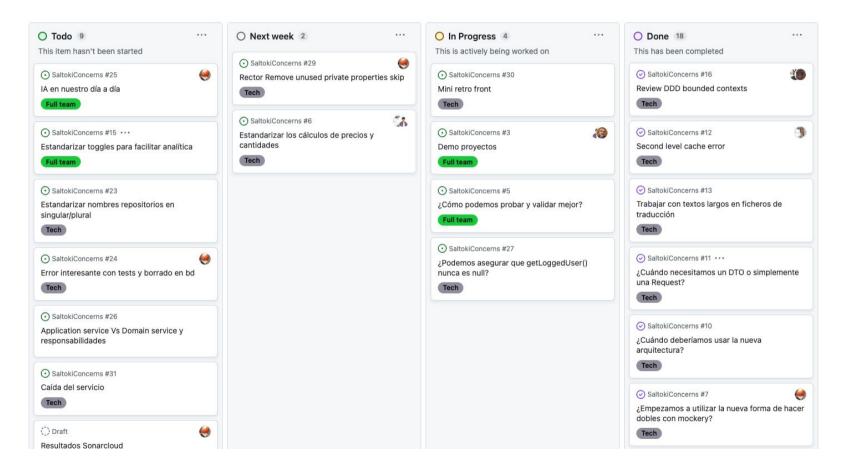
No solo "preocupaciones"

- Contrastar decisiones/soluciones implementadas
- Compartir una mejora añadida
- Comentar una nueva tecnología/solución/artículo que ha sido publicado en el contexto del proyecto

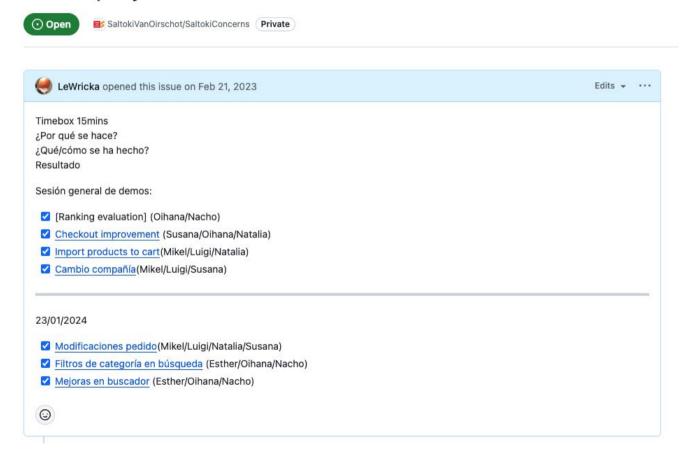
-

Dinámica

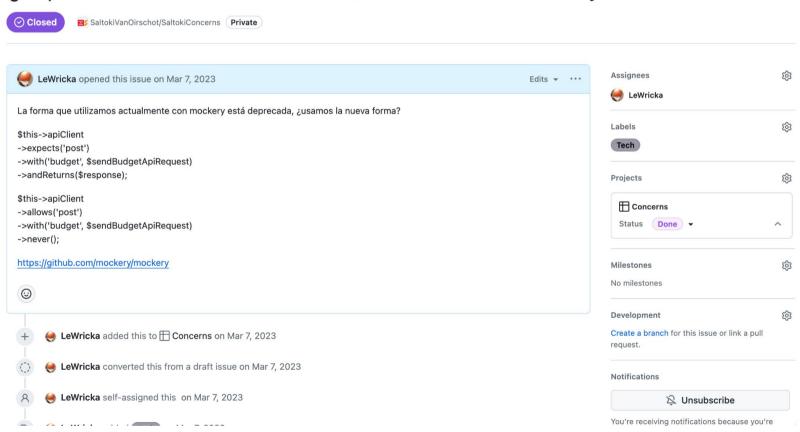
- Nos juntamos todo el equipo técnico y revisamos el panel y se priorizan los concerns.
- Nosotros lo hacemos siempre el mismo día de la semana en timebox de 1 hora.
- Por cada concern se discute (esta es la clave, tener una discusión abierta y franca sobre el código) y se llegan a unos acuerdos, normalmente con action items:
 - Convertirlo en deuda técnica
 - Tareas mecánicas
 - Documentación...
 - Creación de un spike para explorar alguna mejora no clara...



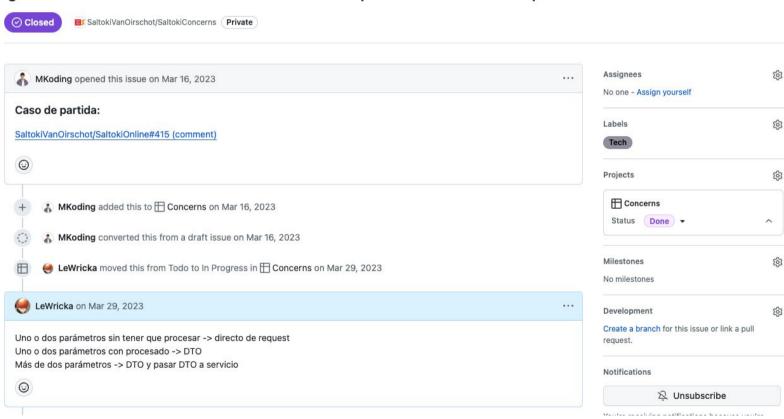
Demo proyectos #3



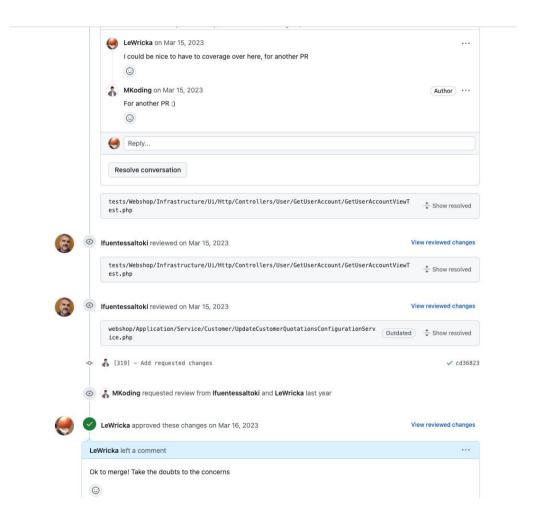
¿Empezamos a utilizar la nueva forma de hacer dobles con mockery? #7



¿Cuándo necesitamos un DTO o simplemente una Request? #11



Ejemplos, creación desde PR





Trabajando en equipo



Ejercicios

- Modificar endpoint /users:id
 - Si el usuario no existe en bd, lo guardamos
 - Si el usuario existe en bd, lo devolvemos
- Manejar tokens de sesión en Twitch
 - Si no tenemos token pedirlo y guardar en bd
 - Hacer que todas las llamadas cojan de bd o pidan



https://540deg.com/

@540deg