

## Quién

Rubén Bernardez

## Qué

En busca de la entrega continua a través de Trunk Based Development

## Por qué

Buscábamos eliminar los principales problemas que nos ocasionaban las ramas de larga duración de funcionalidades que tardaran semanas e incluso meses en ser aprobadas para pasar a producción. Aunque conscientes de que el principal causante de esa larga vida era el ciclo de vida de las historias, algo complicado de cambiar en una empresa por la tipología de empresa cliente, buscábamos tener todo el código lo más sincronizado posible (integración continua), feedback lo más rápido posible de posibles conflictos entre el código de los desarrolladores del equipo, conseguir hacer refactorizaciones horizontales sin morir en el intento, compartir código más rápidamente, eliminar el dolor y sufrimiento que puede causar mergear ramas que llevan desincronizadas meses, mejorar la comunicación y ser algo más felices en nuestro día a día.

## Cuándo

Mi experiencia a sido aplicar este método de trabajo a proyectos Front-End donde debíamos evolucionar una aplicación sprint a sprint con equipos de entre 4 a 12 desarrolladores. Bajo este contexto nos ha funcionado de maravilla.

Si que hay ciertas premisas que ayudan a potenciar la técnica como son: tener una batería automatizada de test, compilaciones automatizadas, servidor de IC con despliegues automatizados y un equipo con cierta experiencia que te permite tener el código de la rama principal de desarrollo siempre listo para pasar a producción.

## Links

<https://trunkbaseddevelopment.com/> <https://www.martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html>