

Otras Tareas / Políticas

Compilar código enviado

Code Coverage

Publicar actualización utilizando un servicio interno ya en un entorno

Aprobación de pruebas unitarias

Pruebas funcionales automáticas

Ejecución de scripts de actualización de data

Backups antes de instalar



lass("ui-icon-triang if(_.isObject(params)&&. lick(function(e){s ode_view.extend({new_tab osView.__super__ initialize dy.call(this,e)},createAddfa n id+'" cla: ",tabs_count= });return false},stopSortime storage.lock();shortcode. bs-nav"**).prepe** ==true){var cloned_from=vim esh");this.**\$tabs**. ,this.new_tab_adding? one_index;params= (),parent_id:parent

Beneficios del proceso definido:

Reducción del riesgo

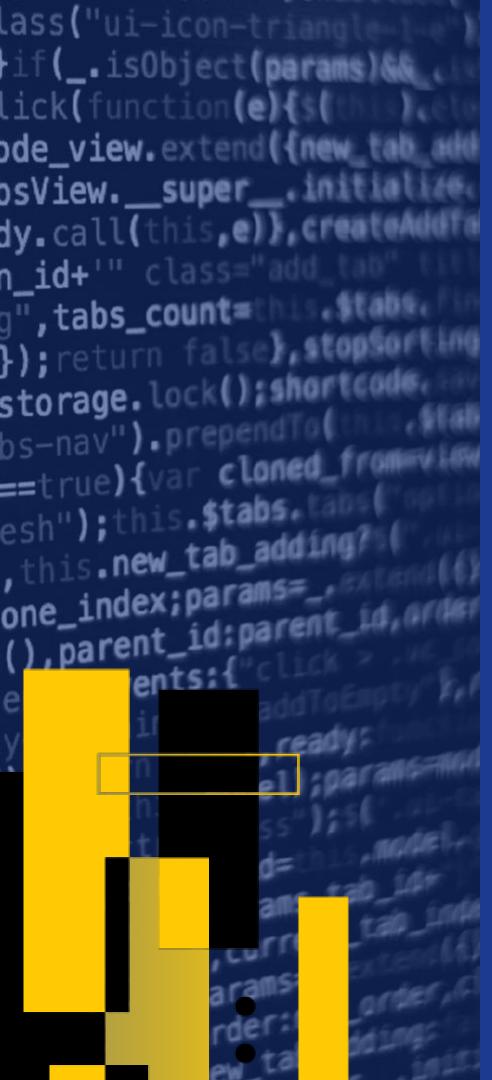
Roles bien definidos

Rollback en caso de emergencia

Ahorro de tiempo

Evitar "Re-Work"

Trabajo en paralelo



Reparaciones en el camino

Tomar la versión correcta

Realizar los cambios o reparaciones pertinentes

Integrar los cambios

Compilar

Instalar en entorno de pruebas

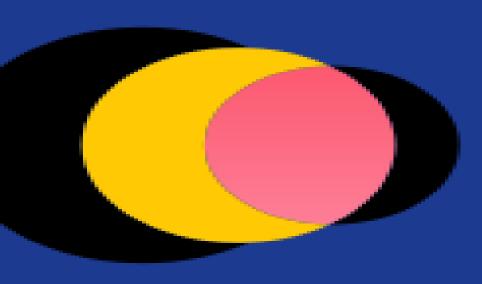
Verificar

Enviar al entorno productivo o de operación

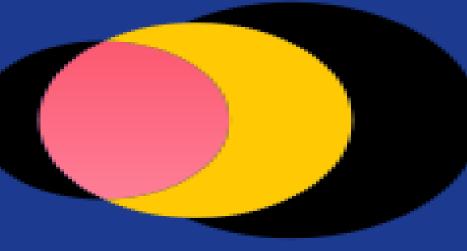
Pruebas de Seguridad

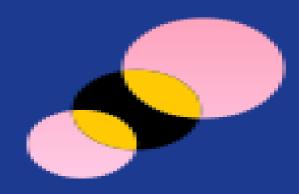




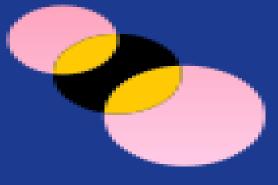


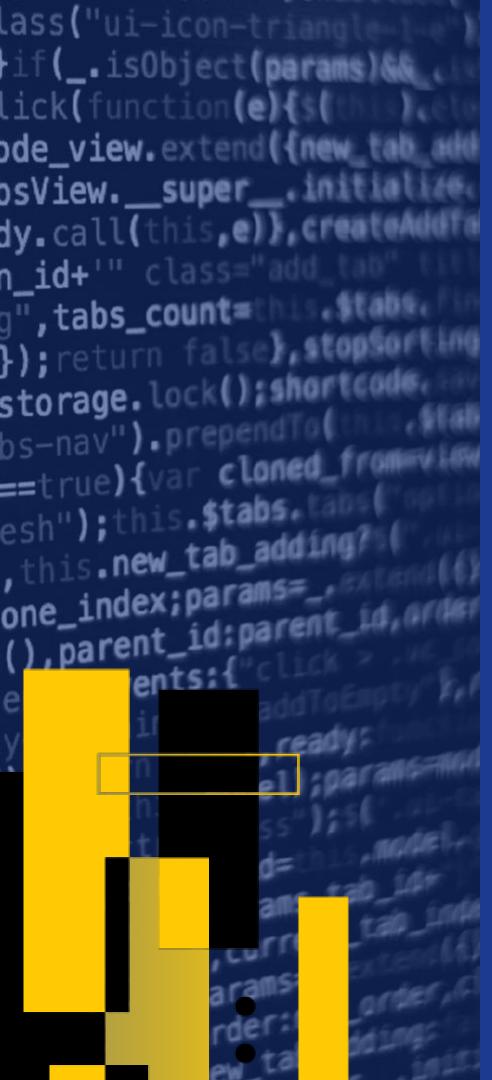
No Interrumpir cambios del proceso de Desarrollo por un bug o cambio de emergencia







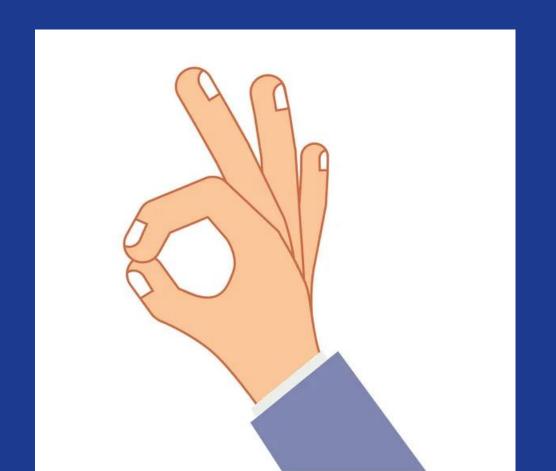




Reducción de riesgo

Verificar no dejar corrupto el proyecto Establecer estándares mínimos de calidad

Establecer estándares mínimos de seguridad No depender de acciones manuales





```
lass("ui-icon-triang
if(_.isObject(params)&& .
lick(function(e){
ode view.extend({new
osView.__super__ in
dy.call(this,e)},creat
n id+
",tabs_count≡
storage.lock()
```

Code Management

Integración de código

Buenas prácticas:

- Tomar siempre la última versión antes de hacer un cambio.
- Hacer un merge local antes de subir cambios.
- Crear un Pull Request por Cambio
- Integrar cada commit a una tarea asignada o ticket
- Designar a alguien para la revisión de código

```
lass("ui-icon-triang)
if(_.isObject(params)&&.
lick(function(e){s(
ode_view.extend({new_tab_add
osView.__super__.initialize
dy.call(this,e)},createAddfa
n id+'" class
",tabs_count=
});return false},stopSorting
storage.lock();shortcode.
bs-nav").prependfo(
==true){var cloned_from=view
esh");this.$tabs.
,this.new_tab_adding/
one_index;params=_
(),parent_id:parent_id
```

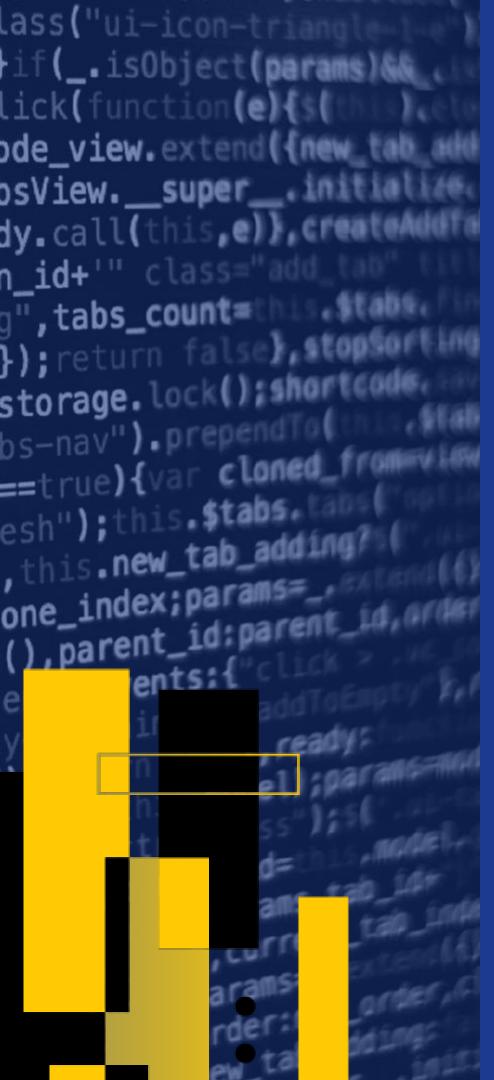
Opciones de manejo de versiones

Solo código y dependencias

Solo código

Código y Ejecutables





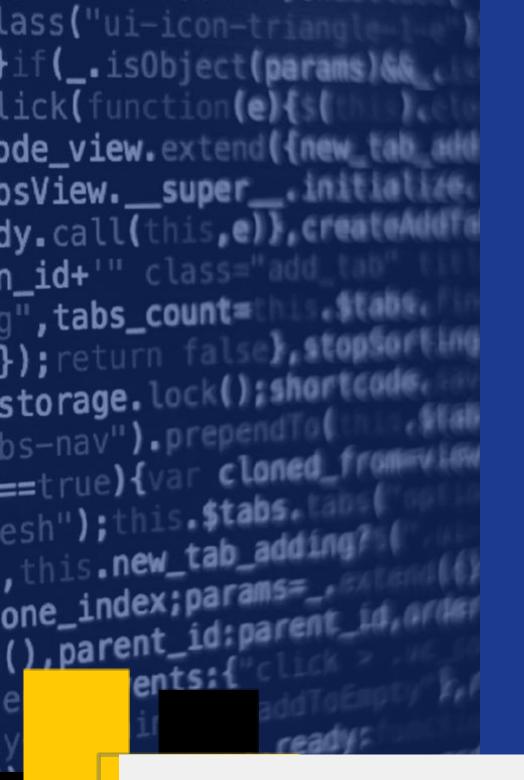
Agente de Compilación

Es un recurso de infraestructura que contiene un software especializado que puede realizar la compilación del código en un lenguaje en particular.

El agente se encarga de descargar el código de la rama solicitada y compilarla o interpretarla con la versión que se haya configurado.

El agente de compilación puede también encargarse de descargar dependencias, tanto de repositorios públicos como privados si así se configura.

El agente de compilación debe poder compilar múltiples proyectos de una misma solución.



Plugins y otros agentes

Para realizar otras tareas necesitamos otros tipos de agentes.

No necesariamente son agentes sino plugins sobre la herramienta que se esté utilizando.

Muchas tareas de estos plugins o agentes adicionales pueden realizarse en una máquina o servidor virtual dedicado a esto.

sonarqube



ReadyAPI

lass("ui-icon-triang if(_.isObject(params) lick(function(e){s ode_view.extend({new_tab osView.__super__ initialize dy.call(this,e)},createAddTa n **id+**'" cl ",tabs_count= **});**return fal storage.lock();shortcode. bs-nav"**).prepe** ==true){var cloned_from ,this.new_tab_adding/ (),parent_id:parent

Pero ... ¿A qué llamamos agente?

Es una máquina, con sistema operativo o una versión optimizada del mismo, que puede ser tanto física como virtual y contiene todo el software necesario para compilar una solución.

JVM, .NetFramework, GIT, Nuget, Maven, Programa para ejecutar pruebas, scanner de seguridad, etc.