



Infraestrutura II

Continuamos trabalhando com nosso Pipeline

É hora de agregar complexidade ao nosso Pipeline, com o objetivo de colocar em prática os conceitos de Integração Contínua e criação de artefatos a partir do nosso código.

Objetivo final da prática

- Modificar nosso código com o objetivo de que nosso Pipeline falhe em diferentes etapas
- Conheça como o GitLab trata as falhas
- Criar e obter o artefato resultante do nosso código.

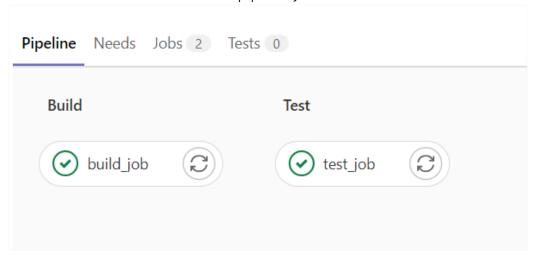
Mãos à obra!

Ao final da prática anterior, foi proposto adicionar uma etapa de teste ao nosso Pipeline. Se você não conseguiu, vamos te passar como deve ficar o seu Pipeline





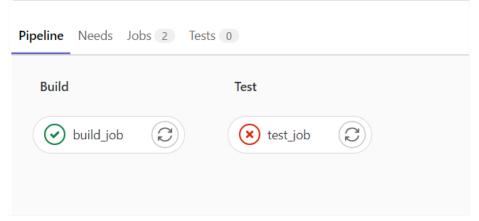
Nosso Pipeline deveria ter sido executado satisfatoriamente, então quando vemos seus detalhes devemos vê-lo assim (vemos no menu CI/CD Pipelines #número do pipeline)



Agora o que vamos fazer são modificações em alguma parte do nosso código-fonte com a finalidade de que nossos estágios falhem.

O que você mudaria para que o estágio de construção falhe? E para o teste?

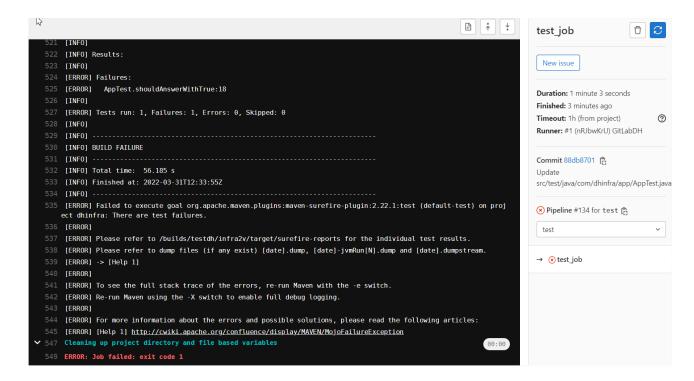
Quando um Pipeline falha, neste exemplo fizemos o estágio de teste falhar, vamos ver em nosso resumo do Pipeline



E é aí que devemos investigar por que aconteceu, neste caso vamos para o test_job e será aberto o verbose/debug de todo o processo, desde quando o ambiente para teste é gerado até quando o teste é finalizado.







Neste caso, temos um primeiro ERROR que está marcado nas linhas 524 em diante, explicando para neste caso que um "assertTrue" não atendeu à condição. Da mesma forma, isso sempre dependerá do idioma e de como programamos nossos testes.

O importante é que se uma etapa falhar, a próxima (caso tenha outras) NÃO SERÁ EXECUTADA.

Como descubro que um pipeline falhou?

Por padrão, o GitLab nos notifica via email sobre o bug, por exemplo, para o bug acima este email chegou, onde temos todos os detalhes.

	₩
¥ Pipeline #622 has failed!	
Project	Nidio Dolfini / infra2
Branch	₽ test
Commit	 9100f49f build test
Commit Author	Nídio Dolfini
	Pipeline #622 triggered by Pipeline Pip
	Failed jobs





mas também podemos olhar dentro do menu CI/CD Pipelines #número do pipeline

 ★ failed
 build test

 ⑤ 00:00:06
 #628
 ** test - 4231ebfd

 🖹 3 hours ago
 latest

Gerando artefatos

Já vimos como compilar e testar nosso código fonte, e sabemos que no caso haja alguma alteração nele, o GitLab aciona a execução do Pipeline, garantindo a INTEGRAÇÃO CONTÍNUA (CI).

Agora, para pensar em poder executar nosso aplicativo, não fizemos algo importante, empacotando-o, para depois executá-lo em 1 ou vários servidores.

Vamos continuar trabalhando com nosso código-fonte Java, para obter nosso arquivo .iar

+info: JAR (formato de arquivo) - Wikipédia, a enciclopédia livre (wikipedia.org)

Devemos adicionar um novo estágio ao nosso pipeline, depois de construir e testar , que chamaremos de "pacote".

```
stages:
- build
- test
- package
```

Como o objetivo desta etapa é gerar um arquivo, deve-se configurar um repositório onde o GitLab armazenará tal arquivo, para isso vamos configurar alguns itens adicionais ao Pipeline usando um repositório local.

```
variables:
    MAVEN_OPTS: -Dmaven.repo.local=.m2/repository

cache:
    paths:
        - .m2/repository
        - target
```





Definindo o job do empacotamento

Em seguida, vamos definir nosso job do empacotamento

```
package_job:
   stage: package
   artifacts:
    paths:
     - target/*.jar
   script:
     - "mvn package"
```

Alguns pontos a serem observados são:

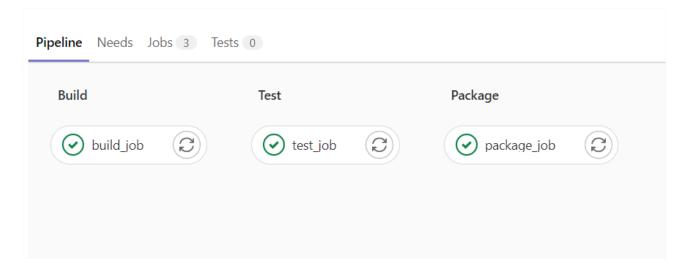
- A adição de artefatos e definição do caminho onde nosso artefato será salvo.
- O comando para empacotar, no caso do Maven é "mvn package"

Nosso pipeline deve finalmente ser o seguinte:

Ao visualizar os detalhes de execução, vemos a adição do pacote stage.



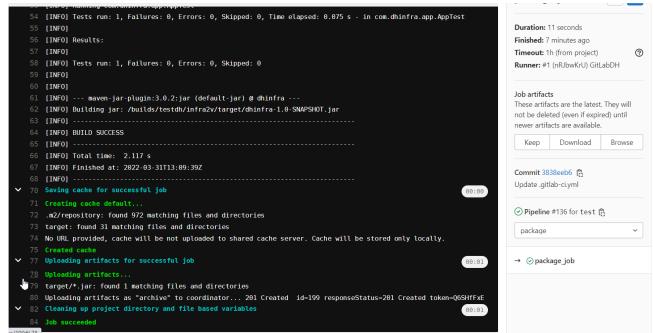




Onde está nosso artefato?



Como havíamos configurado acima, o artefato será salvo em um repositório de artefatos local do GitLab, para acessá-lo, vamos em "package_job" faça o download ou explore o repositório.







Se baixarmos, ele irá empacotar todos os artefatos gerados em um .zip e dentro dele estará nosso .jar

