

# Дистрибутирани системи за управление на сорс код

Зорница Атанасова Костадинова, 4 курс, КН, фн: 80227,  
Искрен Ивов Чернев, 4 курс, КН, фн: 80246

3 февруари 2011 г.

## Цел на проекта

Да запознае читателя с историята и развитието на системите за управление на код (SCM). Ще бъдат сравнени централизираните и дистрибутираните системи както на високо ниво - предимства, недостатъци, сфери на приложение - така и на ниско ниво - обща архитектура, представяне на данните, използвани алгоритми и структури от данни. Ще бъде обърнато специално внимание на дистрибутираните системи за управление на код, тъй като те са по-нови като концепция и вече успешно заместват централизираните системи във все повече проекти, най-забележимо тези с отворен код, но също и в големи компании които по исторически причини използват централизирани системи (google, facebook).

## Съдържание

|          |   |          |
|----------|---|----------|
| <b>1</b> | <b>Увод</b>                                       | <b>3</b> |
| <b>2</b> | <b>История и развитие на SCM</b>                  | <b>3</b> |
| 2.1      | Ръчно управление . . . . .                        | 3        |
| 2.2      | Локално управление . . . . .                      | 4        |
| 2.3      | Централизирано управление . . . . .               | 4        |
| 2.4      | Дистрибутирано управление . . . . .               | 4        |
| <b>3</b> | <b>Сравнение на архитектурно ниво</b>             | <b>5</b> |
| 3.1      | Архитектура на централизираните системи . . . . . | 5        |
| 3.2      | Архитектура на дистрибутираните системи . . . . . | 9        |
| <b>4</b> | <b>Сравнение на функционално ниво</b>             | <b>9</b> |
| 4.1      | Предимства на централизираните системи . . . . .  | 9        |
| 4.2      | Недостатъци на централизираните системи . . . . . | 9        |
| 4.3      | Предимства на дистрибутираните системи . . . . .  | 9        |
| 4.4      | Недостатъци на дистрибутираните системи . . . . . | 9        |
| <b>5</b> | <b>Заключение</b>                                 | <b>9</b> |

## 1 Увод

Системите за управление на код (SCM) играят важна роля в процеса на разработване на софтуер. Те съхраняват историята на развитие на файловете като по този начин позволяват на потребителя да прегледа направените промени по различни критерии (времеви период, потребител направил промяната и др.). Правенето на промени по кодовата база също е благоприятствано от факта, че винаги може да се игнорират и състоянието на проекта да бъде върнато към по-старо и стабилно състояние. Историята на развитие на проекта може да бъде използвана и от хора интересувани се от прогреса по проекта (мениджъри, клиенти), с цел създаване на план за по-нататъшно развитие, оценка за свършена работа и други.

Софтуерните проекти обикновено се развиват в няколко направления:

- едно или няколко стабилни направления - използват се от обикновения потребител;
- направление за тестване (beta версия) - използват се от по-напреднали потребители, които искат да получат нововъведенията колкото се може по-скоро, на цената на по-нестабилно изпълнение;
- направление за развитие - използва се от програмистите докато работват най-новите промени по кода.

SCM предоставят възможности за управление на отделните направления, като по този начин може да се разграничи кои версии от историческото развитие се използват от програмисти, тестери и обикновени потребители.

## 2 История и развитие на SCM

Нуждата от SCM се появява през 60<sup>те</sup> и 70<sup>те</sup> години на XX век. През това време се появяват първите по-големи софтуерни проекти и става ясно, че поддържането на историята на развитие на проекта е крайно наложително. Развитие то преминава през няколко периода:

### 2.1 Ръчно управление

В началото всеки сам е решавал проблема с пазене на история на проект или отделен файл. Нужен е бил механизъм за запамятаване на състоянието на един или няколко файла в един момент, за да може при нужда да се върне старо състояние. Това може да става със запазване на стара версия на файла с различно разширение (например `filename.old.1`, `filename.old.2` и т.н.) или създаване на архив на цяла директория. Тези подходи вършат работа при малки начинания, но имат големия недостатък че изразходват много памет. Ако един файл има дължина 1 Kb, и е бил запазен 20 пъти по време на своето създаване, тогава заеманата памет е приблизително  $1000 * 20/2 = 10\text{Kb}$ . Това означава, че заеманата памет нараства линейно с нарастването на запазените ревизии. На практика обаче, всяка ревизия се различава с малко от предходната, т.е. заеманата памет теоретично може да бъде пропорционална само на размера на проекта, независимо от броя на ревизиите.

## 2.2 Локално управление

Първите софтуерни продукти за управление на код са работели на ниво отделен файл. Т.е. те са запазвали историята на един файл независимо от останалите. Това може да бъде постигнато като за всяка нова ревизия бъде запазена разликата с предишната. Първата система, която реализира това е SCCS[2]. Тя използва формата припокриващи се разлики (interleaved deltas) за да запазва различията между версиите на един файл. Системата е била разработвана от Bell Labs и се разпространявала чрез заплащане. RCS[3] е наследник на SCCS и набрала голяма популярност през 80<sup>те</sup> години, защото била безплатен и развит еквивалент на SCCS. RCS също предоставяла възможност за следене на история на всеки файл по отделно. Освен работната версия на файла се пазел и файл с историята, съдържащ списък с различията еволюирали файла от началното до крайното му състояние.

## 2.3 Централизирано управление

Системите до момента предоставят възможност за пазене на историята на отделни файлове на компютъра на който са били създадени. Често тази история е трябвало да се споделя между група хора - например екип програмисти. Дистрибутирането на файла с историята между няколко компютъра се оказала не-тривиална задача, особено при наличието на много файлове. Нужна била система, която е в състояние да управлява всички файлове на проекта и да осигури лесен и бърз начин за достъпване на историята на проекта от всеки член на екипа. С тези идеи бил създаден CVS[4] - една от най-известните системи за управление на код, използвана и в момента от немалко проекти. В нея било имплементирано запазването на история за всеки файл, точно както RCS както и централен сървър на който стояла информация за историята на всички файлове. Всеки клиент пазел само една текуща версия на всички файлове и при нужда от други версии се свързвал със сървъра и изтеглял нужната му информация. За да поправи много от проблемите открити с времето в CVS бил създаден Subversion[5]. Subversion има мотото "CVS направен както трябва". Тъй като наистина решавал практически проблеми, налични в CVS, а също бил изключително лесен за използване много проекти използващи CVS преминават на Subversion. При Subversion се запазва идеята за централен сървър, на който стои цялата история на всички файлове като при нужда клиентите изтеглят нужната им информация.

## 2.4 Дистрибутирано управление

Дистрибутираните системи за управление на код приличат на централизирана система, при която всеки клиент пази пълната история на развитие на проекта. Тъй като всеки клиент държи пълно копие на историята и добавя сам нова история трябва да съществува механизъм за обмяна на промените направени между два клиента. Това означава, че може да се симулира модела на работа на централизираните системи като се избере един централен клиент и всички останали синхронизират с него. На практика се използва както централен клиент, така и синхронизиране на два нецентрални клиента, в зависимост от ситуацията. Най-видните примери за дистрибутирани

системи за управление са Git[6] и Mercurial[7]. Те набират голяма популярност сред опън сорс обществото, защото позволяват по естествен начин да се споделят промени направени от хора, които не се познават предварително и следователно няма как да споделят общ централен сървър.

## 3 Сравнение на архитектурно ниво

### 3.1 Архитектура на централизираните системи

#### 3.1.1 Архитектура на CVS

CVS (съкратено от Concurrent Versions System) е една от първите широко достъпни системи за управление на код с клиент-сървър архитектура. Сървърът пази информация за цялата история на всички файлове от проекта, а клиента може да сваля произволна версия от сървъра (check-out), да направи локални промени, след което да качи промените на сървъра (check-in).

Системата е паралелна (concurrent) защото позволява на произволен брой програмисти да работят едновременно—т.е. да правят промени по един и същи проект в едно и също време. Единственото условие е при check-in между последния check-out да няма check-in на друг потребител. Т.е. ако версията свалена от сървъра е най-новата, и не се появи по-нова заради check-in на друг, то качването е успешно. Ако някой друг е създал нова версия междувременно, то останалите трябва първо да свалят новата последна версия, да обединят промените си с нея и да качат след това. В повечето случаи тази операция се извършва автоматично от CVS. Проблем създават само ситуацияите при които е редактиран един и същи файл на еднакви места—тогава се налага намесата на програмиста.

**Запазване на историята** Историята на файловете в CVS repository се запазва за всеки файл по отделно, като се използва RCS формат - т.е. списък с промените довели от началното до крайното състояние. Когато се създава нова версия файловете които са променени увеличават своята версия (т.е. промяната им се записва във файла с историята). Файловете участващи във всяка версия не са групирани по никакъв начин. Това е проблем ако искаме да видим състоянието на проекта във фиксиран момент от миналото—всеки файл пази своята история но информацията за това кои версии на файловете са свързани в ревизиите на целия проект липсва. Това налага ръчното маркиране на ревизии със специални имена, за да може лесно да се възстанови състоянието на всички файлове в определен минал момент.

**Връзка със сървъра** При качване на промени към сървъра е възможно част от файловете да бъдат обновени, а останалите не—ако например има проблеми с интернетa. Това създава проблеми, защото в проект с по-голяма продължителност със сигурност ще се случи, а поправянето става на ръка от администратора.

### 3.1.2 Архитектура на Subversion

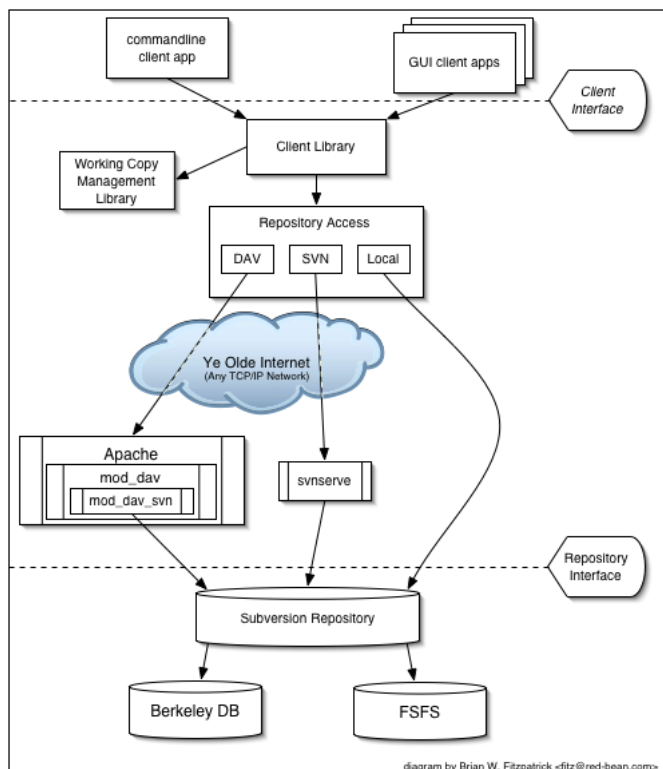
Apache Subversion (или само SVN по името на командата `svn`) е система за контрол на версиите създадена с цел да бъде силно подобна на CVS, поправяйки грешките и имплементирайки някои липсващи нейни функционалности. Използва се широко в средите почитащи отворения код. Сред примерите са Apache Software Foundation, FreeBSD, GCC, Django, Ruby, Tigris.org, PHP, Python и MediaWiki. Google Code и SourceForge предоставят Subversion хостинг за проекти с отворен код.

Функционалности, които го правят предпочитан пред CVS:

- **Атомарни commit'и** - В смисъла на транзакциите. Или цялото множество от промени се регистрира, или абсолютно нищо.
- **Пълна история** на преименовани, копирани или преместени файлове и директории.
- **Метаданни** - Може да се съхранява информация за файлове и директории под формата на двойки ключ - стойност.
- **Двоични файлове** - Съхранението им е ефективно, като от ревизия до ревизия се пази само `binary-diff`.
- **Branching** е евтина операция независеща от размера на файловете. Механизмът е подобен на хард-линковете в UNIX.
- **Обмен на малко информация** - Протоколът между клиента и сървъра изпраща само `diff`'ове на файловете в двете посоки.
- **Резултатите** са удобни за парсене. Има възможност за получаване на лог във вид на XML.
- **Конфликти** - За да се избегне необходимостта от разрешаване на конфликти, файловете могат да се заключват. Така програмистът си запазва ексклузивното право само той да ги редактира (`reserved checkout`).
- **Интеграция** - SVN е написан на C, но поддържа интеграция също със C#, PHP, Python, Perl, Ruby и Java.

**Архитектура** Моделът е клиент-сървър, дизайнът на библиотеките е слоест.

### 3.1 Архитектура на централната система



В долната част на схемата се намира SVN repository<sup>то</sup> което съдържа всички данни, които са регистрирани за контрол на версиите. В горната част е представена клиентската програма която управлява локалните копия на тези данни (наречени работни копия). Помежду им са множество маршрути през различни слоеве за достъп до repository. Някои от тях минават през мрежата и през сървъри, които от своя страна достъпват repository<sup>то</sup>. Други заобикалят мрежата и директно достъпват repository<sup>то</sup>.

#### Видове хранилища

- Berkeley DB
- FSFS - Предпочитаният метод за съхранение на данните, тъй като работи по-бързо и заема по-малко място на диска.

#### Достъп до хранилищата

- Местна или мрежова файлова система - Използва протокола file:///path.
- WebDAV / Delta-V - Чрез модула mod\_dav\_svn за Apache. Протоколът е http(s).
- Специализиран svn протокол - Предава обикновен текст (svn://host/path) или криптиран през ssh (svn+ssh://host/path).

#### Клиенти

- В командния ред
  - Subversion предоставя собствен клиент за командния ред.
- В мениджъра на прозорците
  - TortoiseSVN е разширение на Windows shell<sup>a</sup> което информира за състоянието на файловете в revision системата като модифицира иконите в Windows Explorer.
  - SmartSVN работи на подобен принцип.
- Интегрирани в средата за разработване на код
  - AnkhSVN е предвидена за ползване с Microsoft Visual Studio.
  - Subclipse, Subversive работят заедно с Eclipse.
  - Xcode е редактор, включен в Mac OS X 10.5 (Leopard), поддържащ SVN.
- Уеб-базирани
  - Trac - вдъхновена е от CVSTrac и първоначално е наречена “svntrac” заради интеграцията си със Subversion.

#### Слоеве

- **Файлова система** - Това е най-ниското ниво на което се съхраняват потребителските данни. The lowest level; it implements the versioned filesystem which stores the user data.
- **Хранилища** - Контролира скриптовите които изпълняват действията по контрол на версиите. Тези два слоя заедно съставляват интерфейса на файловата система.
- **mod\_dav\_svn** - Осигурява WebDAV / Delta-V достъп чрез Apache 2.
- **Достъп до хранилището** - Този слой контролира както местния така и отдалечения достъп. На това ниво към хранилищата се обръщаме чрез URL:
  - **местен достъп**: file:///path/
  - **WebDAV**: http://host/path/; https://host/path/
  - **протокол SVN**: svn://host/path/; svn+ssh://host/path/
- **Клиент, Работно копие на проекта** - Най-високото ниво абстрахира достъпа до хранилището и предоставя интерфейс за общи клиентски задачи като автентикация на потребители и сравнение на версии.



## **3.2 Архитектура на дистрибутираните системи**

### **3.2.1 Архитектура на Mercurial**

### **3.2.2 Архитектура на Git**

## **4 Сравнение на функционално ниво**

### **4.1 Предимства на централизираните системи**

### **4.2 Недостатъци на централизираните системи**

### **4.3 Предимства на дистрибутираните системи**

### **4.4 Недостатъци на дистрибутираните системи**

## **5 Заключение**

## Литература

- [1] <http://example.com/>
- [2] <http://sccs.berlios.de/>
- [3] <http://www.gnu.org/software/rcs/>
- [4] <http://savannah.nongnu.org/projects/cvs>
- [5] <http://subversion.apache.org/>
- [6] <http://git-scm.com/>
- [7] <http://mercurial.selenic.com/>
- [8] <http://ftp.newartisans.com/pub/git.from.bottom.up.pdf>