

PB161 Programování v jazyce C++

Přednáška 12

Vývoj software

Jiří Weiser

13. prosince 2016

Kdo jsem

- vývojář v Seznamu
- bývalý cvičící C/C++ předmětů na FI
- aktuálně pouhý opravující

Co vám dneska povím?

- jak funguje vývoj ve větším rozměru
- jaká úskalí na vás mohou čekat při vstupu do firmy
- pohovorové otázky
- náčrt architektury vyhledávače
- případně i něco jiného...

Kdo z pracuje při škole?

Kdo z pracuje při škole?

- dobrá věc (doporučuji)
- když už ne ve firmě, tak aspoň v laboratoři na FI (doporučuji ještě víc)
- *nezanedbávejte školu – k titulu se přihlíží*

Programování v malém

- snaha o co nejrychlejší vyhotovení
- žádná (nebo malá) potřeba verzování
 - do první ztráty zdrojových textů
- žádný požadavek na udržitelnost
 - nikdo jiný nebude kód udržovat/rozvíjet
- není třeba plánování
- testy jenom nejnutnější
- typicky domácí úkoly
 - v podstatě se jedná o skripty

Programování ve větším

- snaha o co nejrychlejší vyhotovení
 - jak u současného projektu, tak u **budoucích**
 - úpravy kódu s ohledem na předpokládané změny v budoucnu
- silná potřeba verzování
 - striktní zachování historie změn
 - nutnost verzování binárek (balíčky)
- testování
 - unit, funkční, integrační, zátěžové, bezpečnostní, přívětivosti
- metodika vývoje
 - SCRUM (a další agilní metodiky)
 - vodopád
- velké změny se dějí pomalu

- budete pracovat převážně s cizím kódem
- budete psát kód, který budou číst další lidé
- mohou to být cizinci
- mohou mít různou úroveň znalostí používaných technologií

Coding style guides

- omezení nástrojů jazyka
- vhodné pojmenování
- komentáře
- **čitelnost má přednost před výkonem**

Programování ve větším – verzování

- využívání robustnějších verzovacích nástrojů
- více komponent systému
 - knihovny, programy
 - zajištění propojení správných verzí
- více programátorů modifikuje stejné části
 - repozitáře, větve
- vytváření patchů/commitů
 - menší kousky
 - popisující komentáře změn

Malý web

- jeden server pro CGI
- jeden server pro databázi

Větší web

- vyšší návštěvnost
- více dat
 - různé způsoby využití
- zvládnou to dva servery?

Malý web

- jeden server pro CGI
- jeden server pro databázi

Větší web

- vyšší návštěvnost
- více dat
 - různé způsoby využití
- zvládnou to dva servery?

NE

Programování ve větším – robustnost a výkon

- duplikace jedné aplikace na více serverů
- duplikace databází
 - master-slave replikace
- serverům předřadit load balancer
- logování prováděných akcí v komponentách
 - *(jak vůbec debugovat?)*
- mít mechanismy na restartování pokažených komponent
 - monitoring

Bude to stačit?

Programování ve větším – robustnost a výkon

- duplikace jedné aplikace na více serverů
- duplikace databází
 - master-slave replikace
- serverům předřadit load balancer
- logování prováděných akcí v komponentách
 - *(jak vůbec debugovat?)*
- mít mechanismy na restartování pokažených komponent
 - monitoring

Bude to stačit?

Databáze nebude stačit vydávat obsah

Programování ve větším – robustnost a výkon

- některá data je potřeba předpočítávat
- je třeba držet ta samá data v různých datových úložištích
 - relační databáze
 - vyhledávací engine
 - Cassandra
 - HBase
 - a další...
- nutnost udržovat konzistentní data
 - migrační/exportní skripty
 - samostatné servery

- s databázemi
 - použije se poskytnuté API
- vlastní komponenty
 - mezi servery
 - v rámci jednoho serveru

Nápady, jak realizovat komunikaci?

(v prostředí primárně C++)

- Json
 - velká podpora napříč jazyky
 - lidsky čitelné
 - volná struktura
 - serializace/deserializace

Jaké to má výhody? Má to nevýhody?

- Json
 - velká podpora napříč jazyky
 - lidsky čitelné
 - volná struktura
 - serializace/deserializace

Jaké to má výhody? Má to nevýhody?

- volná struktura jde proti udržení rozhraní
- drahá serializace/deserializace
- “ukecaný formát”
 - nekomprimovaná data

Komunikace mezi servery

- pevný předpis dat
- generované rozhraní pro rozličné jazyky
- binární komprimovaný formát
- Protobuffers
 - technologie prověřená léty
 - vyvíjí a používá Google
- Cap'n Proto
 - novější
 - serializace/deserializace “zadarmo”
- volba závisí na použití
 - velké projekty vyžadují stabilitu
 - menší mohou být dravější

- možnost použít json/proto/...
 - datově bezpečné
 - zbytečně pomalé
- volání přímo metod, používání tříd
 - riziko porušení binární kompatibility

Jaké změny mohou rozbít binární kompatibilitu?

Nebezpečné změny

- přidání nebo odebrání virtuální metody
- změna atributů
 - pořadí, typ
- použití různých překladačů
 - různých verzí standardní knihovny
- změna hlavičky funkce
 - přidání parametru s defaultní hodnotou také

Jak zabránit porušení binární kompatibility?

Jak zabránit porušení binární kompatibility?

- vydat knihovnu s jiným názvem
 - používané v Seznamu
- používání **inline namespace** pro aktuální verzi
 - použito v rámci libc++
- používat čisté C struktury a velikostí určovat verzi
 - použito ve Win32 API
- překompilovat všechno, co závisí na změněné knihovně
 - potřeba continuous integration
 - potenciálně velmi drahé

Co vás čeká, když budete chtít pracovat

Pohovor – na co se připravit

- budou po vás chtít napsat kus kódu
 - analogie se zápočtovým testem
 - bude to pravděpodobně na papír/tabuli
 - budete muset komentovat vaše řešení
 - výhody, nevýhody, korektnost
 - jak byste to otestovali

Pohovor – na co se připravit

- budou po vás chtít napsat kus kódu
 - analogie se zápočtovým testem
 - bude to pravděpodobně na papír/tabuli
 - budete muset komentovat vaše řešení
 - výhody, nevýhody, korektnost
 - jak byste to otestovali
- budou vás zkoušet ze všeobecných znalostí
 - směs zkoušky C++/Java/Python, operačních systémů, sítí, databází, paralelizmu, SWE
 - důraz na praktické věci
 - doporučuji vyzkoušet si práci

Pohovor – na co se připravit

- budou po vás chtít napsat kus kódu
 - analogie se zápočtovým testem
 - bude to pravděpodobně na papír/tabuli
 - budete muset komentovat vaše řešení
 - výhody, nevýhody, korektnost
 - jak byste to otestovali
- budou vás zkoušet ze všeobecných znalostí
 - směs zkoušky C++/Java/Python, operačních systémů, sítí, databází, paralelizmu, SWE
 - důraz na praktické věci
 - doporučuji vyzkoušet si práci
- budou vás zkoušet z algoritmů
 - rozsahem předmětu Návrh algoritmů II

Pohovor – jak se připravit

- čerstvě po škole máte obстойné znalosti teorie
- obvykle chybí praxe
- spojte učení na zkoušky alespoň trochu s praxí
 - naprogramujte si něco síťového
 - pohrajte si s databázemi
 - vyzkoušejte si paralelní vykonávání
 - použijte přímo rozhraní OS ve svém programu
- není třeba být odborníkem ve všech jazycích
 - je ale dobré mít jeden jazyk jako “mateřský”
- obvykle se není třeba bát dotazů na technologie
 - firmy si zaměstnance zaškolí samy

Příklady pohovorových otázek

- Napište funkci, která z binárního stromu vytvoří dvojtě spojový seznam.
- Napište funkci, která vytvoří všechny permutace ze zadaného seznamu seznamů.
- Napište funkci, která ve dvou seřazených seznamech nalezne N-tý prvek.
- Napište funkci, která rozhodne, zda se v grafu nachází *sink vertex*.
 - Vrchol, do kterého vedou hrany ze všech ostatních vrcholů, a ze kterého nevede žádná hrana

U každého příkladu si určete časovou i paměťovou složitost a (rámcově) si dokažte korektnost.

Cca 50 % uchazečů práce v Seznamu končí na pohovoru na neznalosti Pythagorovy věty.

Příchod do firmy

- zpočátku vás uvedou do organizace práce v týmu
 - objasnění metodiky
 - vysvětlení základních procesů
 - jak publikovat změny
 - jak dělat code-review
 - kdy a kam chodit na porady
- postupné seznamování kódem
 - začíná se od jednoduchých komponent
 - postupně se vám rozkrývá celý produkt
 - *(tato fáze může trvat roky)*
- podle šikovnosti dostane programátor důvěru pracovat bez přímého dozoru

Příchod do firmy – co by vás nemělo překvapit

- škaredý kód – dlouhé funkce, gigantické třídy
 - původně byly malé a hezké
 - postupným přidáváním funkcionality začaly bobtnat
- požadavky z vedení mají přednost před mazlením kódu
 - důležité jsou prachy
 - manažera nezajímá krása kódu, ale funkčnost
- chodit pravidelně do práce může způsobovat depresi
 - dá se na to zvyknout
- dovolené je málo
- budete muset mluvit s lidmi
 - kolegové v týmu
 - prezentace
 - různé meetingy

Jak může vypadat vyhledávač

Potřeba

- relevantních výsledků
- stabilních výsledků
- velkého výkonu

Jak může vypadat vyhledávač

Potřeba

- relevantních výsledků
- stabilních výsledků
- velkého výkonu

Důležité části vyhledávače

- robot
- indexer
- finder
- agregátor
- query procesor

Každá část se skládá z velké části dalších knihoven, mezi částmi je spousta drobných programků, které se starají o komunikaci, vyrovnavání zátěže a mezipaměti.

Robot

- cyklicky prochází web a stahuje informace
 - obecně zdrojů
- hodnotí kvalitu stránek
- slouží k plnění databází
 - zpracovává různé části stránek
- lze paralelizovat
 - obrovské farmy
 - úzkým prvkem je síťové připojení a výstupní fronta
 - zápis do databází lze provádět až se zpožděním

Jak může vypadat vyhledávač

Indexer

- vyčítá data z databází
- tvoří dokumenty
 - základní jednotka při hledání
 - může kompletovat z různých záznamů v databázi
- vytáhne z dokumentů slova, která zaindexeje
- dokumenty uloží do speciálního formátu
 - přístup pouze pro čtení
 - optimalizován na hledání slov v dokumentech
 - *hledací soubory*
- lze paralelizovat
 - ne tak masivně jako robot
 - úzkým prvkem jsou databáze – čtení

Query procesor

- převádí dotaz do vhodné formy
- hodnotí závažnost slov
- značkuje slova
 - z definičních souborů
 - přiřazuje slovům význam
 - Brno – město
 - používají se učící algoritmy
- opravuje překlepy
- skloňuje, časuje
- doplňuje synonyma
- výsledkem je množina slov ohodnocená dle důležitosti

Jak může vypadat vyhledávač

Finder

- na základě množiny slov hledá v *hledacích souborech* vhodné dokumenty
- hodnotí dokumenty
 - nastavuje jim relevanci
 - může se lišit dle různých kritérií
- lze paralelizovat
 - vhodné rozdělení *hledacích souborů*

Agregátor

- řadí se do stromů
 - uzly stromu jsou další *agregátory*
 - listy stromu jsou *findery*
- jako vstup dostane výsledek z *query procesoru*
- stará se o zavolání *finderů* a sesbírání výsledku
- vrácené dokumenty řadí podle relevance

Děkuji za pozornost