****

Instituto Superior de Engenharia de Lisboa

Licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores

Projeto e Seminário

***Plataforma de Integração Contínua***

Autores

Pavel Egorov

Iurie Marcinschi

Orientador

Doutor Porfírio Pena Filipe

Setembro 2014

# Resumo

No contexto do desenvolvimento de *software* a tarefa de cada membro da equipa traduz-se diariamente na realização de integrações de código, onde cada integração é verificada por meio de testes unitários. Assim sendo, a integração contínua é uma prática comum no dia-a-dia de um programador.

O presente projeto sugere uma interface *Web* para facilitar a prática de integração contínua através da importação de código para ambientes *Linux* que suportam a compilação e execução de testes unitários.

A realização de um conjunto de testes consiste em compilar e executar o código de forma automática, baseada nos testes unitários, produzindo um ficheiro com o resultado da execução.

# Agradecimentos

Queremos agradecer a todos que de alguma forma contribuíram para que este projeto fosse possível, e um particular agradecimento ao Professor Doutor Porfírio Pena Filipe por ter aceitado orientar o projeto.

# Índice Figura

[Figura 1 - Modelo de integração contínua comum 1](#_Toc398390157)

[Figura 2 - Modelo solução 3](#_Toc398390158)

[Figura 7 – Ferramentas e Tecnologias 5](#_Toc398390159)

[Figura 1 – NodeJs com um único fio de execução 7](#_Toc398390160)

[Figura 2 - Paralelismo NodeJs com N Cluster 8](#_Toc398390161)

[Figura 3 - Fluxo abstrato do protocolo OAuth2.0 9](#_Toc398390162)

[Figura 4 - Linux Container 10](#_Toc398390163)

[Figura 8 - Ambiente de desenvolvimento 13](#_Toc398390164)

[Figura 9 – Modelo de relações entre componentes via Redis e Bases de Dados 16](#_Toc398390165)

[Figura 10 – Diagrama do fluxo do trabalho entre componentes 17](#_Toc398390166)

[Figura 11 - Fluxo Autorização e Registo 18](#_Toc398390167)

[Figura 12 - Usabilidade da plataforma Web 19](#_Toc398390168)

[Figura 13 - Camada Docker 21](#_Toc398390169)

[Figura 14 - Aplicações desenvolvidas 22](#_Toc398390170)

**Sumário**

[Resumo i](#_Toc398407162)

[Agradecimentos ii](#_Toc398407163)

[Índice Figura iii](#_Toc398407164)

[1 Introdução 1](#_Toc398407165)

[1.1 Motivação 1](#_Toc398407166)

[1.2 Objetivo 3](#_Toc398407167)

[1.3 Organização do documento 4](#_Toc398407168)

[2 Estado da Arte 5](#_Toc398407169)

[2.1 Emuladores 5](#_Toc398407170)

[2.2 Gestores de máquinas virtuais 5](#_Toc398407171)

[2.3 Gestores de dependências 6](#_Toc398407172)

[2.3 Ambientes virtuais 6](#_Toc398407173)

[2.4 Armazenamento de dados 8](#_Toc398407174)

[2.5 Plataformas 8](#_Toc398407175)

[2.6 Protocolos de autenticação 10](#_Toc398407176)

[2.7 Gestores de controlo de versões 11](#_Toc398407177)

[2.8 Framework Web 12](#_Toc398407178)

[2.9 Framework de teste 12](#_Toc398407179)

[3. Ambiente de desenvolvimento 13](#_Toc398407180)

[4 Projeto 16](#_Toc398407181)

[4.1 Solução 16](#_Toc398407182)

[3.3 Arquitetura 20](#_Toc398407183)

[3.3.1 Aplicação Web 20](#_Toc398407184)

[3.3.2 Aplicação Worker 20](#_Toc398407185)

[3.3.3 Aplicação Hub 20](#_Toc398407186)

[5 Deployment 21](#_Toc398407187)

[6 Conclusão 22](#_Toc398407188)

[6.1 Limitações 22](#_Toc398407189)

[6.2 Trabalho futuro 22](#_Toc398407190)

[7 Referencias 24](#_Toc398407191)

# 1 Introdução

O presente capítulo contextualiza o projeto apresentando a motivação e os objetivos.

Por motivos de internacionalização do conteúdo deste relatório, a nomenclatura utilizada está em conformidade com a terminologia inglesa.

## 1.1 Motivação

Normalmente o desenvolvimento de *software* é baseado na implementação de módulos que são integrados num produto. Na fase de integração, as alterações no código, realizadas por vários programadores, são combinadas numa base de código comum o que na maioria das vezes origina conflitos e erros.

A prática mostra que integrar e testar com mais frequência diminui a relevância dos conflitos e erros na base de código comum. Na década de 90 a compilação diária do código tornou-se uma prática frequente. No início dos anos 2000 esta prática foi levada ao extremo empregando a integração contínua e a validação das integrações com testes unitários.

No dia de hoje, o fluxo mais comum de trabalho no processo de integração contínua consiste em equipas de programadores desenvolverem aplicações de um produto, testarem o código localmente e submeterem as alterações no repositório de código do produto, tal como exemplifica a ilustração abaixo.

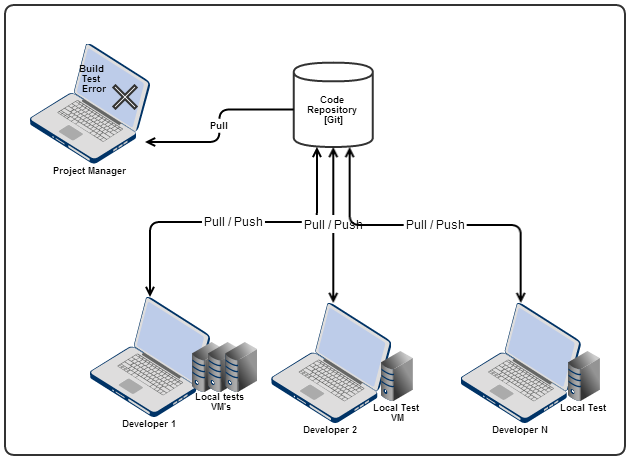


Figura 1 - Modelo de integração contínua comum

Cenário possível de erro:

1. Os programadores A e B descarregaram uma cópia do código.
2. O programador A cria uma classe C2 que faz uso da classe C1.
3. O programador B altera o código da classe C1 adicionando uma dependência.
4. Os dois programadores testam o código localmente nas suas máquinas com as cópias de base de código comum inicialmente descarregadas.
5. Depois de os testes localmente efetuados terem sido bem-sucedidos, os programadores submetem as alterações para o repositório de código comum.

Neste cenário exemplifica-se como as alterações realizadas na classe C1 não são consideradas pelo programador A até serem testadas num determinado momento detetando o erro. Adicionalmente, pode ser necessário testar o mesmo código em ambientes com propriedades diferentes, o que se traduz em gasto de tempo nas configurações dos ambientes ou gastos financeiros adicionais para preparação/aquisição dos mesmos.

## 1.2 Objetivo

O objetivo consiste em disponibilizar um serviço na internet de alta disponibilidade, que uma vez configurado para um determinado projeto, sabe automaticamente detetar alterações submetidas no repositório do código do produto, efetuar uma cópia do mesmo juntamente com os testes a realizar para um ambiente isolado de execução pré-configurado, executar a construção do código e os testes dentro do ambiente isolado, reportar de seguida os resultados e os *LOGs* da execução.

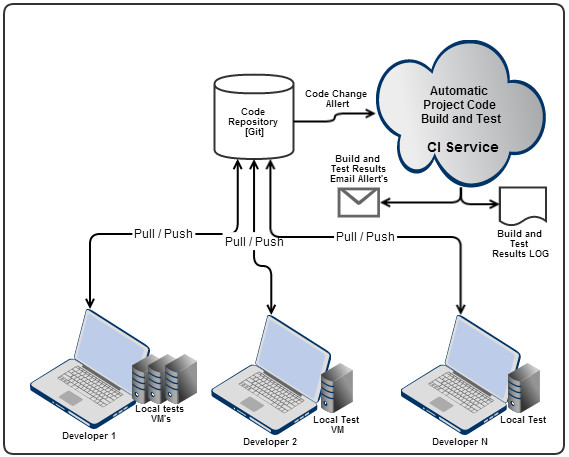


Figura 2 - Modelo solução

Assim sendo, o utilizador deve ter possibilidade de criar um ou mais projetos na plataforma, especificando as definições do ambiente necessário para execução, respeitando o conjunto de testes unitários, na sequência é gerado um ficheiro com os resultados produzidos. O contexto de realização dos testes pode ser, por exemplo, uma máquina Linux com suporte para PHP. [ref Linux PHP]

## 1.3 Organização do documento

Este documento encontra-se organizado nos capítulos:

1. Capítulo 1 – Introdução: capítulo atual. Contextualiza e apresenta a motivação e os objetivos a alcançar.
2. Capítulo 2 - Estado da arte: descreve as tecnologias escolhidas para realização do projeto e o propósito das mesmas.
3. Capitulo 3 - Solução e Arquitetura: apresenta a solução proposta e arquitetura geral do sistema, descrevendo os seus componentes e a interação entre os mesmos.
4. Capítulo 3 – Implementação: descreve a implementação dos componentes que fazem parte da solução.

1. Capítulo 5 – Conclusão: apresenta a análise crítica sobre o projeto e as limitações do mesmo assim como possíveis desenvolvimentos futuros.

# 2 Estado da Arte

Este capítulo descreve as tecnologias escolhidas para realização do projeto e o propósito das mesmas.

## 2.1 Emulador

**VirtualBox**

É um *software* de virtualização que criar ambientes para instalação e utilização de um ou mais sistemas operativos dentro do sistema operativo da máquina física, compartilhando desta maneira o mesmo hardware.

## 2.2 Gestor da máquina virtual

**Vagrant**

Para garantir que os ambientes de desenvolvimento sejam idênticos nos membros da equipa, utilizou-se a ferramenta *Vagrant* que é basicamente um gestor para máquinas virtuais. No ficheiro de configuração *Vagrantfile* descreve-se o tipo de máquina a utilizar (exemplo *Ubuntu-amd64 bits*), as aplicações a instalar e a forma de acesso ao ambiente. Desta forma garante-se que o aprovisionamento das ferramentas e dependências seja automático e equivalente em todas as estações de trabalho onde está a ser desenvolvido o projeto.

O aprovisionamento (*Provisioning*) neste contexto significa instalar e configurar as aplicações necessárias para desenvolvimento dentro da máquina virtual, para que esta esteja pronta para o lançamento e trabalho. De outra forma dizendo, em vez de instalar e configurar manualmente as aplicações como *NodeJs, Docker, MySql, Redis* dentro da máquina virtual, optou-se em utilizar a ferramenta *Chef* que o *Vagrant* suporta no seu processo de aprovisionamento.

**Chef**

É um dos sistemas mais populares de gestão de configurações em máquinas Linux. É usado para simplificar a tarefa de configuração e manutenção de servidores, e pode se integrar com plataformas baseadas em nuvem, como *Amazon EC2*, *Google Cloud*, *Microsoft Azure* entre outras, para provisionar automaticamente e configurar novas máquinas.

## 2.3 Gestor de dependências

**Berkshelf**

Berkshel é um gestor de dependências para o Chefe, aprovisiona o Chefe com livros de receitas focados para um determinado componente, reutilizável e configurável. Berkshelf encara os livros de receitas como bibliotecas de aplicações.

## 2.3 Ambiente virtual

No âmbito de virtualização o sistema operativo Linux oferece diversas soluções de virtualização, como *Xen* ou *KVM,* de ambientes completos com CPU, Disco, Placa de rede, Adaptador de gráficos para uso privado ou privilegiado.

**LXC - Linux Cntainers**

O LXC oferecido pelo sistema operativo Linux para "virtualização" leve e rápida de ambientes isolados de execução. Com este recurso é possível executar múltiplas unidades virtuais simultaneamente dentro do sistema operativo hospedeiro.

As unidades virtuais chamadas de “Contentores” são isoladas juntamente com grupos de controlo *Kernel* (*Kernel Cgroups*) e *Kernel Namespaces*.

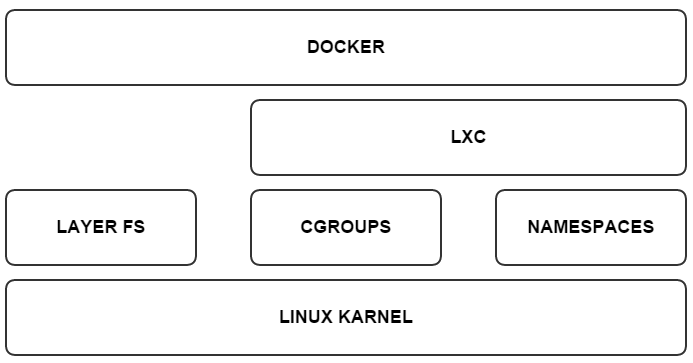


Figura - Linux Container

LXC oferece um nível de virtualização de um sistema operativo *Linux* onde o *Kernel,* do sistema operativo hospedeiro, controla estes recipientes isolados (Contentores).

Concetualmente, LXC pode ser visto como uma técnica aperfeiçoada *chroot*. A diferença é que um ambiente *chroot* separa apenas o sistema de arquivos, enquanto LXC vai mais além e fornece gestão de recursos e controle via *cgroups*.

Benefícios de LXC:

* Isola aplicações e sistemas operativos através de contentores.
* Proporciona um desempenho quase nativo uma vez que faz gestão da alocação de recursos em tempo real.

Controla a interfaces de rede e isola os recursos de *hardware* dentro de contentores através de *cgroups*.

**Docker**

Para criar e gerir ambientes isolados para execução de aplicações, optou-se pela ferramenta *Docker*. Esta ferramenta permite executar um ou mais sistema (s) operativo (s) Linux dentro de um sistema operativo Linux hospedeiro. Para este efeito, o *Docker*, usa um recurso *LXC - Linux Containers* que são uma espécie de contentores (ambientes virtuais) que possuem próprio CPU, memória, I/O, rede, espaço etc. fornecidos pelo *Karnel* do *SO* *Linux* hospedeiro.

Docker faz gestão do espaço físico dos contentores tendo acesso a camada *filesistem* do sistema operativo hospedeiro, usa a estrategia *copy-on-write filesystem* para monitorizar alterações nos dados do utilizador. Contentores Docker também são autosuficientes, posuem o minimu base do sistema operativo, bibliotecas e *frameworks.*

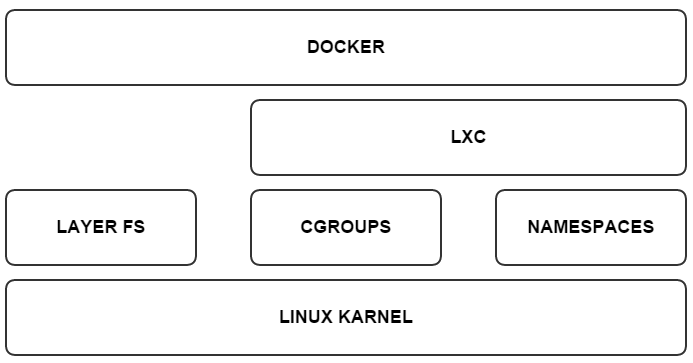


Figura 14 - Camada Docker

## 2.4 Armazenamento de dados

**MySql**

É uma das mais populares aplicações de código aberto (*Open Source*) de base de dados relacionais.

**Redis**

É um sistema de armazenamento de dados em pares chave-valor, oferecendo algumas estruturas de dados diferentes como strings, hashes, lists, sets and ordered sets. Cada um tipo de estrutura tem características únicas e suporta comandos únicos. Uma das características relevantes é o Redis possuir funcionalidades de Publicação/Subscrição em canais de troca de dados “messaging*”* onde todo o interessado pode publicar mensagens e todo o interessado pode ler.

**SqlLize**

## 2.5 Plataforma

**NodeJs**

é uma plataformaassente na linguagem *JavaScript* com natureza totalmente assíncrona e que fornecer funcionalidades amigáveis para construção de aplicações web de carater escalável.

A arquitetura orientada a eventos assíncronos permitem ao *NodeJs* ter só um único processo que atende múltiplos pedidos de forma concorrente.

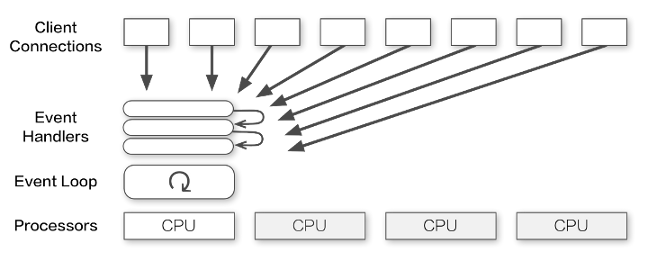


Figura – NodeJs com um único fio de execução

*NodeJs* é extremamente rápido graças a mecanismos I/O assíncronos não bloqueantes e a tecnologia do motor “*Google Chrome V8*”.

*[Fonte - Wikipedia]*

*Google Chrome V8 - é o nome do interpretador JavaScript, também chamado de máquina virtual Javascript (ou engine), desenvolvido pela Google e utilizado no seu* navegador Google Chrome. Google Chrome V8 é uma ferramenta desenvolvida na linguagem C++ e distribuída no regime de código aberto.

A proposta do Google Chrome V8 é acelerar o desempenho de uma aplicação compilando o código Javascript para o formato nativo de máquina antes de executá-lo, permitindo que mesma velocidade de um código binário compilado.

Nas últimas duas décadas os processadores evoluíram de forma surpreendente. Hoje nós deparamos com tecnologias dotadas de grande poder de processamento graças a novos processadores multi-core.

Uma vez que a plataforma NodeJs corre numa única thread, e para ter aproveitamento do paralelismo em sistemas multi-core, a plataforma NodeJs possui o módulo Cluster que automaticamente trata do balanceamento de conceções entre múltiplos processos. O próprio Cluster é uma instância de Node que corre com uma única thread.

O módulo Cluster permite facilmente criar Clusters filhos do processo Node pai que partilham entre eles os portos do servidor.

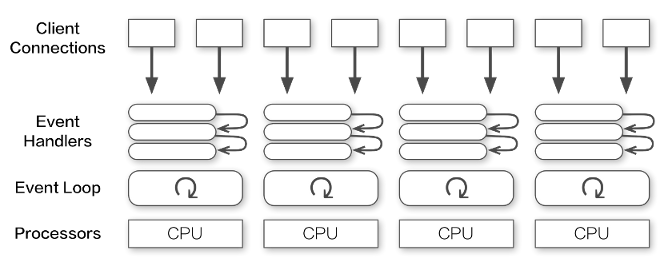


Figura 6 - Paralelismo NodeJs com N Cluster

Cada processo Clusters filho é gerado usando o método child\_process.fork, de modo que eles possam comunicar com o processo Clusters pai via IPC (Inter-process communication).

## 2.6 Protocolo de autenticação

**OAuth2.0**

No modelo tradicional de autenticação cliente-servidor, a solicitação do cliente para aceder a um recurso de acesso restrito (recurso protegido) no servidor é feita através de autenticação com o servidor recorrendo as credenciais do proprietário do recurso.

A fim de acordar o acesso a aplicação de terceiros no uso dos recursos de acesso restrito, o proprietário do recurso tem que partilhar os seus credenciais. Isso cria vários problemas e limitações:

* As aplicações de terceiros são obrigadas a guardar os credenciais do proprietário para uso futuro do recurso, geralmente uma senha no texto claro.
* As aplicações de terceiros ganham excessivamente amplo acesso aos recursos protegidos do dono, deixando-o sem capacidade de restringir o acesso a um só subconjunto de recursos.
* A única maneira de revogar o acesso a uma aplicação de terceiros, sem afetar o acesso a outras aplicações de terceiros, é alterar a senha desta mesma aplicação a revogar.

Com o protocolo OAuth2.0, em vez de usar os credenciais do proprietário no acesso ao recurso protegido, o cliente (aplicação de terceiros) obtém um *Token* de acesso que possui tempo de vida, e outros atributos de acesso. Os *Tokens* de acesso são emitidos para o cliente por um servidor de autorização com a aprovação do proprietário do recurso. O cliente usa o *Token* de acesso para aceder aos recursos protegidos hospedados pelo servidor de recursos.

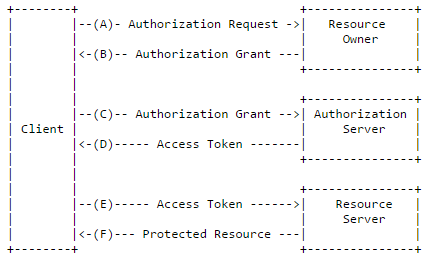


Figura - Fluxo abstrato do protocolo OAuth2.0

A ilustração acima descreve o fluxo de ações de uma aplicação de terceiros (Cliente) na obtenção de um recurso protegido com os seguintes passos:

1. O cliente pede autorização ao proprietário do recurso. O pedido de autorização pode ser feito diretamente para o proprietário do recurso ou de preferência indiretamente através do servidor de autorizações como intermediário.
2. O cliente recebe a concessão (*Grant*) de autorização, que são credenciais que representam a autorização do dono do recurso.
3. O cliente pede o *Token* de acesso através da autenticação no servidor de autorizações apresentando o *Grant* de autorização.
4. O Servidor de autorização autentica o *Grant* e se for valido concede o *Token* de acesso.
5. O cliente pede o recurso protegido ao servidor de recursos e autentifica-se apresentando o *Token* de acesso.
6. O servidor de recursos valida o *Token* de acesso e se valido fornece então o recurso protegido.

## 2.7 Gestor de controlo de versões

**GitHub**

O sistema deve usar *Git Hooks* [ref] para ser notificado sempre que houver alterações no repositório *Git* e cada vez que notificado, automaticamente descarrega-o para ser compilado e testado.

Como praticamente toda aplicação *Web*, o sistema deve possuir procedimentos de registo e autenticação local e como opção via contas existentes *GitHub* dos utilizadores. Também como já referido deve possuir funcionalidade para criação/configuração/eliminação dos projetos, execuções de testes, visualização da execução, recolha dos resultados e visualização do histórico das execuções.

O sistema deve permitir ao utilizador criar vários projetos configurados para deferentes repositórios, dando-lhe desta maneira a possibilidade de testar código isoladamente e se for necessário em ambientes com propriedades diferentes, como por exemplo ambientes com versões Java diferentes.

Como exeplificado na ilustração acima, o sistema em tempo real é automaticamente notificado quando ocorre o *GIT PUSH* no repositório do produto.

Git tem uma forma de disparo de eventos quando ocorre algo importante no repositório. Para haver possibilidade de subscrição para estes eventos, o *Git* utiliza *Web Hooks*, que são *callback* *HTTP*: *HTTP POST* que ocorre quando algo acontece.

O sistema utiliza o “*post-receive hook*” que notifica após de occore um commit publicado no repositório.

## 2.8 Framework Web

**Express**

No desenvolvimento da aplicação servidora *Web* utilizou-se a *framework* *Express* para *NodeJs*.

*Express* é uma leve e flexível *framework* para desenvolvimento de aplicação web, que promove um conjunto robusto de recursos para a construção de aplicações simples, complexas ou híbridas.

## 2.9 Framework de teste

**Mocha**

Tal como *JUnit* para *Java* e *NUnit* para *Microsoft .NET*, *Mocha* em plataformas *NodeJS* é uma *framework* de teste para código *JavaScript*.

# 3. Ambiente de desenvolvimento

A parte significante no fluxo de desenvolvimento é montagem de um ambiente com características próprias, investigação das ferramentas de automatismo na configuração e aprovisionamento do ambiente com componentes e recursos necessários para o funcionamento do sistema e partilha dos mesmos de forma simples e comoda.

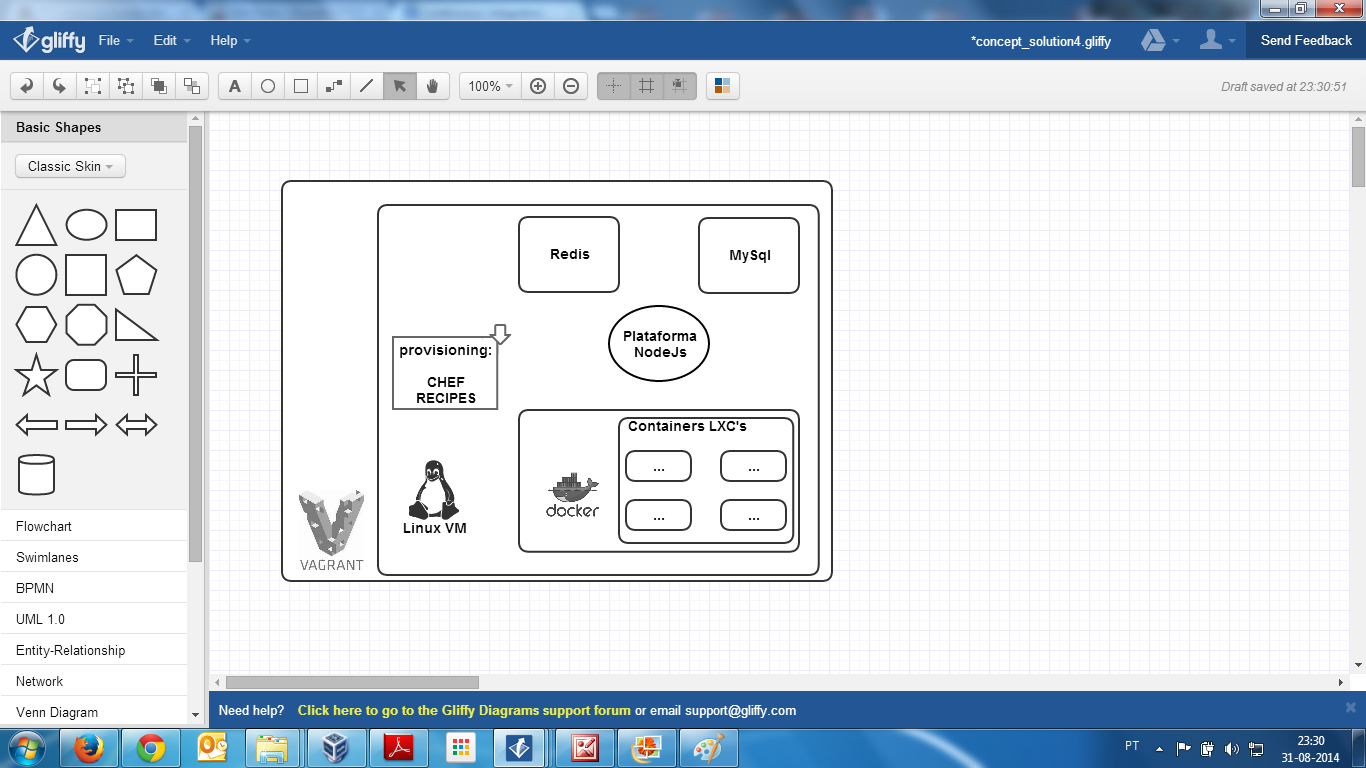


Figura 3 – Ambiente de desenvolvimento

O recurso fundamental do sistema a desenvolver é o sistema operativo *Linux*, assim sendo, a primeira necessidade que surgiu foi montar um emulador para o mesmo.

Por ser já reconhecido e o mais utilizado foi escolhido o emulador “*Oracle VM VirtualBox”*.

O próximo passo foi investigar como é que podíamos garantir que todas as alterações efetuadas no ambiente de desenvolvimento sejam facilmente replicadas em todas as estações de trabalho em que o projeto é desenvolvido e como ter um gestor que permite gerir a máquina virtual Linux sem interface gráfica a partir do ambiente de trabalho da máquina hospedeira, oferecendo a possibilidade em desenvolver o código a partir da máquina hospedeira e executa-lo na máquina virtual. A solução encontrada foi o gestor de máquinas virtuais *Vagrant*.

O *Vagrant* permite configurar o mapeamento de portos de encaminhamento da máquina virtual para serem acedidos a partir dos portas específicos da máquina hospedeira, permite também configurar o aprovisionamento automático da máquina virtual com ferramentas necessárias para o funcionamento da aplicação.

Ao executar o comando “*vagrant up*” é executado o “*start”* da máquina virtual.

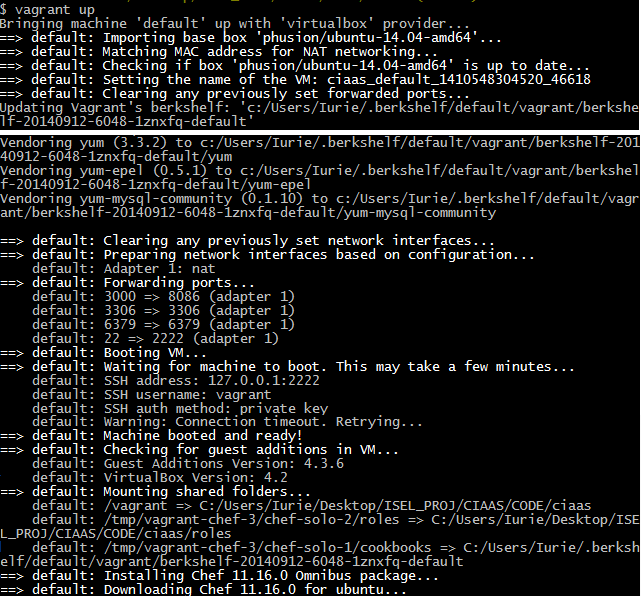


Figura - Vagrant Up

Via o comando “vagrant provision” é lançado o processo de aprovisionamento.

**[COLOCAR IMAGEM CONSOLA VAGRANT PROVISION ]**

Via o comando “*vagrant ssh*” acede-se para dentro da máquina virtual tendo lá já mapiado os ficheiros e estrutura das pastas do projeto da máquina hospedeira.

**[COLOCAR IMAGEM CONSOLA VAGRANT SSH ]**

O *Vagrant* é um gestor de máquinas virtuais, isto implica que o mesmo utiliza instruções especificadas pelo utilizador para configurar as máquinas virtuais. Para tal efeito, o *Vagrant*, disponibiliza um ficheiro próprio de configuração chamado vagrantfile.

Assim sendo sempre que houver alguma alteração nas configurações da máquina virtual ou até substituição por uma outra, basta partilhar o ficheiro *vagrantfile* entre membros da equipa.

O *Vagrant* possui um repositório público com uma coleção de imagens de máquinas virtuais chamadas *boxes*. Assim ao executar o comando “vagrant up”, o *Vagrant* descarrega, só pela primeira vez, a *box* especificada no ficheiro *vagrantfile* e aplica as configurações descritas no mesmo, facilitando e evitando desta maneira a partilha física da própria maquina virtual que sempre é uma chatice devido ao tamanho que está pode ter.

O processo de aprovisionamento das máquinas virtuais. O processo de aprovisionamento consiste em configurar um sistema de aprovisionamento como o *Chef* ou *Puppet* no processo de aprovisionamento *Vagrant*.

O *Chef* funciona a base de receitas que são ficheiro escritos em linguagem de programação *Ruby,* em que se descreve de forma programática a gestão das aplicações e como elas devem ser configuradas.

As receitas são agrupadas em coleções chamados *cookbook*. A *cookbook* é uma unidade fundamental de configuração e de políticas de distribuição. Cada *cookbook* define um cenário, como por exemplo o necessário (dependências) para instalação e configuração do MySql, contendo todos os componentes que são obrigatórios para suportar o tal cenário e garantindo que cada recurso está devidamente configurado.

As unidades *cookbook* são fornecidas pela ferramenta *Berkshelf* que sabe resolver dependências de *cookbooks*.

# 4 Projeto

Este capítulo apresenta a solução proposta e arquitetura geral do projeto, descrevendo os seus componentes e a interação entre os mesmos.

## 4.1 Solução

A solução proposta possui três componentes desenvolvidos que em conjunto com outros recursos compõem a plataforma. Os componentes são *Web*, *Worker* e *Hub*. Estes componentes são aplicações autónomas cujo funcionamento não depende uma das outras.

As arquitetura destas aplicações permitem ter várias instâncias das mesmas em execução simultaneamente servindo para o mesmo fim, garantindo assim a alta disponibilidade do sistema.

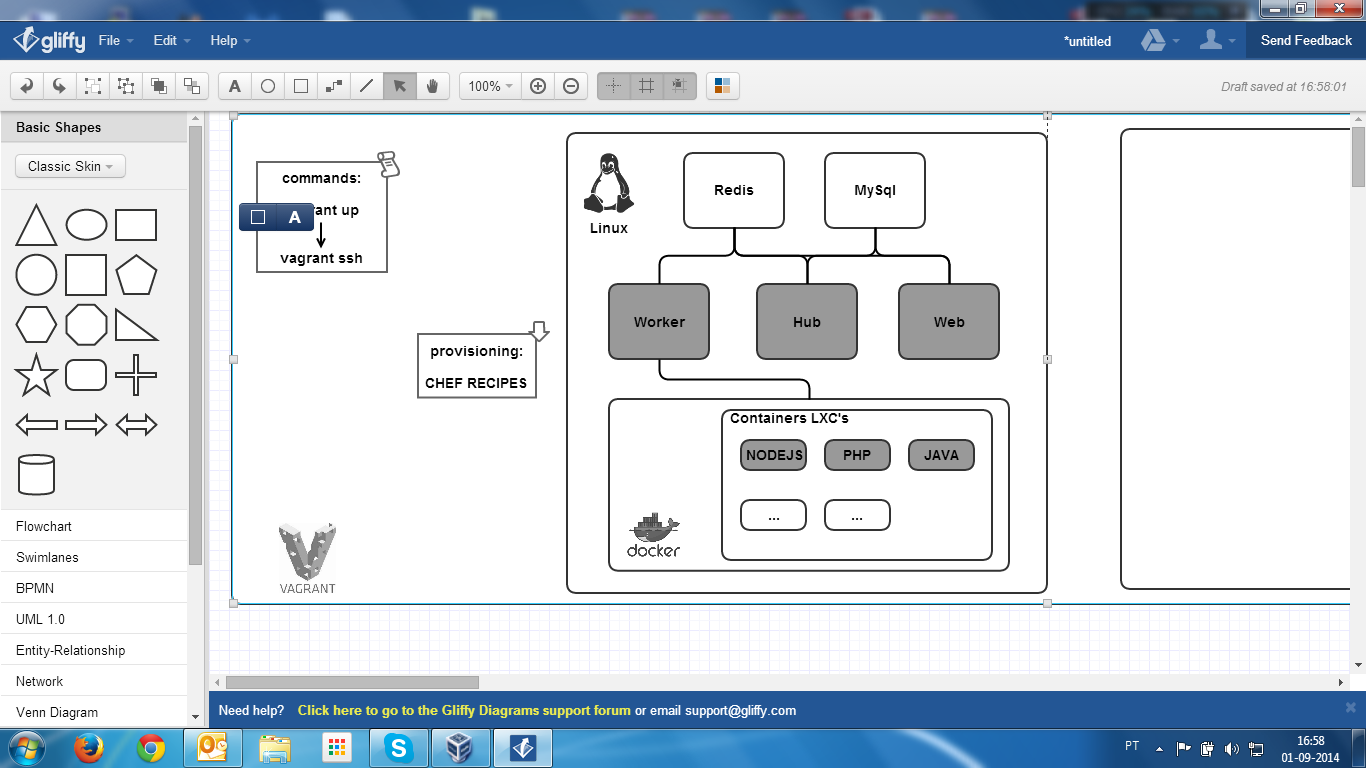


Figura 15 - Aplicações desenvolvidas

O componente *Web* é um servidor que trata da usabilidade da interface Web, autenticação, agendamento de trabalho e apresentação dos resultados.

O *Worker* é um serviço que prepara os ambientes virtuais para execução do trabalho agendado via *Docker*, executa-o dentro dos mesmos e publica os resultados.

O *Hub* é um serviço que trata em notificar por correio eletrónico os utilizadores com os resultados das execuções, guardando-os também na baze de dados persistentes.

Sendo aplicações autónomas, tem que haver algo que os une no seu funcionamento, algo que possui funcionalidade de uma conduta de informação que as três partes sabem interpretar e que lhes faz sentido. Para este efeito faz-se uso das funcionalidades do Redis, tais com Publicação/Subscrição em canais de troca de dados “*messaging”* onde todo o interessado pode publicar mensagens e todo o interessado pode ler. Assim, a informação das execuções dos trabalhos e os resultados dos mesmos são propagados nos canais do Redis.

Para dados persistentes como informação acerca das contas de utilizadores, projetos, execuções e resultados, faz-se uso da base de dados relacional *MySql.*

A imagem seguinte demonstra como os componentes interagem entre si via *Redis* e *MySql* num fluxo de criação, execução e retorno de resultados de um trabalho despoletado pelo *GitHub* quando neste são submetidos alterações de código.

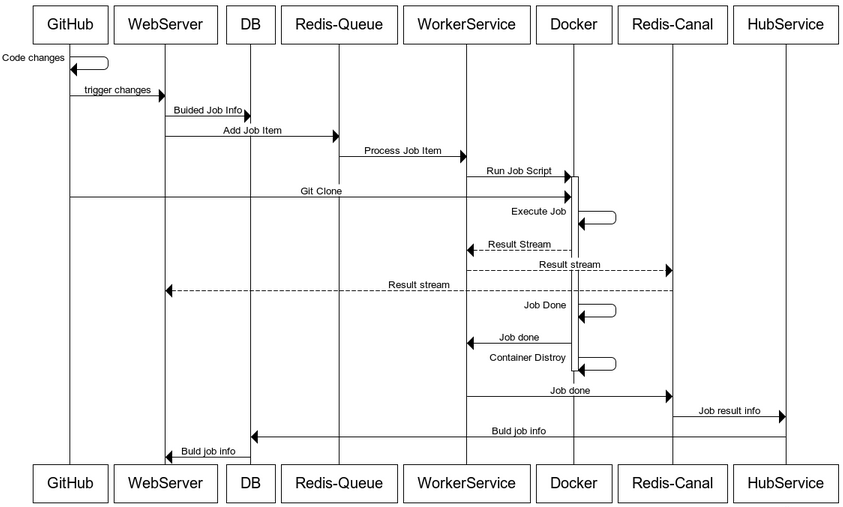


Figura 11 – Diagrama do fluxo do trabalho entre componentes

O modelo relacional implementado permite alimentar com dados o fluxo da interação do utilizador com a interface *Web.*

A usabilidade da interface *Web* consiste em criar, editar, executar projetos tendo possibilidade de seguir a evolução da execução visualizando os logs fornecidos em tempo real, visualizar o histórico de execuções (*Builds*) e eliminar projetos.

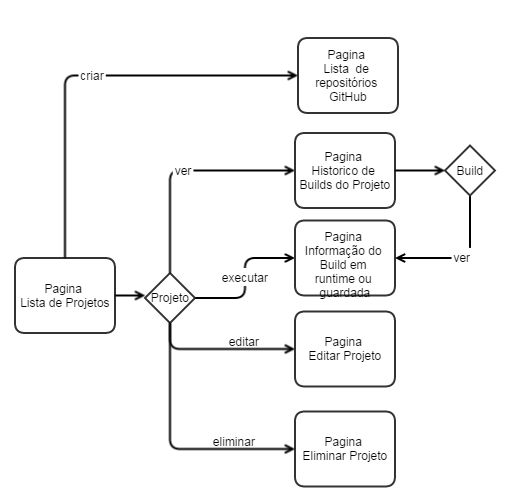


Figura 13 - Usabilidade Web

Ao utilizador disponibilizam-se duas formas de registo e autenticação, local e via aplicação *GitHub* usufruindo do protocolo *OAuth2*.

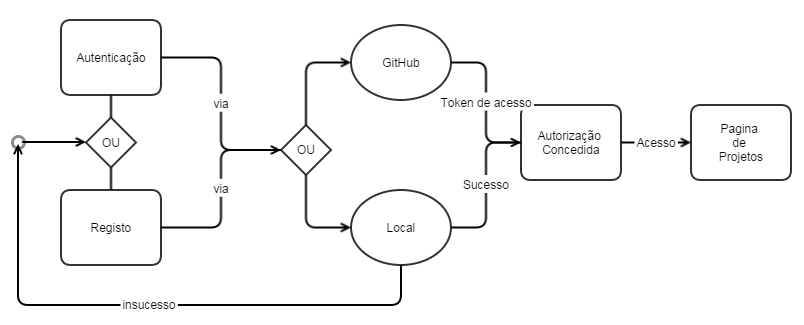


Figura 12 - Fluxo Autorização e Registo

O registo local consiste em fornecer um correio eletrónico valido e credenciais de acesso, nome do utilizador e palavra-chave.

[COLOCAR IMAGEM PAGINA DE REGISTO ]

A palavra-chave é encriptada utilizando o *Bcrypt*.

*Bcrypt* é um método de criptografia do tipo *hash* para senhas, baseado na cifra simétrica de blocos *Blowfish*.

Quando o utilizador opta em registar-se na plataforma via associação com uma conta existente na aplicação *GitHub,* a aplicação Servidora Web redireciona-o para página de login *GitHub,* onde o utilizador se autentica e de seguida é-lhe apresentado o pedido de autorização de acesos para o sistema aplicacional *CI*. Neste processo é utilizada a API *GitHub OAuth2.0*, que através da qual são obtidas as informações publicas sobre utilizador, o *Token* de autorização no acesso aos recursos tais como os seus repositórios. Ao autorizar o acesso a aplicação *CI*, o utilizador é redirecionado para página de projetos da plataforma Web do nosso sistema.

## 3.3 Arquitetura

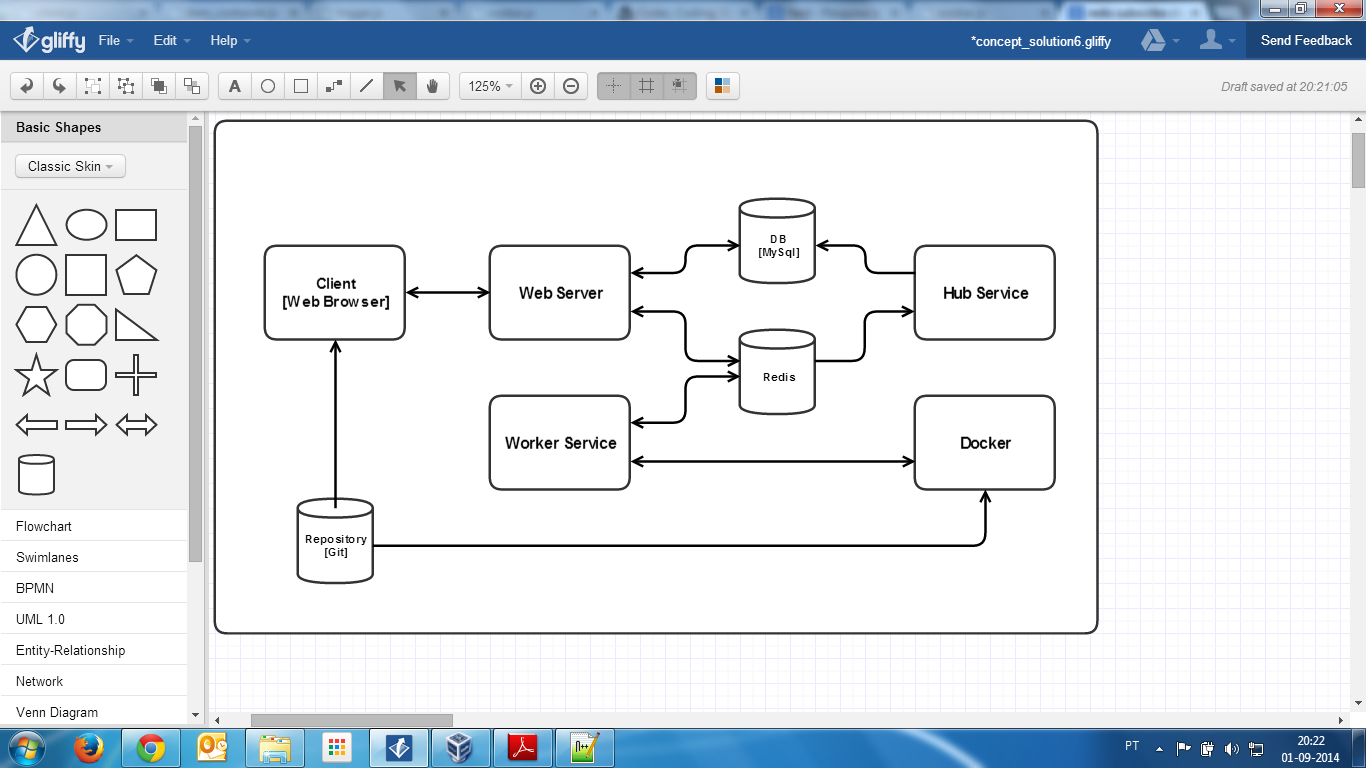


Figura 10 – Arquitetura geral

### 3.3.1 Aplicação Web

### 3.3.2 Aplicação Worker

### 3.3.3 Aplicação Hub

# 5 Deployment

# 6 Conclusão

Na área de programação e nomeadamente no contexto de integração continua, é difícil evitar a ocorrência de erros quando o desenvolvimento é efetuado em equipa ou equipas. Assim sendo a frequência dos testes no processo de desenvolvimento é uma prática importante, pois contribui para deteção de erros provenientes de múltiplas integrações.

Na forma mais comum, para além dos testes que cada programador efetua localmente na sua máquina, é necessário testar o código do produto na íntegra. A forma ideal seria efetuar o teste sempre que ocorre uma integração e dependendo dos critérios do projeto, efetua-los em ambientes com propriedades distintas dependente dos critérios dos mesmos.

O presente projeto descreve uma possível solução para tornar o processo de integração contínua tradicional num processo automatizado. No sistema proposto, os programadores configuram o sistema de maneira a tornar os testes automatizados sempre que houver uma integração e se for necessário em ambientes de execução com propriedades diferentes oferecidos pelo sistema.

A solução proposta apresenta vantagens evidentes em relação ao modelo tradicional de integração contínua, tendo capacidade de alertar sempre na hora de ocorrência de conflitos e erros no código desenvolvido. Também uma vantagem relevante é a diminuição do tempo e recursos que normalmente associados que se traduzem em custos financeiros.

## 6.1 Limitações

A maior limitação que faz a diferença é o sistema ser destinado a projetos desenvolvidos para serem aplicados em máquina *Unix*.

Outra limitação é não suportar execução de código de projetos que façam uso da ferramenta *Docker*, uma vez que, o mesmo necessita de aceso a recursos *Kernel* que os contentores onde o código se executa não possuem.

## 6.2 Trabalho futuro

Como trabalho futuro pode se considerar os seguintes aspetos:

* Diversificar as formas de notificação dos utilizados com os resultas.
* Acrescentar ao sistema o conceito de grupo de trabalho para equipas a desenvolver módulos diferentes para mesmo produto, tomando em consideração a hierarquia de cargos (*Roles*)
* *“Code Quality Service”* capacidade de detetar mas praticas de programação e sugerir alternativas.
* Acrescentar sistema de *Billing* para recursos de alta performance e outro serviço extra como por exemplo *“Code Quality Service”* mencionado acima.

# 7 Referencias

<http://pt.wikipedia.org/wiki/V8_(JavaScript)>

<http://www.haneycodes.net/to-node-js-or-not-to-node-js/>

<http://webapplog.com/php-vs-node-js/>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Inter-process_communication>

<https://devcenter.heroku.com/articles/node-cluster>

<http://oauth.net/2/>

<http://tools.ietf.org/html/rfc6749>

<http://www.linux-kvm.org/page/Main_Page>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Xen>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Continuous_integration>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Vagrant_(software)>

<https://docs.vagrantup.com/v2/>

<https://wiki.opscode.com/display/chef/Home>

<http://berkshelf.com/>

<https://docs.getchef.com/essentials_cookbooks.html>

<https://linuxcontainers.org/>

<https://www.docker.com/whatisdocker/>

<https://www.suse.com/documentation/sles11/singlehtml/lxc_quickstart/lxc_quickstart.html>

<http://nodejs.org/documentation/>

<http://visionmedia.github.io/mocha/>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Redis>

<http://redis.io/topics/introduction>

<http://redis.io/documentation>

<http://www.e-reading.me/bookreader.php/1029579/Lazoti_-_Armazenando_dados_com_Redis.html>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/MySQL>

<http://slides.com/stevenborrelli/docker/fullscreen#/>

<http://lwn.net/Articles/570558/>

<http://expressjs.com/>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Blowfish_(cipher)>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Bcrypt>