

# Variables de entorno en Jenkins

# Índice

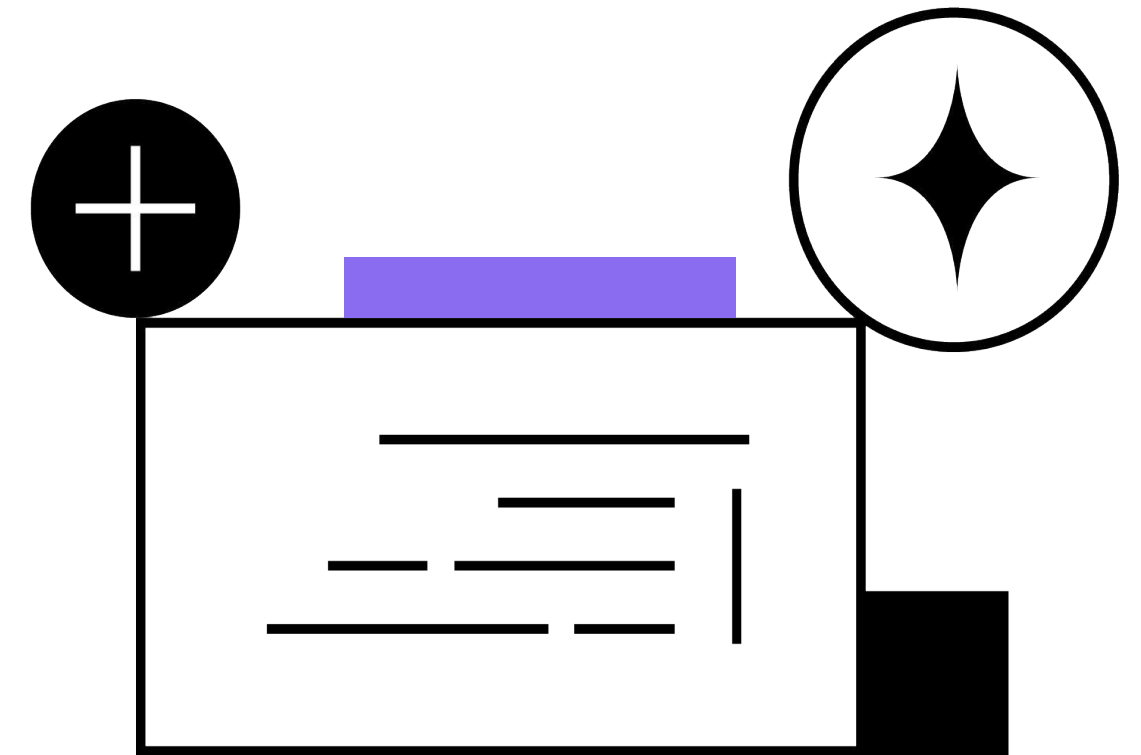
1. [Variables de Entorno](#)
2. [Setear variables](#)



# 01 Variables de Entorno

# Variables de Entorno

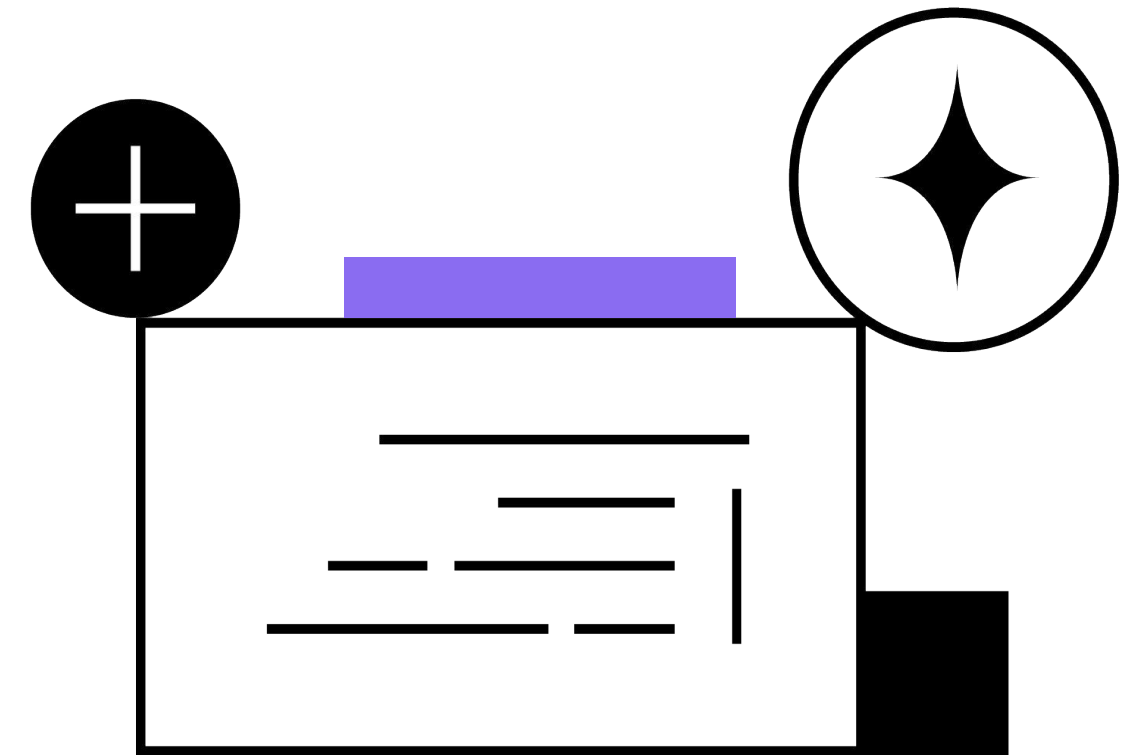
Jenkins nos permite usar las variables de entorno a través de la variable global **env**, que está disponible desde cualquier lugar dentro de un archivo **Jenkinsfile**.



# Variables de Entorno

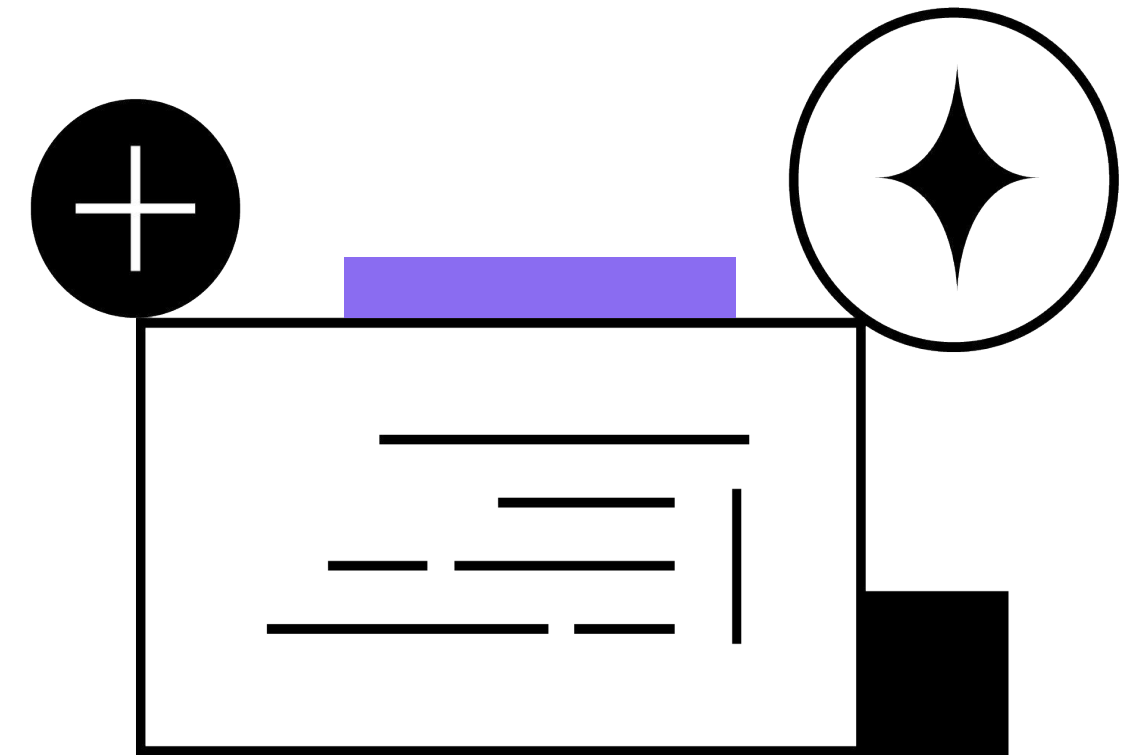
Algunas de estas variables son:

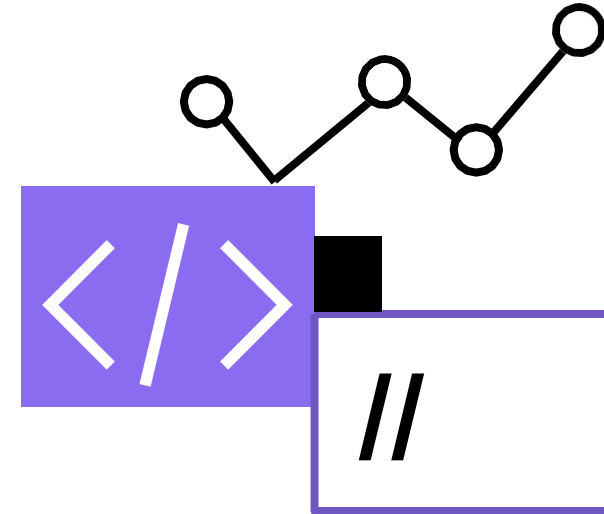
- **BUILD\_ID:** El ID de compilación actual, idéntico a BUILD\_NUMBER
- **BUILD\_NUMBER:** El número de compilación actual
- **BUILD\_TAG:** Cadena de jenkins-\${JOB\_NAME}-\${BUILD\_NUMBER}. Conveniente para poner en un archivo de recursos, un archivo jar, etc. para una identificación más fácil
- **BUILD\_URL:** La URL donde se pueden encontrar los resultados de esta compilación (por ejemplo, <http://buildserver/jenkins/job/MyJobName/17/>)



# Variables de Entorno

- **EJECUTOR\_NUMBER**: El número único que identifica al ejecutor actual (entre los ejecutores de la misma máquina) que realiza esta compilación. Este es el número que ve en el "estado del ejecutor de compilación", excepto que el número comienza desde 0, no desde 1
- **JAVA\_HOME**: Si su trabajo está configurado para usar un JDK específico, esta variable se establece en JAVA\_HOME del JDK especificado. Cuando se establece esta variable, PATH también se actualiza para incluir el subdirectorio bin de JAVA\_HOME
- **JENKINS\_URL**: URL completa de Jenkins, como `https://example.com:port/jenkins/` (Sólo disponible si la URL de Jenkins está configurada en "Configuración del sistema")





# Variables de Entorno

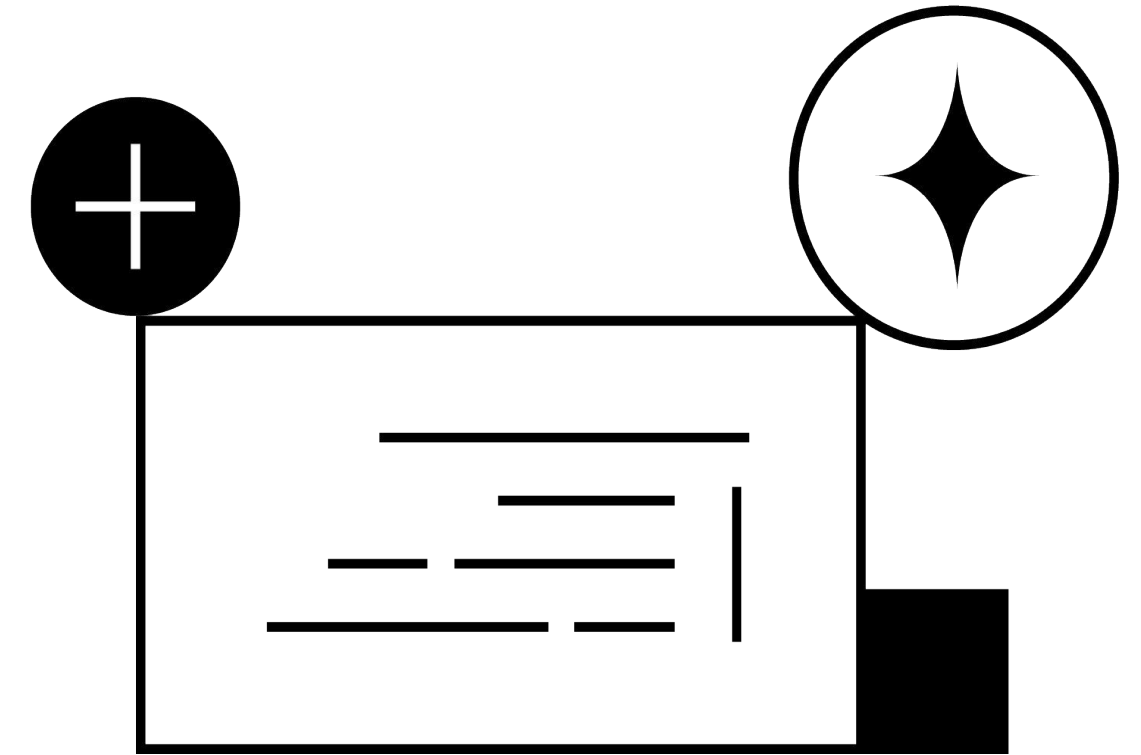
```
{}  
pipeline {  
  agent any  
  stages {  
    stage('Example') {  
      steps {  
        echo "Running ${env.BUILD_ID} on ${env.JENKINS_URL}"  
      }  
    }  
  }  
}
```

# 02 Setear Variables



# Setear Variables de Entorno

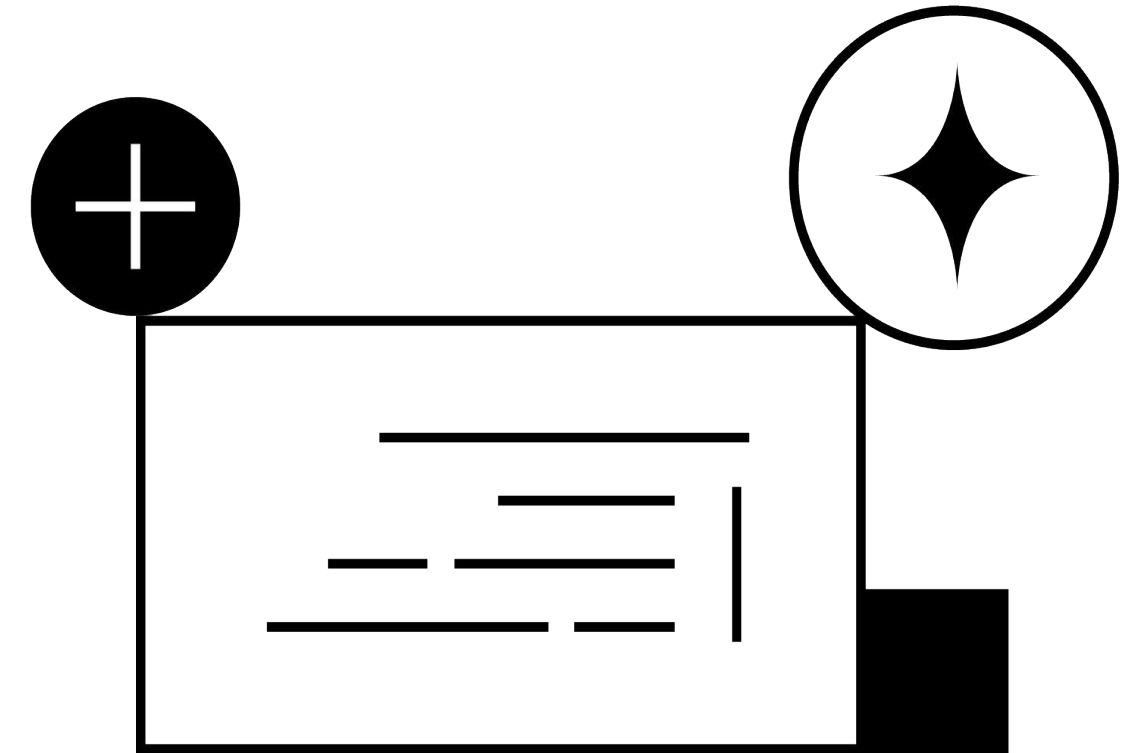
Jenkins nos permite setear nuestras propias variables de entorno, para ello, usamos [EnvInject](#), un plugin para inyectar variables de entorno al inicio de la compilación.



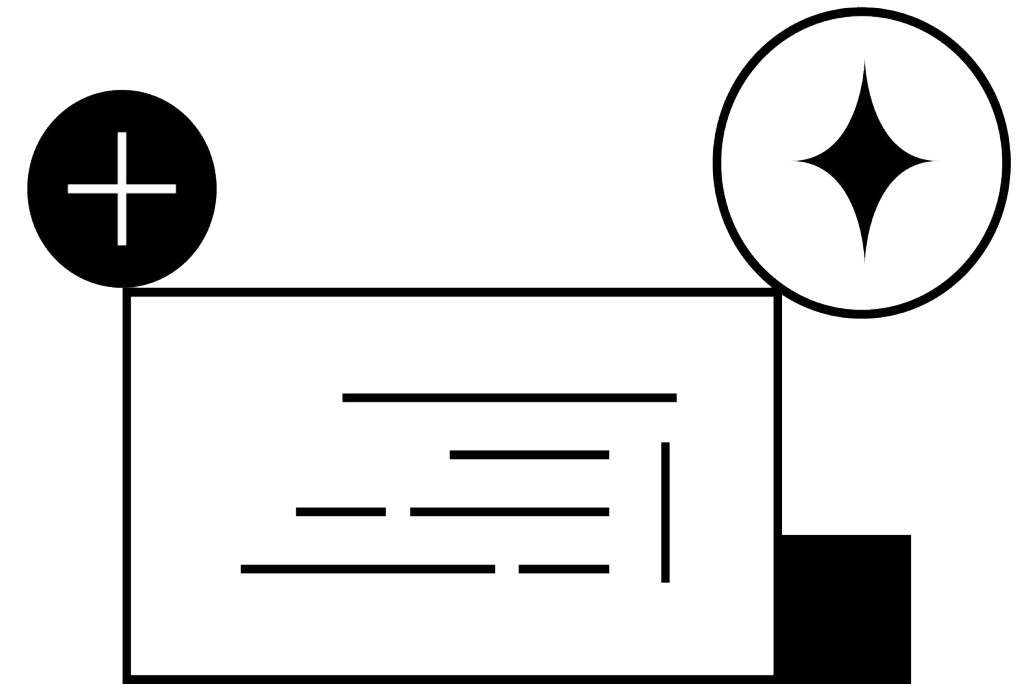
# Setear Variables de Entorno

Pasos:

1. Ir a la página de configuración del trabajo.
2. Localizar la sección Build Environment.
3. Activar la opción Inject environment variables to the build process (Inyectar variables de entorno en el proceso de construcción).
4. En el campo Properties Content, modificar la variable de entorno que necesitamos.



# Setear Variables de Entorno



## Build Environment

- ☐ Add timestamps to the Console Output
- ☐ Generate environment variables from script
- ☒ Inject environment variables to the build process

Properties File Path

Properties Content

```
#extending path
PATH=$PATH:/usr/local/bin

#comment!
FOO=BAR
```

```
-----
[EnvInject] - Executing scripts and injecting environment variables after the SCM step.
```

```
[EnvInject] - Injecting as environment variables the properties content
```

```
PATH=/usr/local/bin:/usr/bin/python2.7:/home/jenkins/android-sdk-linux/tools:/home/jenkins/android-sdk-linux/platform-
tools:/home/jenkins/arcanist/bin:/usr/local/bin:/usr/bin:/bin:/usr/local/games:/usr/games:/home/jenkins/android-sdk-
linux/tools:/home/jenkins/android-sdk-linux/platform-tools:/usr/local/bin
FOO=BAR
```

```
[EnvInject] - Variables injected successfully.
```

¡Muchas  
gracias!