



Máster Universitario en Software Libre

Proyecto Fin de Máster

Curso Académico 2012/2013

# Proceso de Desarrollo Iterativo e Incremental a través de SidelabCode Stack

Autor: Ricardo García Fernández

Tutor:

©2013 Ricardo García Fernández - ricardogarfe [at] gmail [dot] com.

This work is licensed under a Creative Commons 3.0 Unported License. To view a copy of this  
license visit:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode>.





# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>11</b>
1.1. Etimología . . . . .	12
1.2. Trabajo en TSCompany . . . . .	13
<b>2. Motivación</b>	<b>15</b>
<b>3. Objetivos</b>	<b>17</b>
3.1. Proyecto, usuarios, permisos y roles . . . . .	17
3.2. Carpetas compartidas . . . . .	17
3.3. ITS . . . . .	18
3.4. Repositorio de código . . . . .	18
3.5. Gestión de librerías . . . . .	19
3.6. TDD Test Driven Development . . . . .	19
3.7. CI - Integración Continua . . . . .	19
3.8. Interoperabilidad . . . . .	20
<b>4. Procesos de desarrollo</b>	<b>21</b>
4.1. Software de Calidad . . . . .	21
4.2. Proceso iterativo . . . . .	23
4.3. Proceso incremental . . . . .	25
4.4. Iterativo e Incremental . . . . .	27
4.4.1. Fases del proceso . . . . .	29
4.4.2. Desarrollo Iteración . . . . .	29
4.5. Gestión de tareas . . . . .	32

4.6. Código versionado . . . . .	35
4.6.1. Desarrollo por Ramas . . . . .	36
4.7. TDD y CI . . . . .	37
4.7.1. TDD . . . . .	37
4.7.2. Integración Continua . . . . .	40
<b>5. ALM Tools - Forjas de desarrollo</b>	<b>43</b>
5.1. Historia . . . . .	43
5.2. Qué es una forja . . . . .	45
5.3. Objetivos . . . . .	46
5.4. Estado del arte de forjas . . . . .	49
5.4.1. Casos de Uso . . . . .	50
5.4.2. Tablas comparativas . . . . .	53
5.4.3. Problemas en algunas forjas . . . . .	55
5.5. Conclusiones del estudio de forjas . . . . .	56
<b>6. SCStack</b>	<b>57</b>
6.1. Arquitectura . . . . .	58
6.1.1. Consola de Administración . . . . .	58
6.1.2. Servicio web REST . . . . .	58
6.1.3. API . . . . .	60
6.2. Aprovisionamiento (Puppet) . . . . .	60
6.3. Componentes . . . . .	63
6.3.1. Usuarios, roles y grupos . . . . .	63
6.3.2. API OpenLDAP . . . . .	64
6.3.3. Gestión de Requisitos ITS . . . . .	65
6.3.4. Plugins . . . . .	67
6.3.5. Repositorios de Código . . . . .	68
6.3.6. Desarrollo (Maven y TDD) . . . . .	68
6.3.7. Revisión de Código . . . . .	68
6.3.8. Integración Continua . . . . .	68
6.3.9. Gestión de distribuciones y dependencias. . . . .	68

<i>ÍNDICE GENERAL</i>	<b>5</b>
6.4. Interoperabilidad . . . . .	69
6.5. Pruebas y Validación . . . . .	69
<b>7. Comunidades FLOSS</b>	<b>71</b>
<b>8. Desarrollo de un proyecto</b>	<b>73</b>
8.1. Estructura de un proyecto . . . . .	73
8.1.1. subsection name . . . . .	73
8.1.2. Tareas . . . . .	73
8.1.3. Binarios . . . . .	73
8.2. Crear un proyecto . . . . .	74
8.2.1. Proyecto en redmine . . . . .	74
8.2.2. Repositorio git . . . . .	74
8.2.3. Jobs en Jenkins . . . . .	74
8.2.4. Repositorios Archiva . . . . .	74
8.3. Alta usuarios . . . . .	74
8.4. Proceso de desarrollo basado en ramas . . . . .	74
<b>9. Epílogo</b>	<b>75</b>
9.1. Conclusiones . . . . .	75
9.2. Lecciones aprendidas . . . . .	75
9.3. Trabajo Futuro . . . . .	75
<b>Apéndices</b>	<b>76</b>
<b>A. Puppet</b>	<b>79</b>
<b>B. Instalación SidelabCode Stack</b>	<b>81</b>
B.1. Requisitos . . . . .	81
B.1.1. Descarga SidelabCode Stack . . . . .	81
B.1.2. Configuración de módulos puppet . . . . .	82
B.1.3. Apt Cacher . . . . .	82
B.2. Vagrant . . . . .	83
B.2.1. Descripción del entorno de instalación . . . . .	83

B.2.2. Prerequisitos . . . . .	84
B.2.3. Preparación de la VM . . . . .	84
B.3. Puppet . . . . .	85
B.3.1. Pre requisitos . . . . .	85
B.3.2. Configuración . . . . .	85
B.4. Post instalación . . . . .	86
B.4.1. Primeros pasos . . . . .	86
B.5. FAQ . . . . .	89
<b>Bibliografía</b>	<b>91</b>

# Índice de figuras

4.1. Software de Calidad . . . . .	22
4.2. Desarrollo Iterativo . . . . .	24
4.3. Proceso Iterativo . . . . .	25
4.4. Modelo Incremental . . . . .	26
4.5. Proceso iterativo e Incremental por Larman . . . . .	27
4.6. Valor de negocio Iterativo e Incremental . . . . .	31
4.7. TODO List . . . . .	33
4.8. Desarrollo por Ramas . . . . .	36
4.9. Diagrama de los estados del proceso TDD . . . . .	38
4.10. Ciclo de la Integración Continua . . . . .	41
4.11. Proceso desarrollo con Integración Continua . . . . .	42
6.1. Ejemplo de pila a partir de cajones . . . . .	57
6.2. Diseño de un API RESTful . . . . .	59
6.3. Puppet Labs Logo . . . . .	61
6.4. Ciclo de vida de los módulos Puppet . . . . .	62
6.5. Arquitectura SidelabCode Stack . . . . .	63
6.6. OpenLDAP logo . . . . .	64
6.7. Redmine logo . . . . .	65
6.8. Redmine página de bienvenida . . . . .	66
6.9. Redmine Backlogs plugin: tareas Redmine agrupadas por estados dentro de una historia de usuario. . . . .	67





# Índice de cuadros

5.1. Comparación de forjas de desarrollo. . . . .	54
---	----



# Capítulo 1

## Introducción

**SidelabCode Stack** es una forja de desarrollo de Software para su uso como herramienta **ALM**. Es una herramienta FLOSS (Free Libre Open Source Software) con Licencia **TBC**.



El desarrollo de este proyecto se basa en el diseño e implementación del proceso de desarrollo acorde con las metodologías ágiles a través de la forja *SidelabCode Stack*. Unificando herramientas a través de las distintas APIs basadas en la interoperabilidad, facilitando la instalación, la replicación y la recuperación de los datos mediante el uso de Software Libre para construir Software de calidad.

El uso de metodologías ágiles se encuentra intrínsecamente relacionado a lo largo del proceso de desarrollo e implementación de la forja. Por otra parte podemos afirmar que no

es una herramienta intrusiva para la aplicación de las distintas metodologías ligadas a un proceso de desarrollo.

Presentando las distintas metodologías de desarrollo de software definidas analizando sus características tanto las buenas como las malas y como éstas se aplican al diseño de la herramienta encaminado un proceso de desarrollo fluido y ágil para un desarrollador o un grupo de desarrolladores.

El proceso de desarrollo de software a implementar como base para la herramienta SidelabCode Stack, es el **iterativo e incrementa**.

Proceso ágil que se expande sin desviar su orientación al objetivo fijado. Tiene la capacidad de variar el contenido en el camino, tanto a nuevas inclusiones en como a la restricción de otras, mientras que su objetivo final, se mantiene fijo. Es un proceso que se adapta a los cambios, asumiendo en cada iteración nuevas características para transformarlas en resultados.

Un punto a tener en cuenta es la ergonomía con la que cuenta la herramienta para el día a día y las soluciones que aporta con respecto a otras herramientas que cohabitan en el mismo campo.

Todo con un mismo fin; producir software de calidad evaluable, es decir, no es necesario crear un producto perfecto sino se sabe mejorarlo y adaptarlo a nuevas necesidades. Para eso utilizamos las herramientas ALM en los proyectos ya que nos ayudan a tener una visión diaria y a posteriori otorgando una perspectiva para poder medir y evaluar las mejoras entre dos puntos de tiempo. Por lo tanto *la evolución del proyecto y la adaptabilidad a los cambios* como mayor valor.

## 1.1. Etimología

Sidelab es, un laboratorio de software. Partiendo de esta base, encontramos una definición exacta para SidelabCode <sup>1</sup>:

---

<sup>1</sup><http://code.sidelab.es/projects/sidelab/wiki/Sidelab>

*Sidelab es el "laboratorio de software y entornos de desarrollo integrados"(Software and Integrated Development Environments Laboratory). Es un grupo de entusiastas de la programación con interés en prácticamente todos los aspectos del desarrollo, desde los lenguajes de programación y los algoritmos avanzados, hasta la ingeniería del software y la seguridad informática. Nuestros principales intereses se centran en el desarrollo software y la mejora y personalización de los entornos de desarrollo integrados (IDEs) y herramientas relacionadas.*

En el otro extremo del nombre se encuentra *Code* se refiere al código en sí hacia donde se orienta esta herramienta. Por ultimo pero no menos importante tenemos *Stack*, es una pila de servicios para la gestión y el desarrollo de proyectos software.

Como resultado tenemos **SidelabCode Stack** una Forja de desarrollo de aplicaciones orientada a un proceso de desarrollo.

## 1.2. Trabajo en TSCompany

TSCompany (trabajo desempeñado a grandes rasgos) ->aquí se puede justificar muy bien el trabajo por la necesidad de implantar en un entorno real una forja funcional.

Explicación del trabajo efectuado en TSCompany durante el desarrollo de la implementación de la Forja.

El prácticum del Máster me dio la oportunidad de entrar a trabajar en la empresa TSCompany para cubrir la plaza de becario. Desde el principio he estado interesado en la producción de software de calidad, en las herramientas e control de versiones, el desarrollo orientado a tests, la documentación y de como unificar las herramientas para obtener un rendimiento óptimo a la hora de desarrollar un proyecto, es decir, un desarrollador que desarrollar al 100 %.

Esta colaboración se basó en la aportación al proyecto de *Software Libre* SidelabCode Stack.

Profesionalmente siempre he tenido ejemplos cercanos acerca del desarrollo de software de calidad y me han inculcado el desarrollo orientado a tests *TDD*. Siempre he perseguido la simplicidad y de esta forma la replicación de un entorno, pruebas, instalaciones y la estandarización de la programación para una comprensión sencilla.

El objetivo inicial era pulir el funcionamiento de la herramienta SidelabCode Stack unificando el proceso de desarrollo en la instalación ya que habían módulos que todavía no estaban conectados, es decir, centralizados, por lo que la funcionalidad quedaba dispersa para el usuario final. Por ejemplo, el usuario tenía que repetir la ejecución de una serie de pasos para poder incluir un proyecto en un repositorio distribuido Git sin que éste tuviera relación con el gestor de tareas, había herramientas que estaban desacopladas.

Había que dar forma al modelo de desarrollo y promocionarlo dentro de la estructura de la forja para que resultase fácil al usuario empezar con el desarrollo de un proyecto dentro del entorno SidelabCode.

Después de la formalización de las distintas versiones del proyecto, se invirtió un tiempo para la implantación de la forja en la empresa TSCompany para su uso diario. Partiendo de la migración de la información de todos los proyectos y usuarios de la empresa para así poder gestionarlos a través de un interfaz común, SidelabCode Stack. Debido al uso de herramientas de Software Libre la migración fue fluida y nada agresiva para los usuarios. El entorno de trabajo seguía siendo el mismo pero en este caso aportando un extra de calidad y métricas para la evaluación de los proyectos desarrollados.

# Capítulo 2

## Motivación

En el mismo punto, damos la bienvenida a *SidelabCode Stack*, la herramienta ALM para el proceso de desarrollo.

Empezaremos ubicando la forja de desarrollo SidelabCode Stack. ¿ Cual es la motivación que nos lleva a implementar un nuevo ALM ?

Debido a la necesidad de tener un esqueleto para el desarrollo de un proyecto a través del uso de herramientas de Software Libre actuales generando una nueva herramienta de Software Libre.

Partiendo del principio DRY (*Don't Repeat Yourself*) y de la mano de *No reinventar la rueda* el proyecto surgió con la necesidad de crear una forja de desarrollo Libre y usable en distintos entornos.

Después de analizar Las posibles soluciones existentes, se optó por la unificación de las herramientas evaluadas para la generación de una nueva forja.

Después de analizar estas soluciones ALM existentes se optó por crear una nueva Forja a partir de las herramientas necesarias para el proceso de desarrollo de Software de Calidad, siguiendo las metodologías ágiles existentes.

La necesidad de crear una herramienta que aglutinase la gestión de las tareas, el código fuente y la orientación del desarrollo a los Tests. Todo el proceso de desarrollo unificado para facilitar el trabajo.

La integración del proceso de desarrollo en la implementación de una Forja ALM es el punto clave de SidelabCode Stack. Para crear un entorno adecuado se tuvieron en cuenta distintas características en el proceso de creación:

- Ser efectiva: la modificación de una capacidad específica no requerirá el cambio de la plataforma completa, ni un cambio en el despliegue de la solución.
- Ser mantenible y que sus funcionalidades sean fácilmente extensibles y reutilizables.
- Permitir la fácil portabilidad de los datos de los proyectos entre distintas forjas para la migración.



# Capítulo 3

## Objetivos

Constancia, metodología, facilidad de uso basado en herramientas al alcance de cualquier desarrollador dentro de un proceso de desarrollo para crear software de calidad. Estos son los principios en los que se basa la implementación de SidelabCode Stack como forja de desarrollo teniendo como objetivos tangibles la unificación del uso de las herramientas necesarias para cumplir con éstos como objetivo.

Integrar el desarrollo completo de un proyecto a partir de estos objetivos convertidos en los siguientes requerimientos.

### 3.1. Proyecto, usuarios, permisos y roles

La gestión del proyecto a partir de la definición de los usuarios, permisos y roles definidos para el mismo. Centralizar esta gestión para así obtener un control fluido y centralizado de los "*poderes*" otorgados según el rango del usuario a través de una herramienta.

### 3.2. Carpetas compartidas

Generar un espacio de carpetas públicas/privadas para cada uno de los proyectos a partir de los permisos de cada usuario. Asegurando el acceso público/privado a los recursos que

se publiquen.

### 3.3. ITS

Empezando por el Análisis de Requerimientos en un proyecto es necesaria una herramienta que ayude en el proceso de desarrollo, en este caso un *ITS Issue Tracking System* para la gestión y el mantenimiento de las tareas de cada proyecto. La piedra angular de todo proyecto de software. El ITS otorga un control total del flujo de trabajo y responsabilidades a los usuarios del proyecto, una base de documentación y gestión del tiempo prioritaria en todo proyecto de software.

Utilizar el ITS para gestionar las tareas y los posibles errores dentro de cada proyecto para planificar la corrección o la implementación de éstas, dividiendo las entregas del proyecto en versiones durante el proceso continuo de desarrollo.

### 3.4. Repositorio de código

El Repositorio de código asociado a cada proyecto. Sin repositorio de código no hay proyecto. De esta forma la cooperación entre usuarios de un proyecto se agiliza bajo el manto de un sistema de control de versiones de código fuente. Esta herramienta produce la información necesaria para generar un histórico de cambios y poder evaluar la evolución del proyecto.

Además se ha de dotar de una herramienta para la Gestión del repositorio. Es decir, la gestión de parches, actualizaciones y desarrollo por ramas dentro de un entorno controlado.

### 3.5. Gestión de librerías

La gestión de librerías centralizada para los proyectos dentro de la forja, ofrece la posibilidad de interconectar distintas librerías dentro de todo el entorno. Publicando las librerías clasificadas a través de las distintas versiones en un repositorio de librerías común. La reutilización del código y la posibilidad de mejora entre distintos proyectos que compartan librerías mejora la calidad del mismo.

### 3.6. TDD Test Driven Development

El desarrollo dirigido por Tests *TDD* ayuda a la generación de código de calidad, legible y reutilizable. Siguiendo este proceso, el tiempo dedicado a la replicación de errores disminuye por lo que se puede dedicar más tiempo a la corrección del error en sí.

Otorga datos válidos para el análisis del código y controlar la evolución de la cobertura de Tests para poder evaluar la deuda técnica. Genera los datos suficientes para facilitar la corrección del a misma.

### 3.7. CI - Integración Continua

El TDD, el desarrollo por ramas y los despliegues en diferentes entornos completan un proceso de desarrollo que culmina en la integración continua del proyecto. Este es el control al más alto nivel dentro de la parte técnica en donde el control de la calidad del código se toma como estandarte. Prevé los errores previos entre distintas versiones del código al unificar las ramas, fallos en los tests y validación de la calidad del código.

Crear despliegues en distintos entornos o replicar entornos similares al entorno final desde esta herramienta para minimizar los errores o poder replicar fácilmente los mismos cuando surjan.

### **3.8. Interoperabilidad**

La interoperabilidad entre todas las herramientas para gestionar la configuración a través de una herramientas centralizada. Este apartado es donde se muestra el potencial de la forja de desarrollo ya que la configuración se expande o replica a las demás herramientas dando vida a la comunicación entre ellas para crear la forja.

Se transforma la configuración inicial y se establecen los protocolos de comunicación entre cada una de las herramientas dentro del proceso de desarrollo habiendo definido los pasos a seguir a partir de las *APIs* existentes.

# Capítulo 4

## Procesos de desarrollo

Un proceso de desarrollo en el mundo del software se define como:

*El proceso de transformación de unos requerimientos en una solución. Un conjunto de pautas a seguir para completar el ciclo de vida de la solución de una manera organizada, sistemática y que ayude a las personas a completar los objetivos fijados*

En SidelabCode Stack se optó por implementar el proceso de desarrollo de software *iterativo e incremental* para crear el diseño de la forja SidelabCode Stack a través de metodologías ágiles.

El proceso de desarrollo influye directamente en la calidad del software que se construye. Es la parte más importante en el software ya que un proceso de desarrollo óptimo para una solución otorga las herramientas necesarias para una mejor evolución del mismo. Cada proceso de desarrollo ha de aplicarse a la solución según los requisitos de la misma, no todos los procesos de desarrollo son válidos para todos los proyectos.

### 4.1. Software de Calidad

Desarrollar Software de Calidad, para ellos nos encontramos con la palabra *Calidad* tan subjetiva en muchos ámbitos, pero que en el desarrollo puede ser bastante objetiva ya

que se trata de Software, una ciencia evaluable. La Calidad del Software es el conjunto de cualidades que lo caracterizan y determinan su viabilidad y utilidad; Mantenibilidad, Fiable, Eficiencia y Seguridad.



Figura 4.1: Software de Calidad

Un software hecho para ejecutarse una sola vez no requiere el mismo nivel de calidad mientras que un software para ser explotado durante un largo necesita ser fiable, seguro, mantenible y flexible para disminuir los costes.

- **Mantenibilidad:** El software debe ser diseñado de tal manera, que permita ajustarlo a los cambios en los requerimientos. Esta característica es crucial, debido al inevitable cambio del contexto en el que se desempeña un software.

- *Fiabilidad*: Incluye varias características además de la fiabilidad, como la aplicación de estándares, complejidad, tratamiento de errores.
- *Eficiencia*: Tiene que ver con el uso eficiente de los recursos que necesita un sistema para su funcionamiento.
- *Seguridad*: La evaluación de la seguridad requiere un control sobre la arquitectura, el diseño y las buenas prácticas.

## 4.2. Proceso iterativo

¿ Que es el proceso iterativo ?

*La primera versión debe contener todos los requerimientos del usuario y lo que se va a hacer en las siguientes versiones es ir mejorando aspectos como la funcionalidad o el tiempo de respuesta.<sup>1</sup>*

Se centra más en la inmediatez de la primera versión y en las mejoras posteriores que se van creando enfocadas a la solución final. En el proceso también juega una parte fundamental la comunicación con el cliente a través de la visualización de los resultados por iteraciones. De esta forma se consigue una buena coordinación entre el cliente y el equipo de desarrollo para la consecución de los objetivos.

---

<sup>1</sup>Procesos Iterativos e Incrementales - <http://esalas334.blogspot.es/1193761920/>



Figura 4.2: Desarrollo Iterativo

Se han de tener en cuenta posibles cambios entre iteraciones pero nunca del resultado completo, para que de esta forma se pueda controlar a tiempo la *desviación* que pueda existir en el proceso de la creación de producto.

*Como la idea que representa la palabra iterativo, un proceso de desarrollo de software iterativo es aquel al que se lo piensa, como una serie de tareas agrupadas en pequeñas etapas repetitivas. Estas "pequeñas etapas repetitivas" son las iteraciones.<sup>2</sup>*

La base el proceso de desarrollo Iterativo provee un conjunto de pasos para el desarrollo de la solución que se repiten iteración tras iteración para la creación de mejoras tangibles y/o evaluables.

<sup>2</sup>Proceso de Desarrollo Iterativo - Fernando Soriano - <http://fernandosoriano.com.ar/?p=13>



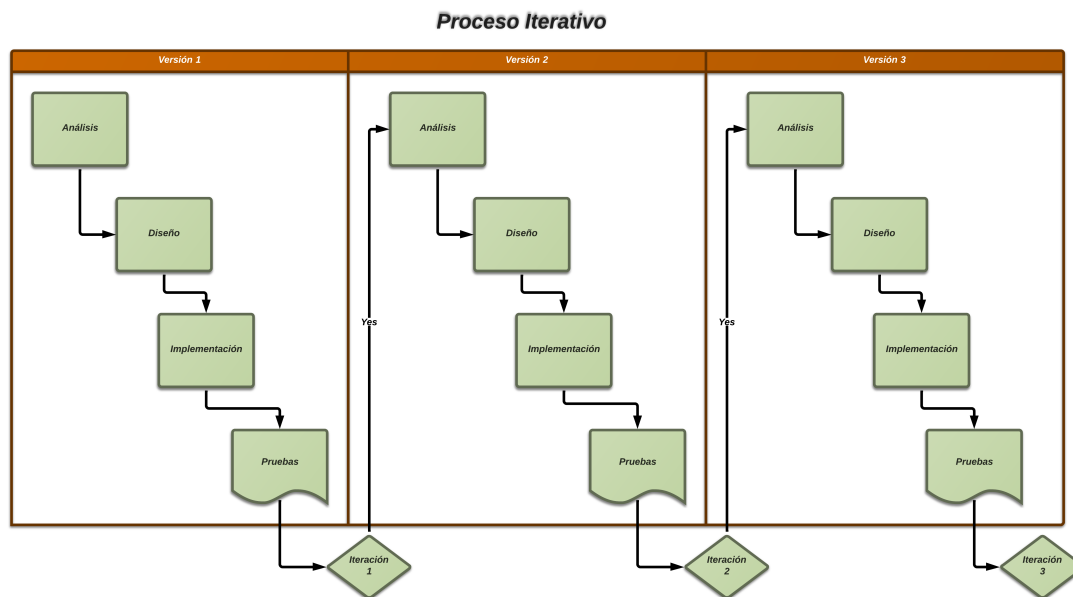


Figura 4.3: Proceso Iterativo

En cada iteración se construye una pieza funcional del producto final, completa, testeada, documentada e integrada en la solución final. La visión completa de este proceso muestra una línea de iteraciones separadas funcionalmente unas de otras que en conjunto, forman la solución final. Iteraciones independientes unas de otras a través de un desarrollo lineal agrupando pequeños ciclos de desarrollo.

- *Duración fija*, quiere decir que una vez establecidos los tiempos o planificación de la iteración, la iteración termina en la fecha exacta establecida. Si el equipo no pudo cumplir lo planificado, el desarrollo pendiente pasa a otra iteración.
- Estimación de tiempos cortos, las *"buenas prácticas"* hablan de que una iteración debiera durar entre 2 y 6 semanas.
- Es como un ciclo de desarrollo completo, ya que en una iteración se realizan actividades de análisis, diseño, implementación, pruebas, etc.

## 4.3. Proceso incremental

El Proceso Incremental fue propuesto por *Harlan D. Mills* en 1980.

Sugirió el enfoque incremental de desarrollo como una forma de reducir la repetición del trabajo en el proceso de desarrollo y dar oportunidad de retrasar la toma de decisiones en los requisitos hasta adquirir experiencia con el sistema.

El modelo incremental combina elementos del modelo lineal secuencial (aplicados repetidamente) con la filosofía interactiva de construcción de prototipos. El modelo incremental aplica secuencias lineales de forma escalonada mientras progresa el tiempo en el calendario.

Cada secuencia lineal produce un *incremento* en el desarrollo de la solución. Por ejemplo, en relación a la forja SidelabCode Stack; en la primera versión estaba accesible el módulo de Jenkins, en el siguiente incremento la configuración de Jenkins se ligaba automáticamente a la configuración de los usuarios por proyecto, el siguiente incremento se publicaban las instrucciones para gestionar Jenkins a partir de una cuenta y facilitar la configuración para los distintos entornos.



Figura 4.4: Modelo Incremental

Al iniciar el desarrollo, los clientes o los usuarios, identifican a grandes rasgos las funcionalidades que proporcionará el sistema. Se define un bosquejo de requisitos funcionales y será el cliente quien se encarga de priorizar que funcionalidades son más importantes. Con las prioridades definidas, se puede confeccionar el plan de incrementos, en donde cada incremento se compone de un subconjunto de funcionalidades a desarrollar.

## 4.4. Iterativo e Incremental

Desarrollo iterativo e incremental. La conjunción de estos dos tipos de desarrollo aúnan las mejores cualidades de ambos para gestión de un equipo de trabajo en la construcción de una solución.

El proceso iterativo e incremental se basa en incrementos por cada una de las iteraciones en el proceso de desarrollo. La idea básica de este proceso es desarrollar una solución a través de las iteraciones de ciclos a partir de los incrementos en la funcionalidad para que los desarrolladores mejoren su productividad en torno al proyecto a partir de pequeños hitos que completan versiones usables de la solución desde la primera implementación.

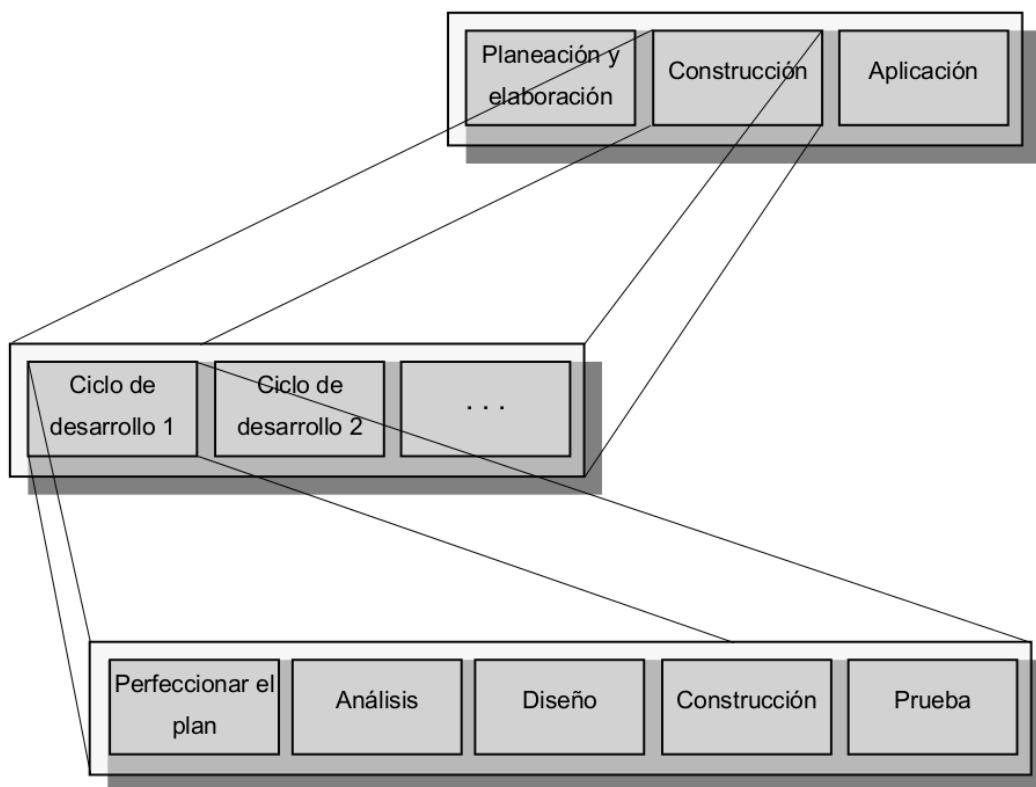


Figura 4.5: Proceso iterativo e Incremental por Larman

La evolución de la solución se basa en las iteraciones pasadas añadiendo los nuevos requisitos/objetivos (pueden ser mejoras o nuevas funcionalidades). Se basa en incrementar

el valor del trabajo hecho para tener un control del proceso más exhaustivo priorizando los objetivos. Por cada iteración existen modificaciones en el diseño y en las funcionalidades.

La comunicación y la implicación en el desarrollo del proyecto con el usuario/cliente desde el inicio del proyecto es crucial ya que el proceso parte desde una solución inicial para incluir versiones usables con el usuario/cliente. De esta forma todas las partes aportan sus distintos puntos de vista de una manera continua implicándose en el proceso y midiendo el crecimiento de la solución paso a paso, incremento a incremento.

Este proceso de desarrollo cercano a las *Metodologías Ágiles*, como ellas tiene el mismo fin, la implicación, desarrollo, fiabilidad, confianza, aprendizaje, versatilidad, responsabilidad, comunicación con la solución desarrollada y el usuario/cliente durante el proceso.

Una de las claves en este proceso es la retroalimentación y el aprendizaje del grupo de trabajo a partir de las iteraciones. De esta forma el trabajo hecho repercute en las iteraciones futuras aportando nuevos conocimientos sobre el proceso y el desarrollo. Creando mejores iteraciones y evoluciones de la solución, *profesionalizando el trabajo*.

Las Iteraciones han de ser de una duración corta de *2 a 6 semanas* para que la comunicación a todos los niveles del proyecto siga siendo fluida y para que si en algún caso se haya de desechar una Iteración no se pierda mucho trabajo desarrollado en ella. Esto no ocurre muy a menudo pero se contempla por diferentes causas:

- Abandono del proyecto.
- Cambio de Cliente/Usuario.
- Falta de recursos.

Las Iteraciones *“cortas”* otorgan al modelo un alto nivel de versatilidad a la hora de evolucionar y evaluar el recorrido del trabajo hecho en el proyecto, para así poder predecir la organización de las futuras iteraciones.

### 4.4.1. Fases del proceso

El proceso de desarrollo Iterativo e Incremental está basado en tres fases:

- Iniciación.
- Iteración.
- Lista del Control del Proyecto.

El objetivo de la *Iniciación* es la implementación inicial para crear un producto con el cual el usuario/cliente pueda interactuar y tener las primeras impresiones. El equipo de desarrollo y el usuario/cliente toman como punto base esta fase de *Iniciación*.

Esta primera implementación ha de servir de guía para la evolución del desarrollo en cada una de las iteraciones, la base.

La *Lista de Control del Proyecto* es el lugar donde se definen las tareas que han de cumplirse durante el proceso de desarrollo. Todos los aspectos relacionados con la implementación de la solución se encuentran definidos en la lista, funcionalidades, diseño, errores, mejoras. La Lista de Control está en constante evolución, no es un muro estático, ya que se van adjuntando las funcionalidades y/o mejoras y posibles nuevas funcionalidades. De esta forma se evalúan las prioridades en la fase de análisis por cada iteración y se decide que tareas han de implementarse y cuales son desechadas para la siguiente iteración.

La *Iteración* es un conjunto modular de acciones a llevar a cabo para cumplir con las tareas que se definen para evolucionar la solución por incrementos. Debe estar sujeta a cambios en el diseño, nuevas tareas añadidas a la lista de control y sobretodo, ser simple.

### 4.4.2. Desarrollo Iteración

El desarrollo del proyecto viene medido por las Iteraciones que se conectan una a otra secuencialmente.

La iteración comienza a partir del análisis basado en la retroalimentación de los usuarios

y los servicios de análisis disponibles. Los elementos a tener en cuenta en el análisis son:

- Estructura.
- Modularidad.
- Ergonomía.
- Eficiencia.
- Objetivos logrados.

Se han tener en cuenta los posibles riesgos que puedan surgir en la Iteración para evaluarlos y eliminarlos en el momento de definir la línea base de la arquitectura. Además el equipo de desarrollo ha de dominar y estar al tanto del lenguaje empleado en los requisitos, el problema que se va a abordar y de esta manera ser capaces de asumir los posibles riesgos o imprevistos que puedan surgir.

Los resultados del análisis se reflejan en la Lista de Control del proyecto para añadir, modificar y ordenar por prioridades para la siguiente Iteración.

En las Iteraciones posteriores ha de aumentar la capacidad de reducir los riesgos, desarrollar los componentes e ir evolucionando incremento a incremento hacia la versión final para el usuario/cliente.

Cada Iteración se reduce a un *miniproyecto* (Se les llama miniproyectos porque no es algo que el usuario haya pedido) que consta del proceso de requisitos, análisis, diseño, implementación y prueba.



Figura 4.6: Valor de negocio Iterativo e Incremental

El proceso de desarrollo en una Iteración se reduce a una serie de guías o pasos a seguir en torno a las modificaciones que surgen a la medida que se avanza en el desarrollo. El proceso Iterativo e Incremental se basa en la flexibilidad por lo tanto las modificaciones de la Iteración han de ser otra herramienta más para lograr los objetivos y como tales:

- Cualquier dificultad encontrada en el diseño, desarrollo y prueba de una modificación puede alertar de la necesidad de cambiar el diseño o la implementación. Se han de desarrollar las modificaciones con una estructura modular y aislada (en su medida) para poder trabajar en un problema o solución concreta y que no afecte al resto de la implementación.
- Las modificaciones han de ser sencillas de implementar, sino se ha de rediseñar el la solución.
- Las modificaciones han de ser más sencillas conforme se van completando iteraciones. Si esto no ocurre existe un problema de diseño y puede incurrir en el exceso

de soluciones *ad-hoc*, parches.

- Los parches se contemplan como soluciones temporales en distintas iteraciones para que no sea necesario un cambio en el diseño, pero sólo para casos excepcionales. Si los parches proliferan se ha de replantear el diseño.
- La implementación existente ha de ser analizada constantemente para certificar que sigue el camino marcado por los objetivos a corto y largo plazo del proyecto. De esta forma se controlan las posibles desviaciones de tiempo y el trabajo hecho por el grupo de trabajo.
- Los herramientas de análisis se han de utilizar para validar los análisis y/o funcionalidades de las implementaciones parciales de la solución.
- La participación del usuario/cliente en el proceso ha de ser solicitada y analizada para contemplar posibles deficiencias o errores en la implementación actual. De esta forma es como se ha de crear un canal de comunicación para interactuar con el grupo de trabajo.

## 4.5. Gestión de tareas

¿ Qué hay que hacer ? ¿ Quién tiene que hacerlo ? ¿ Cuando hay que hacerlo ?

*David Allen* propulsor de la metodología *GTD* (Getting Things Done):

*El método GTD se basa en la idea de trasladar las tareas y los proyectos previstos de la mente mediante el registro de forma externa y luego dividiéndolos en los elementos de trabajo viables. Esto permite centrar la atención en la adopción de medidas en las tareas, en lugar de en recordarlos*

La organización centra la parte más importante en el desarrollo Iterativo e Incremental. Es el apartado donde se ha de dedicar más esfuerzo pero en donde se reciben mejores recompensas al trabajo bien hecho. Cuanto mejor se organiza la información con respecto al proceso, más y mejor crece la capacidad de afrontar nuevas iteraciones en el grupo de trabajo partiendo de la información generada a través del mismo.





Figura 4.7: TODO List

En este apartado se introduce el concepto de *Gestión de Tareas* para una óptima organización. Un gestor de tareas no es otra cosa que una agenda. Limitándonos a la definición de la *RAE* (Real Academia de la lengua Española):

*"Libro o cuaderno en que se apunta, para no olvidarlo, aquello que se ha de hacer."*

Una agenda es la herramienta que permite apuntar los trabajos, citas, recordatorios, listas de la compra para organizarlos según un orden de prioridad en base a las necesidades y el tiempo.

El Gestor de Tareas nos permite **organizar** las tareas que se han de hacer con respecto al proyecto. Es la herramienta que contiene la *Lista de Control del Proyecto* y la gestiona con respecto a cada iteración para adjuntar las tareas y repartirlas entre los miembros del grupo de trabajo.

El gestor de tareas va un nivel más allá y dota de vida a las tareas creando un seguimien-

to:

- Añadiendo información. En que se basa cada tarea.
- Cambios de encargados de las tareas. Pueden pasar de un usuario a otro.
- Ciclo de vida de las tareas. Desde que se crea hasta que se finaliza (diferentes motivos).
- Evaluar la prioridad. Dando un peso específico a cada una de las tareas dentro del proyecto.
- Visibilidad a todo el grupo de trabajo. Todo el mundo puede acceder a la información dependiente de cada tareas.
- Permite la planificación de la iteración. Desde el nivel más bajo al más alto se puede hacer un seguimiento minucioso del estado del proyecto.

La gestión de la tareas depende de todo el grupo de trabajo, desde el cliente (Lista de Control), el encargado de definir las iteraciones (Obteniendo las tareas de la Lista de Control) y el grupo de desarrolladores (Gestionando las tareas conforme avanza su trabajo). En cada uno de los estados se ha de hacer una planificación de cada una de las tareas y a cada iteración de la solución la planificación será mejor con respecto a la anterior, ya que el histórico ayuda a aprender del trabajo hecho hasta la fecha.

Como características principales de un Gestor de Tareas podemos definir:

- Gestión de recursos.
- Gestión de tiempo.
- Gestión de iteraciones.
- Histórico de información.

## 4.6. Código versionado

El código fuente de la solución es la clave de la misma por lo tanto ha de existir un mecanismo que permita el control y salvaguarde la información a través de los cambios durante el tiempo. Estamos hablando de un **VCS** (En Inglés *Version Control System*) - *Sistema de Control de Versiones*.

**VCS:** Version Control System. Un sistema de control de versiones es una herramienta para la gestión de archivos y su ciclo de vida dentro de un proyecto. Gestiona todas las acciones realizadas en los archivos, crear, guardar, copiar, eliminar, mover. La información se refleja en una base de datos y proporciona un histórico dotando una gestión dinámica de los recursos a los usuarios.

Mediante el uso de una herramienta para versionar el código se hace un seguimiento de la evolución del desarrollo de la solución. En este caso pasaremos a utilizar las siglas **SCM** (Source Code Management) - *Gestión del Código Fuente*.

Las herramientas de versionado de código nos permiten asociar las tareas específicas para cada iteración a los cambios efectuados en el código. Agrupar los cambios por usuario, proyecto, fecha, iteración o tarea asociada. Estas dos herramientas multiplican la productividad del grupo de trabajo si se hace un buen uso de ellas, aplicando como es el caso, el uso de la metodología Iterativa e Incremental.

Existen dos tipos de repositorios:

- *Centralizados:* Los usuarios dependen de una estructura centralizada que salvaguarda toda la información. No puede trabajar sin conexión al repositorio.
- *Distribuidos:* Cada usuario gestiona una copia completa del repositorio y unifica los cambios con otros desarrolladores estableciendo un repositorio centralizado. Puede trabajar ya que tiene una copia del repositorio en su poder.

En este caso, se han integrado ambos tipos de repositorio en la forja de desarrollo, como hemos dicho antes, no es excluyente a otros procesos de desarrollo. En el caso que nos ocupa, se utilizará el repositorio de tipo *Distribuido* ya que otorga mayor libertad al grupo de trabajo.

El desarrollo de la solución se adapta al uso del Repositorio distribuido, ya que éste aporta una flexibilidad para la gestión de bifurcaciones del código que en un repositorio centralizado no tenemos fácilmente.

#### 4.6.1. Desarrollo por Ramas

Los repositorios de código son una herramienta más en el proceso de desarrollo de software por lo tanto hemos de utilizar aquel que se adapte a las necesidades del proceso. En este caso un repositorio distribuido y a su vez, aplicar una metodología de desarrollo a la herramienta.

El *Desarrollo por Ramas* (Feature branch<sup>3</sup>) o *Desarrollo por Canales*.

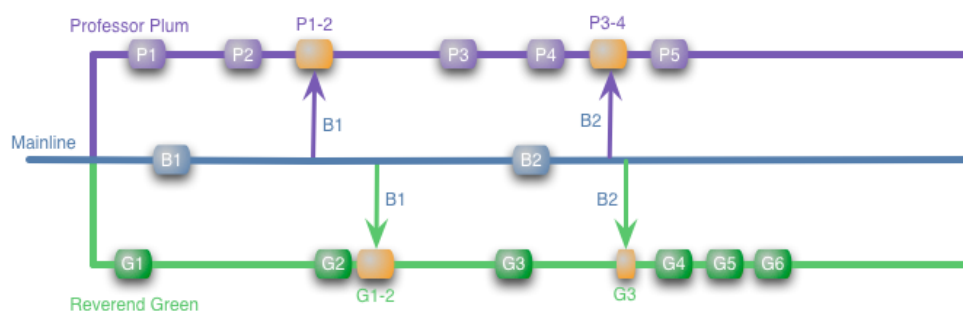


Figura 4.8: Desarrollo por Ramas

El Desarrollo por ramas ayuda a la creación de código de una forma ordenada y coordinada dentro de un grupo de trabajo. Se basa en la creación y la integración continua de nuevas funcionalidades o solventar problemas derivados de otras implementaciones de una manera eficiente, ágil y distribuida por canales.

El desarrollo basado en canales o ramas se ha definido dentro del proceso de desarrollo Iterativo e Incremental en donde ayuda a la integración del código en la rama principal de desarrollo. Como se ha definido en el punto referente al proceso de desarrollo, cada iteración consta de un incremento en el que se han agrupado las tareas (de la Lista de Control) a implementar. Por lo tanto cada tarea se corresponde al desarrollo de una

<sup>3</sup>Martin Fowler - Feature branch - <http://martinfowler.com/bliki/FeatureBranch.html>

funcionalidad o cobertura de un error. Estamos hablando de desarrollos pequeños y que fácilmente se integran en la rama principal del proyecto.

*Divide y Vencerás*: resolver un problema difícil, dividiéndolo en partes más simples tantas veces como sea necesario, hasta que la resolución de las partes se torna obvia.

Fragmentar la solución en pequeños módulos organizados facilitando el desarrollo y aislando el ruido y además poder controlar las posibles *excepciones* o *errores* que se produzcan minimizando el daño y el alcance. Pero para ser eficientes ha de existir una herramienta que ayude a coordinar los cambios y el esfuerzo invertido para no desvirtuar el proceso de desarrollo.

## 4.7. TDD y CI

En este punto se introduce un nuevo apéndice del proceso junto a la herramienta que ayuda a que el desarrollo del código no se desvirtúe mediante el desarrollo por ramas. La *Integración Continua* (CI) y el *Desarrollo Dirigido por Tests* (TDD).

### 4.7.1. TDD

El TDD se basa en la repetición de un ciclo de desarrollo corto en el que el desarrollador escribe un caso de prueba (test). Este ha de definir el comportamiento que se busca en la nueva funcionalidad y ha de fallar. A partir de este instante ya están definidos los requerimientos de la funcionalidad en caso de prueba y se ha de escribir el código necesario para que a través del test se obtenga el resultado esperado. Acto seguido se ha de refactorizar el código y se da por terminada la tarea.

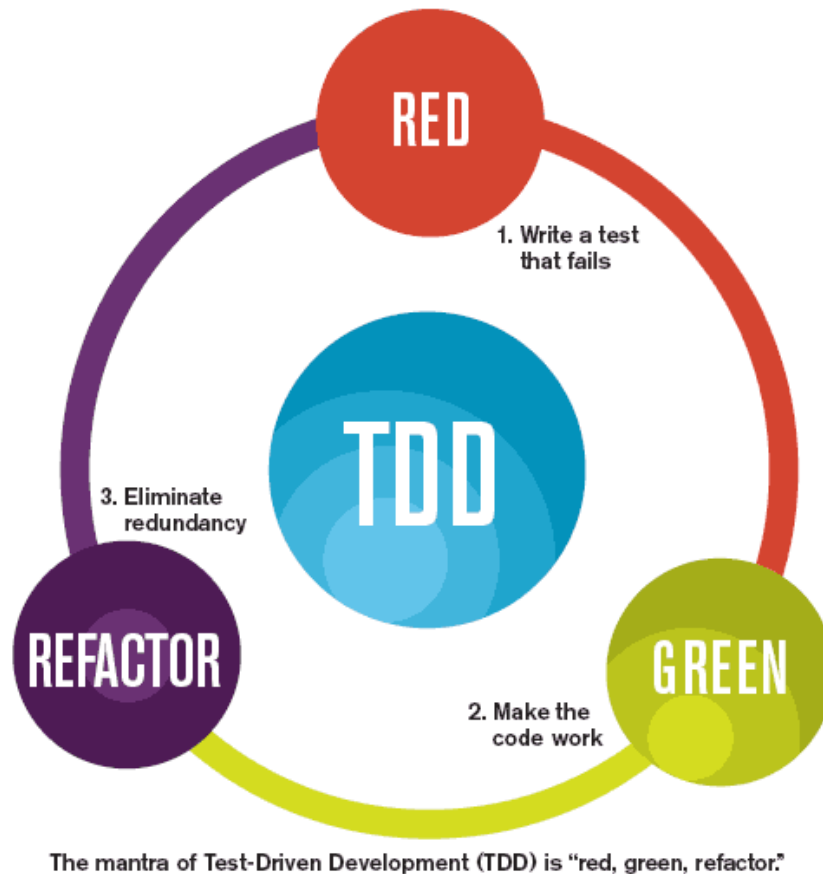


Figura 4.9: Diagrama de los estados del proceso TDD

Este pequeño ciclo de vida se repite constantemente para orientar el desarrollo basado en las necesidades y de esta forma controlar el resultado de los requerimientos y generar una trazabilidad alrededor del código. La solución desarrollada queda integrada en la solución global en donde se incluye, por lo tanto se aumenta la seguridad a través del aislamiento de cada una de las funcionalidades o pasos para que no interfieran entre ellos.

Este proceso de desarrollo proporciona una estructura adecuada para la evolución del código desarrollado ya que facilita el proceso de 'refactoring', control de la deuda técnica en un proyecto y la cobertura de tests.

TDD significa un desarrollo responsable de la solución fraccionando cada implementación dentro de las iteraciones correspondientes. El TDD es *el día a día* de un desarrollador.

Es necesario saber cuando se han de implementar los test ya que hay niveles en los que no existe funcionalidad ni complejidad alguna y *no merece la pena* dedicar esfuerzo a ello.

Como puede ser el caso de los test en métodos *getter* y *setter* en un objeto Java.

Las buenas prácticas para el TDD:

- Tener el código separado de los tests, en carpetas diferentes.
- Los test forman parte de cada iteración.
- Los desarrolladores son responsables de testar el código que escriben.
- Las herramientas y los procesos están altamente automatizados.
- El equipo de QA se encarga de mejorar las herramientas.
- Los tests deben fallar la primera vez que son escritos.
- Los nombre de los tests deben ir acorde con la intención, deben ser nombres expresivos.
- Refactorizar para eliminar código duplicado después de pasar los tests.
- Repetir las pruebas después de cada refactorización.
- Solo se debe escribir nuevo código, cuando algún test falla. Cada test debe comprobar un nuevo comportamiento o diferente.
- Escribe primero el *assert*.
- Minimiza los *asserts* en cada test.
- Todos los tests deben ser pasados antes de escribir otro test.
- Solo se refactoriza cuando todos los tests pasan.
- Escribe el mínimo y simple código para pasar las pruebas.
- No usar las dependencias entre tests. Los tests deben pasar en cualquier orden.
- Los tests deben ser rápidos.
- Usa Mock objects para testear código cuando haya alguna limitación, y así ejecutar los tests más rápido.

### 4.7.2. Integración Continua

La *Integración Continua* (CI - Continuous Integration) es un *modelo informático* propuesto inicialmente por *Martin Fowler* que consiste en hacer integraciones automáticas de un proyecto lo más a menudo posible para así poder detectar fallos cuanto antes.

La CI está basada en dos principios básicos dentro del proceso de desarrollo de software, la *integración de la compilación* y la *ejecución de tests de todo un proyecto*. De esta manera la fiabilidad de la solución desarrollada aumenta y se obtiene una visión a grandes rasgos del código fuente. Permite la localización temprana de bugs (errores), gestionando de una forma eficiente la evolución de la solución desarrollada.

El resultado del proceso se proporciona a los desarrolladores para continuar con el trabajo en la tarea correspondiente:

- Si el resultado es **positivo**: el siguiente paso es cerrar la tarea y empezar con la siguiente.
- Por otra parte, un resultado **negativo**: la herramienta de CI alerta al desarrollador para que evalúe de nuevo la solución desarrollada. A partir de los informes generados el desarrollador tiene más información para subsanar el error. Al volver a completar el ciclo se envía de nuevo el código a la herramienta CI para comprobar el correcto funcionamiento.

Este proceso se automatiza para evitar la repetición de tareas repetitivas (DRY) y agilizar el desarrollo de la solución. Se ha de invertir tiempo para la gestión de esta herramienta ya que si la herramienta no se utiliza correctamente va a traer más dolores de cabeza que alegrías.



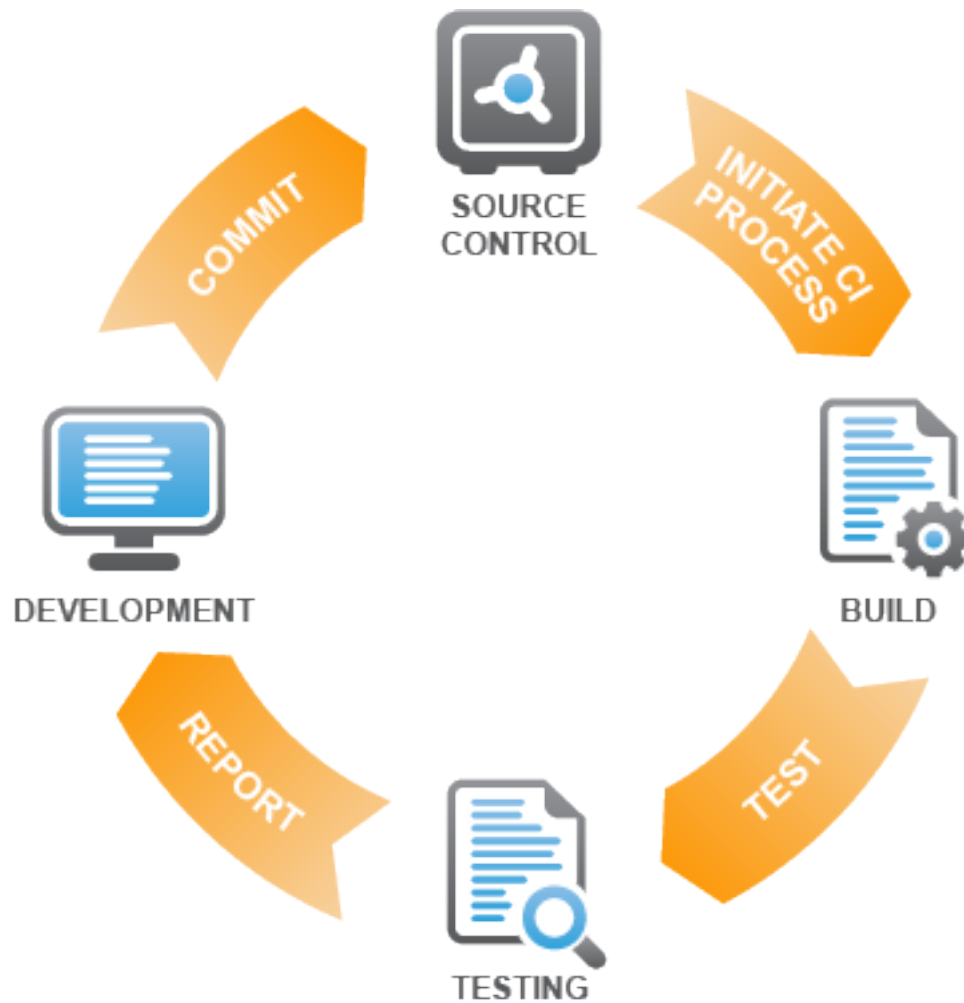


Figura 4.10: Ciclo de la Integración Continua

Este apartado culmina el proceso de desarrollo Iterativo e Incremental ya que en el confluyen todas las herramientas utilizadas unificando los resultados, haciendo un seguimiento de la evolución y generando la solución final por cada iteración.

En el proceso de desarrollo por ramas, cada desarrollador se encarga de su desarrollo asociado a una tarea dentro de la iteración, generación de test e integración en el sistema de CI. A partir de este instante el sistema de CI es el encargado de evaluar el código proporcionado por el desarrollador, evaluando de forma automática cada uno de los pasos descritos:

- Compilación.
- Tests.

- Integración del código fuente en la rama de desarrollo de la iteración.
- Despliegue de la solución.
- Tests de integración.
- Generación de una solución funcional (Continuous Delivery).

Esta nueva iteración dentro del proceso de desarrollo mantiene la viabilidad del proyecto activa a través de una rama de desarrollo preparada para cada iteración. En esta rama se unifican los desarrollos que han pasado las pruebas anteriores desde la compilación a la generación de una solución funcional. *El resultado está listo para entregar al cliente.*

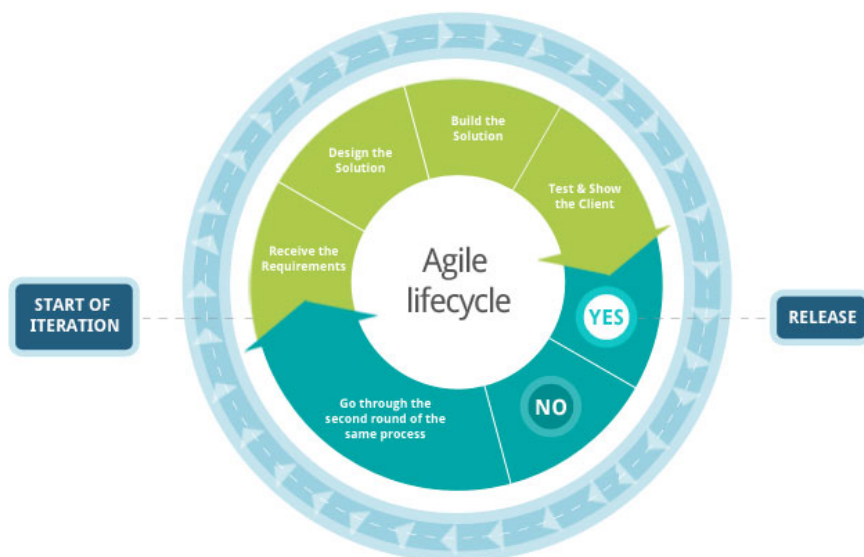


Figura 4.11: Proceso desarrollo con Integración Continua

Se cierra el círculo de una iteración a través de la herramienta de CI automatizando los pasos repetitivos del ciclo particular hasta completar una solución que aúne los requerimientos establecidos en la iteración.

# Capítulo 5

## ALM Tools - Forjas de desarrollo

*ALM Tools: Application Lifecycle Management Tools. La gestión del ciclo de vida de una aplicación*, es decir el conjunto de herramientas encargadas de guiar al desarrollador a través de un camino basado en metodologías, que establecen el ciclo de vida, para la desarrollo de un Software hacia su estado del arte.

En el desarrollo de SidelabCode Stack se ha buscado la integración del proceso de desarrollo Iterativo e Incremental a través de las ALM Tools como vehículo. No existe en si mismo una herramienta ALM, sino que la herramienta ALM gobierna a las herramientas que participan en el proceso de desarrollo desarrollando una guía de buenas prácticas.

### 5.1. Historia

En todas las empresas o comunidades que desarrollan Software siempre se aplica un proceso de desarrollo a la creación del producto. Cada una utiliza distintas herramientas para la gestión de los proyectos de Software, gestor de correo, gestor de incidencias, repositorio de código, integración continua. Pero en la mayoría de los casos de una forma dispar y sin seguir ninguna convención.

A veces el no conocimiento de otras herramientas o la no inclusión de nuevas puede hacer que el desarrollo del proyecto no mejore, partiendo de la base de que el desarrollo puede

ser óptimo para las herramientas utilizadas, carece de perspectivas de mejora a corto plazo.

Si se opta por la integración de una nueva herramienta en el proceso de desarrollo el coste de integración se habría de evaluar ya que se debería dedicar un esfuerzo a la integración ad-hoc de la nueva herramienta para el uso en este mismo entorno con el coste que conlleva, evaluación, test, integración, interoperabilidad, es decir un nuevo proyecto dentro del mismo proyecto.

Después de esta integración en el proceso de desarrollo en la empresa habría que hacer un esfuerzo para salvaguardar la información a través de las distintas herramientas por separado.

El proceso de unificación y reutilización de herramientas a los desarrolladores nos puede parecer familiar si lo comparamos con el uso de los Frameworks a principios de los años 2000. Muchas empresas o comunidades empezaron a adecuar e implementar sus desarrollos en base a un Framework creado por ellos mismos. Estos Frameworks se adecuan a sus requerimientos pero su uso era interno en la empresa y por lo tanto lejano a los estándares. Uno de los más famosos es sin duda el caso de Spring, proyecto de más de 10 años de edad que goza de buena salud y aceptación, incluso equivoca a algunos entre Java y Spring. En este pequeño paralelismo podemos encontrar el estado de las forjas de desarrollo ALM Tools, cuando el proyecto requiere de herramientas para facilitar su ciclo de vida y se van ensamblando una tras otra, que perfectamente las podemos llamar librerías, en una integración **ad-hoc** y siguiendo unos pasos repetitivos en cada nuevo proyecto, en los que humanamente todos nos podemos equivocar debido a que depende de cada uno seguir cada uno de los pasos. Estas herramientas tienden a convertirse en pequeños estándares dentro de cada grupo de desarrolladores y a repetirse en futuros proyectos, pero debido a los desarrollos **ad-hoc** carecen de escalabilidad e integración con nuevas soluciones de una forma ágil, es un escollo actualizar y por otro lado replicar un estándar para la implantación de la forja, no se tiende a dejar puertas abiertas para que más adelante el herramienta mejore. Se podría definir como uno de los casos de inanición en el desarrollo de Software o muerte por éxito.

En este punto es donde entra la famosa interoperabilidad entre las herramientas que define

una comunicación estándar. El punto clave de las ALM Tools, la **integración e interacción de las herramientas** dentro de un proceso de desarrollo.

En post de evitar la falta de replicación, además de la importancia de la interoperabilidad, se ha de tener en cuenta la replicación del contenido o la gestión de la instalación de un ALM. Siempre se ha de pensar mirando un paso por delante. No es necesario implementar las mejoras pero sí, dejar un espacio o conector para que casen bien. Un ejemplo que puede ilustrar esta frase es la programación basada en Interfaces en Java, ya que las Interfaces ofrecen soluciones para implementar a medida a partir de un *esqueleto*, si se actualiza la Interfaz (en este caso es el esqueleto de la clase) para añadir una nueva funcionalidad con un método, los métodos anteriores mantienen su comportamiento dentro de cada clase que la implementa y adquieren la posibilidad de aumentar la funcionalidad implementando la nueva solución, adecuada a su entorno, de esta forma la interoperabilidad entre las clases que utilicen esta Interfaz también se mantiene ya que todas implementan las funcionalidades de la Interfaz como clase en la que pivotan.

## 5.2. Qué es una forja

Partimos de la definición que ofrece *Cenatic* en el título de su estudio sobre forjas:

### *Entorno de desarrollo colaborativo de Software*

Una forja de desarrollo es una herramienta que actúa como elemento catalizador de este proceso abierto de desarrollo. Las forjas juegan un papel clave para aprovechar las ventajas de las metodologías, en este caso a través del proceso de desarrollo Iterativo e Incremental, aportando múltiples ventajas:

- Mayor eficiencia.
- Mejor calidad en el producto final.
- Reutilización de esfuerzos.
- Modularidad.
- Adaptación a estándares.

- Mayor agilidad en el proceso de desarrollo.

Esta herramienta permite centrar toda la atención y potencial del desarrollador en el mismo desarrollo. Facilita la evolución del código desarrollado y el seguimiento del proyecto a todos los niveles.

Además las forjas de desarrollo aportan la sencillez para instaurar este entorno de desarrollo en el grupo de trabajo. Facilita la instalación, la replicación de contenido, la comunicación y la publicación de resultados del desarrollo de cada proyecto al alcance de los usuarios de la forja.

Una forja es una comunidad en donde convergen proyectos de software (en el caso que nos atañe) a través de las interacciones de los usuarios con el código. Toda la información gira en torno al repositorio de código. El valor aportado por una forja en pos del repositorio por si sólo es la interoperabilidad con otras herramientas para la mejora de la gestión del desarrollo del proyecto; manuales, tickets, diagramas, planificaciones, wiki, revisiones, roles.

Tener las herramientas necesarias no es suficiente para obtener un desarrollo fluido, fiable y deseable. Se han de conocer las herramientas que componen la forja, no las herramientas en si, sino su funcionalidad, para que de esta forma se pueda definir un proceso de desarrollo basado en las herramientas existentes o añadiendo nuevas herramientas para que se adapten al proceso de desarrollo elegido.

*La forja ha de trabajar para los usuarios, pero los usuarios han de saber como hacer que la forja trabaje para ellos.*

### 5.3. Objetivos

El objetivo principal de una forja de desarrollo es poder sacar el máximo partido al desarrollo del proyecto ayudando a establecer el proceso de desarrollo elegido para cada proyecto dentro de un entorno integrado de trabajo.

Disponer de un entorno integrado de trabajo en el que concentrar los esfuerzos de usuarios

permite también obtener una serie de ventajas desde el punto de vista de la potenciación del propio proceso de desarrollo, desde varios puntos de vista:

- *Mejor control de esfuerzos:* Ya que todos los usuarios están en contacto a través del entorno de la forja, los responsables de asignación de tareas encuentran más facilidades para identificar los miembros más adecuados para resolver determinadas necesidades, así como detectar de forma temprana cualquier problema importante que pueda comenzar a surgir dentro del proyecto, desde el punto de vista de recursos necesarios para sus mantenibilidad.
- *Aspectos legales y de licencias:* Dentro de la forja, hay cabida para poder indicar de forma clara y explícita toda la información necesaria sobre licencias bajo las que se distribuye los productos del proyecto. Este es un aspecto muy importante para poder garantizar la compatibilidad de los productos del proyecto con otras soluciones desarrolladas en otras iniciativas, evitando la posterior aparición de problemas legales o incompatibilidades en fases de integración más avanzadas.
- *Homogeneizar las prácticas y estilo desarrollo:* En proyectos de desarrollo la documentación de la forja y el establecimiento por parte de los usuarios de una serie de directrices que marquen el proceso de desarrollo, las herramientas que se debe utilizar, así como la política que debe seguirse en diferentes estratos de los flujos de trabajo es crucial para mantener un entorno de trabajo efectivo y homogéneo que asegure la cohesión de los diferentes elementos generados para dar como resultado productos mucho más estables, integrados y de mayor calidad.
- *Establecimiento de guías de evolución:* La forja es el entorno ideal para poder anunciar y consensuar entre todos los usuarios una guía de evolución clara del proyecto, no solo desde el punto de vista del desarrollo formal de código, sino también de los objetivos generales y de utilidad que se persiguen dentro de la iniciativa para así poder mejorar el mismo proceso de desarrollo.

El proceso Iterativo e Incremental requiere un seguimiento constante de cada una de las iteraciones a partir de los objetivos establecidos en la Lista de Control.

- En cada iteración se ha de desarrollar la solución asociada a cada requerimiento

basando el desarrollo en la orientación a test (TDD) partiendo de una nueva rama de desarrollo.

- Acto seguido el resultado se ha de implantar en la rama de desarrollo de la iteración, por lo que se maneja a través del servidor de integración continua para poder adjuntar el desarrollo a la iteración dependiendo si el resultado ha sido positivo o no.
- De esta manera se completan los pequeños ciclos de vida que ha de manejar la forja.

La gestión del ciclo de vida del proceso de desarrollo se divide en el uso de las siguientes herramientas que componen la forja ALM *SidelabCode Stack*:

- *Usuarios y Roles* - Gestión de los usuarios, permisos y roles para cada proyecto a través de un directorio de identificación.
- *Gestión de Requisitos* - A través de un *Issue tracking system*. Herramienta para gestionar los requisitos y estado actual de cada uno de ellos accesible a los desarrolladores del proyecto.
- *Gestión de Repositorios* - Herramienta para la gestión de repositorios; centralizados o distribuidos.
- *Ciclo de vida* - Desarrollo y seguimiento de las soluciones mediante el ciclo de vida establecido; requisitos, test, desarrollo, integración continua.
- *Gestión de Despliegues* - después de cada iteración finalizada y publicación del resultado.

La inclusión de estas herramientas para facilitar el proceso de desarrollo iterativo e incremental a través del uso de la forja SidelabCode Stack es lo que permite definir cada comportamiento dentro del proceso mediante la comunicación entre cada una de ellas.

Esta definición del proceso de desarrollo se plasma en la guía que proporciona SidelabCode Stack para el desarrollo iterativo e incremental.



## 5.4. Estado del arte de forjas

Hoy en día las forjas ALM abundan, además de gozar de una gran popularidad entre los proyectos de Software Libre, como podemos ver en los casos de SourceForge, Googlecode, Bitbucket y Github (más adelante discutiremos cada proyecto). En este caso como SaaS (Software as a Service) debido al servicio que ofrecen. El punto diferenciador se encuentra en las forjas ALM las que son *FLOSS*, ya que permiten replicar ese mismo entorno en tu propia máquina o poder trasladar el proyecto de una herramienta a otra. Un dato muy importante a tener en cuenta, porque siempre se ha de mirar hacia adelante. Sobretudo destacan porque si se crea una necesidad con respecto a la gestión, al ser FLOSS siempre se puede implementar con el propio conocimiento del desarrollador a diferencia de las que no son FLOSS. En este caso el usuario *depende de la propia compañía*, un tercero que es el único que puede implementar la solución convirtiendo el servicio en *Vendor-Locking*.

En esta lista se muestran las forjas de desarrollo ALM más populares:

- SourceForge con Allura - <http://sourceforge.net/projects/allura/> - **FLOSS**.
- Cloudbees DEV@Cloud <http://www.cloudbees.com/dev.cb> - **SaaS privado**.
- CollabNet con CloudForge <http://www.cloudforge.com/> - **SaaS privado**.
- Plan.io - <http://plan.io/en/> - **SaaS privado**.
- ClinkerHQ <http://clinkerhq.com/> - **SaaS privado**.
- Github - <http://github.com/> - **SaaS privado**.
- GitlabHQ - <http://gitlab.org/> - **FLOSS**.
- GForge - <http://gforge.org/gf/> - **FLOSS**.
- Collab.net - [urlhttp://www.collab.net/](http://www.collab.net/) - **SaaS privado**.
- Google Code - <http://code.google.com/intl/en/>.
- Bitbucket - <https://bitbucket.org/> - **SaaS privado**.

### 5.4.1. Casos de Uso

Nos vamos a servir de la investigación hecha por *Cenatic* [2] sobre el uso de las forjas y el estudio sobre el incremento de la productividad por *Dirk Riehle* [3] en la implantación de una forja de desarrollo.

A partir de estos estudios el caso se muestran los casos de *SAP Forge* basado en *GForge* y *GoogleCode* con su propia forja. Dos casos de éxito de implantación de una forja desde dos planteamientos diferentes en el uso: internamente y como servicio para proyectos FLOSS (además de internamente).

#### SAP

En el estudio sobre el aumento de la productividad [3] nos presenta un detalladamente el caso de utilización de una forja para el lanzamiento y desarrollo de proyectos software dentro de la intranet empresarial. En este caso, se eligió *GForge* como paquete para proporcionar las funcionalidades básicas de una forja, sobre el que se elaboró un entorno ligeramente más personalizado. De este modo, se presenta la forja de *SAP* como un entorno de desarrollo colaborativo, centralizado, y fácilmente accesible por cualquier miembro de la empresa que desee participar, gracias a su acceso a través de una URL interna y de fácil memorización. Es importante remarcar que cualquier trabajador dentro de los límites de la red interna puede acceder a la forja.

Tras su primer año de andadura, según [3] *SAP Forge* había atraído más de 100 proyectos y unos 500 usuarios registrados, lo que aproximadamente representa el 5 % de la población total de desarrolladores *SAP*. La inclusión de un proyecto dentro de la forja no era obligatorio, sino potestad del líder del proyecto.

Como datos a destacar en este análisis hay tres características que han de ser mencionadas después de la puesta en marcha del proyecto *SAP Forge*:

- **Búsqueda de proyectos:** Un recurso para los usuarios en el que están indexados todos los proyectos a partir de sus metadatos: nombre, descripción, etc. Todos los proyectos están accesibles para los usuarios (miembros de la empresa) para la con-

sulta. Aplicando el modelo de colaboración abierta del Software Libre, cuantos más ojos interesados, mejores resultados.

- Información de los desarrolladores: Se genera una base de datos de conocimientos asociados a cada uno de los desarrolladores que son usuarios de la forja. Disponen de una lista de aptitudes obtenida a partir de la información que genera la forja de desarrollo. Esta información facilita la elección de, según los requisitos, poder encontrar a la persona idónea para implementar la solución, cercar las búsquedas y obtener mejores referencias de los trabajadores.
- Publicidad del proyecto: Se puede hacer un seguimiento de la vida del proyecto a partir de los usuarios, listas de correo, tráfico generado. De esta forma se pueden encontrar los proyectos más usados, útiles y activos, definiendo intereses y reconociendo patrones de casos de éxito aplicables a otros proyectos.

El texto [3] nos expone el caso de un proyecto (*Mobile Retail Demo*) que se introdujo en la *SAP Forge*. A partir de este movimiento el interés y la colaboración en el proyecto se incrementaron por parte de los desarrolladores. El uso, éxito y la calidad crecieron exponencialmente ligados a la colaboración que había facilitado la forja a los usuarios.

Con unas mediciones más exactas basadas en una encuesta interna a los desarrolladores participantes en los proyectos de la forja, se puede ver reflejado el grado de satisfacción por los resultados obtenidos en cuanto a los desarrollo de los proyectos y la colaboración entre ellos:

*De un total de 83 participantes en la encuesta, un 66 % indicó que habían utilizado las herramientas de búsqueda de proyectos de la SAP Forge, para localizar otros proyectos que fuesen de su interés. Un 24 % indicaron que su proyecto había recibido ayuda del exterior (dentro del ámbito interno de SAP), principalmente en forma de reportes de error y sugerencias de mejora. Finalmente, un 12 % de los encuestados comentaron que finalmente colaboraron con otros proyectos diferentes basándose en sus preferencias personales para realizar la selección.*

## GoogleCode

Este es un ejemplo del uso de una forja como servicio externo a la compañía. Google proporciona su propia forja de desarrollo para que los usuarios la utilicen bajo la condición de que los proyectos sean FLOSS asociando un tipo *específico* de Licencia: Apache License 2.0, Artistic License/GPLv2, GNU General Public License 2.0, GNU Lesser Public License, MIT License, Mozilla Public License 1.1, New BSD License.

A diferencia de una forja de uso interno, la colaboración entre proyectos se multiplica debido a que el número de usuarios "se dispara" para dar paso a una gran cantidad de distintas situaciones e intercambio de información mediante la colaboración.

*GoogleCode* es el proyecto insignia de Google en el ámbito de las forjas de desarrollo de código. Se trata de un proyecto para proporcionar espacio web y herramientas de soporte al desarrollo colaborativo de software, abierto a cualquier grupo o desarrollador individual interesado en publicitar su proyecto.

El proyecto se publicó en *Julio de 2006* como plataforma y ha recibido un asombroso número de peticiones de alojamiento. Según los datos publicados por Google en 2009 [5] se pueden encontrar más de 250.000 proyectos alojados en la forja de *GoogleCode*.

*GoogleCode* ofrece distintas herramientas para el desarrollo del ciclo del proyecto:

- Gestión de tareas mediante un ITS (Issue Tracking System).
- Documentación a través de una Wiki.
- Repositorio: Centralizados y Distribuidos - Subversion, Mercurial o Git.
- Descarga de binarios.

*GoogleCode es en la actualidad uno de los repositorios más consultados a la hora de localizar librerías y aplicaciones ya existentes.*

### **5.4.2. Tablas comparativas**

A partir de los datos obtenidos de la tabla comparativa sobre forjas de desarrollo en wikipedia [6] se obtiene una visión más amplia de los componentes comunes en las forjas de desarrollo más conocidas:

Name	Code review	Bug tracking	Web hosting	Wiki	Translation system	Shell server	Mailing List	Forum	Personal branch	Private branch	Announce	Build system	Team
Alioth (Debian)	no	yes	yes	no	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no
Assembla	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	no	yes	yes	yes	yes	yes
BerriOS	?	yes	yes	yes	?	yes	yes	yes	?	?	yes	?	?
Bitbucket	yes	yes	no	yes	no	no	no	no	yes	partial Yes	no	no	yes
CloudForge	?	yes	no	yes	no	no	no	no	?	?	?	?	?
CodeHaus	no	yes	no	yes	no	no	yes	no	no	no	no	yes	?
CodePlex	no	yes	no	yes	no	no	yes	yes	no	no	no	no	no
Fedora Hosted	yes	yes	no	yes	no	no	no	no	no	no	no	no	no
GitHub	yes	yes	yes	yes	no	no	no	no	yes	partial Yes	no	no	yes
Gitorious	yes	no	no	yes	no	no	no	no	yes	no	no	no	yes
Gnal	?	yes	yes	no	yes	?	yes	no	?	no	?	No	?
GNU Savannah	yes	yes	yes	no	no	yes	yes	no	no	no	yes	no	yes
Google Code	yes	yes	partial Yes	yes	no	no	partial Yes	no	partial Yes	no	no	no	no

Cuadro 5.1: Comparación de forjas de desarrollo.

Una lista extra sobre forjas actuales (en las que no se basó el análisis):

- Cloudbees DEV@Cloud <http://www.cloudbees.com/dev.cb> - **SaaS privado**.
- CollabNet con CloudForge <http://www.cloudforge.com/> - **SaaS privado**.
- Plan.io - <http://plan.io/en/> - **SaaS privado**.
- ClinkerHQ <http://clinkerhq.com/> - **SaaS privado**.
- GitlabHQ - <http://gitlab.org/> - **FLOSS**.
- GForge - <http://gforge.org/gf/> - **FLOSS**.
- Collab.net - <http://www.collab.net/> - **SaaS privado**.

En la tabla se aprecia que las herramientas que más se utilizan en las forjas de desarrollo son el ITS y la wiki. Mientras que los sistemas de traducción y de construcción pasan al último escalafón. La construcción de la solución está presente en todas las fases del proceso Iterativo e Incremental ya que el desarrollo se basa en las construcciones previas, por lo tanto es más que necesaria una herramienta de construcción integrada en la forja.

### 5.4.3. Problemas en algunas forjas

Los requisitos más importante a la hora de desarrollar la Forja SidelabCode Stack para adaptar el proceso de desarrollo Iterativo e Incremental fueron:

- La gestión de la información a través del ITS.
- Gratuidad en la gestión de los repositorios privados y públicos.
- La capacidad de tener un entorno instalado en un servidor propio.
- Desarrollar nuevas funcionalidades.
- Modularizar componentes.
- Interconectar nuevos módulos.

Partiendo de estos primeros requisitos las Forjas existentes Github, Bitbucket, Collab.net, Cloudbees, Plan.io, ClinkerHQ, Google Code, Fedora Hosted, BerliOS, Gitorius, GNU Sa-

vannah, Gna!, CodePlex, CodeHaus, CloudForge, caen eliminadas para una posible solución.

En la siguiente iteración de los requisitos se busca la gestión de la documentación, wiki, carpetas públicas y revisión del código, por lo que: Alioth y GitlabHQ se descartan.

En el último escalafón tenemos a *GForge*. GForge es un modelo orientado a la gestión del proyecto basando en la forja Savannah. Se ha convertido en una compañía dedicada a la gestión de forjas de desarrollo a través en un modelo SaaS. El proyecto se discontinuó creando un nuevo fork llamado FusionForge en 2009 [7] . Por lo que en ese año no parecía una apuesta segura para crear una forja de desarrollo. En cuanto a cuestiones técnicas, FusionForge no soportaba repositorios distribuidos como es el caso de Git en sus primeras versiones.

Como hemos analizado en la comparativa de la sección Tablas comparativas, el punto correspondiente al sistema de construcción integrado, no se haya muy extendido en las forjas analizadas. Por lo que es necesario que nos permita adjuntar esta herramienta a la forja de desarrollo para completar el proceso.

## 5.5. Conclusiones del estudio de forjas

Después de haber analizado por encima las soluciones existentes, habiendo encontrado soluciones privadas o con pocos recursos, se reafirma la opción construir una forja de desarrollo que integre el proceso Iterativo e Incremental, desde la recogida de los requerimientos (ITS) hasta la construcción de la solución (sistema de construcción integrado). Crear un sistema modular que permita integrar estas herramientas del ciclo de vida de un proyecto como vehículo en la forja de desarrollo.



# Capítulo 6

## SCStack

SCStack es el conjunto de herramientas que componen la Forja de desarrollo. La palabra *stack* en Inglés significa *pila*, con respecto a la forja se trata del conjunto de herramientas apiladas y conectadas que dan forma a la Forja.



Figura 6.1: Ejemplo de pila a partir de cajones

## 6.1. Arquitectura

La arquitectura del Sistema de Gestión de la Forja se ve reflejada en el siguiente esquema:

El proyecto consta de tres componentes conectados entre sí para la comunicación del usuario con las herramientas para la gestión de los proyectos: La Consola de Administración, el servidor de servicios web REST y el API.

### 6.1.1. Consola de Administración

**Consola de Administración:** Se trata de la capa de la vista encargada de interactuar con el usuario. A través de la interfaz que se ejecuta sobre un navegador web, el usuario administrador gestiona los usuarios y los proyectos de la Forja: crear, editar, modificar, eliminar y buscar), el típico sistema CRUD-F<sup>1</sup> (*CRUD: Create, Read, Update and Delete also Find*). Está diseñada con el framework Javascript *jQuery* por lo que no requiere ninguna librería externa para su uso, únicamente el navegador del cliente. Las operaciones que se realizan en la capa UI se trasladan al servidor REST a través de peticiones *http* asíncronas mediante las interfaces REST definidas.

### 6.1.2. Servicio web REST

*REST*: Representational State Transfer se trata de una arquitectura acuñada por *Roy Fielding*<sup>2</sup>, uno de los autores de la especificación del protocolo *HTTP*. Esta arquitectura de comunicación se basa en cuatro principios:

- Un protocolo cliente/servidor *sin estado*: cada mensaje HTTP contiene toda la información necesaria para comprender la petición. Como resultado, ni el cliente ni el servidor necesitan recordar ningún estado de las comunicaciones entre mensajes.

---

<sup>1</sup>[http://en.wikipedia.org/wiki/Create,\\_read,\\_update\\_and\\_delete](http://en.wikipedia.org/wiki/Create,_read,_update_and_delete)

<sup>2</sup><http://roy.gbiv.com/>

Sin embargo, en la práctica, muchas aplicaciones basadas en HTTP utilizan cookies y otros mecanismos para mantener el estado de la sesión.

- Un *conjunto de operaciones* bien definidas que se aplican a todos los recursos de información: HTTP en sí define un conjunto pequeño de operaciones, las más importantes son **POST**, **GET**, **PUT** y **DELETE**.
- Una sintaxis *universal* para identificar los recursos. En un sistema REST, cada recurso es direccionable únicamente a través de su URI.
- El uso de *hipermedios*: tanto para la información de la aplicación como para las transiciones de estado de la aplicación. Como resultado de esto, es posible navegar de un recurso REST a muchos otros, simplemente siguiendo enlaces sin requerir el uso de registros u otra infraestructura adicional.

El uso de los servicios REST para la comunicación mediante el protocolo http con la Consola de Administración agiliza la adaptación de la funcionalidades al cliente, el tráfico y las posibles adaptaciones de nuevos clientes para el acceso a través de cualquier plataforma.

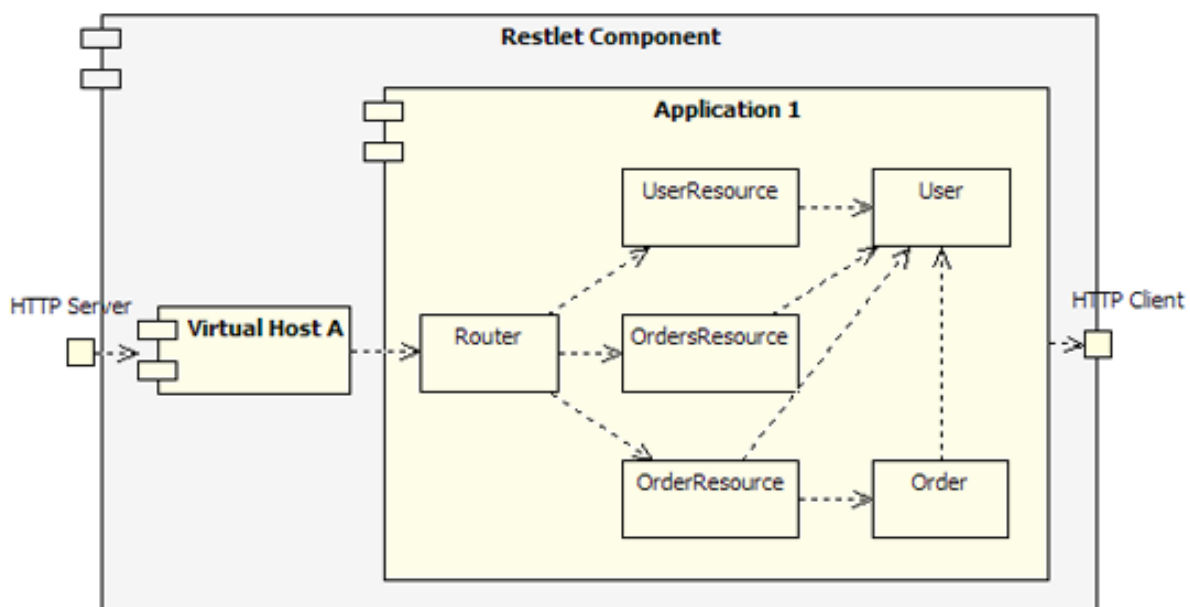


Figura 6.2: Diseño de un API RESTful

**Servicio web REST:** Es el componente encargado de gestionar las peticiones http a los servicios REST de la Consola de Administración y el API de SidelabCode. Define e implementa la lógica a seguir para la construcción de un proyecto a través de la UI mediante las llamadas ordenadas al API de cada una de las herramientas involucradas en el servicio como componentes de la forja.

Los servicios REST ofrecen tres interfaces distintas accesibles a través de http: XML, JSON y HTML para la comunicación la API. Además, hay que desatacar que el servicio web es servido a través del framework *Restlet* a través de Internet de forma continua y remota a cualquier usuario o proceso cliente.

Se encarga de la seguridad y validación para las operaciones permitidas o denegadas del usuario de la UI, proporcionando, según su rol, determinados servicios a través de la Consola de Administración, buscar proyectos, crear usuarios, editar proyectos, crear proyectos, etc.

### 6.1.3. API

**API:** La API es el núcleo funcional de SCStack, coordina y realiza las tareas para cada componente de la forja con respecto a los usuarios y proyectos involucrados. Traslada las órdenes ejecutadas en la capa UI a las distintas herramientas para configurar su funcionamiento. Está conectada a todos los servicios que ofrece pivotando a través del directorio LDAP: Control de Versiones, Directorios, Integración Continua, ITS, Revisiones, Gestión de Dependencias, Seguridad y Autenticación que analizaremos extensamente más adelante componente a componente.

## 6.2. Aprovisionamiento (Puppet)

*Aprovisionamiento:* 'Accción o efecto de aprovisionar', *aprovisionar:* abastecer<sup>3</sup>. Aplicado a la Ingeniería del Software el Aprovisionamiento nos provee de los componentes necesarias

---

<sup>3</sup>Definición del diccionario de la RAE - [http://buscon.rae.es/drae/?type=3&val=aprovisionar&val\\_aux=&origen=REDRAE](http://buscon.rae.es/drae/?type=3&val=aprovisionar&val_aux=&origen=REDRAE)

para construir una solución.

El aprovisionamiento trata de la automatización de tareas para construir el entorno deseado, en este caso la instalación de SidelabCode Stack. La evolución en el modelo de instalación para facilitar la ejecución de módulos, configuración y comunicación entre los distintos componentes.

La herramienta empleada para el aprovisionamiento es **Puppet** de la compañía *Puppet-Labs*<sup>4</sup>.



Figura 6.3: Puppet Labs Logo

*Puppet*: es una herramienta *Software Libre*<sup>5</sup> de aprovisionamiento desarrollada en *Ruby*<sup>6</sup>. Gestiona la infraestructura a través de su ciclo de vida, desde el aprovisionamiento y la configuración de parches automatizando la ejecución de órdenes para la instalación y configuración del entorno.

- Automatizar tareas repetitivas.
- Desplegar rápidamente aplicaciones críticas.
- Gestionar proactivamente el cambio.
- Escalar de 10 servidores para 1000.
- Instalaciones locales o en la nube.

---

<sup>4</sup><https://puppetlabs.com/>

<sup>5</sup><https://puppetlabs.com/puppet/puppet-open-source/>

<sup>6</sup><https://github.com/puppetlabs/puppet>

*Puppet* utiliza un enfoque declarativo, basado en el modelo de automatización:

- *Definir* el estado deseado de la configuración de la infraestructura mediante lenguaje de configuración declarativa de Puppet.
- *Simular* los cambios de configuración antes de la ejecución.
- *Corroborar* el estado final mediante despliegues automáticos comprobando las posibles desviaciones en la configuración.
- *Informe* sobre las diferencias entre los estados reales y deseados y cualquier cambio que haya hecho cumplir el estado deseado.

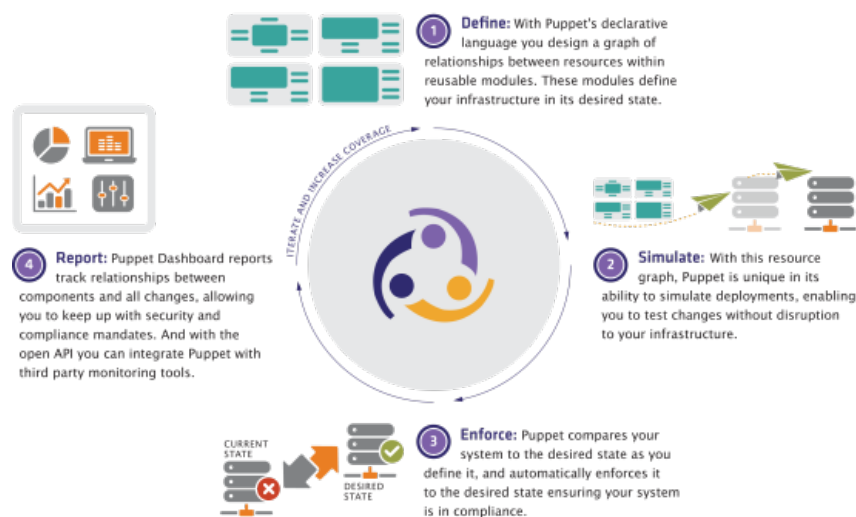


Figura 6.4: Ciclo de vida de los módulos Puppet

El diseño del aprovisionamiento a través de Puppet se basa en módulos. Cada uno de estos módulos se encarga de gestionar la instalación y configuración del componente definido.

Que aporta Puppet ? Proporciona un control sobre la instalación de cada herramienta y la configuración asociada por defecto que se define. De esta forma el proceso de instalación se automatiza permitiendo la replicación del mismo, completo o por módulos en diferentes entornos, locales o virtuales. La instalación a partir de módulos ha de definir una cadena de dependencias entre cada uno de ellos de manera que se vayan habilitando funcionalidades e interacciones.

En SidelabCode Stack Puppet es el encargado de gestionar la instalación y configuración de cada uno de los componentes mediante módulos Puppet independientes para completar el proceso de instalación entre 5 y 10 minutos.

## 6.3. Componentes

En este apartado se van a analizar las distintas partes o componentes que integran la Forja SidelabCode Stack y el papel que desempeñan en el funcionamiento del sistema. Partiendo del esquema en donde se refleja a grandes la arquitectura de la Forja SidelabCode 6.5 y los componentes descritos en el capítulo Procesos de desarrollo a la hora de gestionar el proceso *Iterativo e Incremental*.

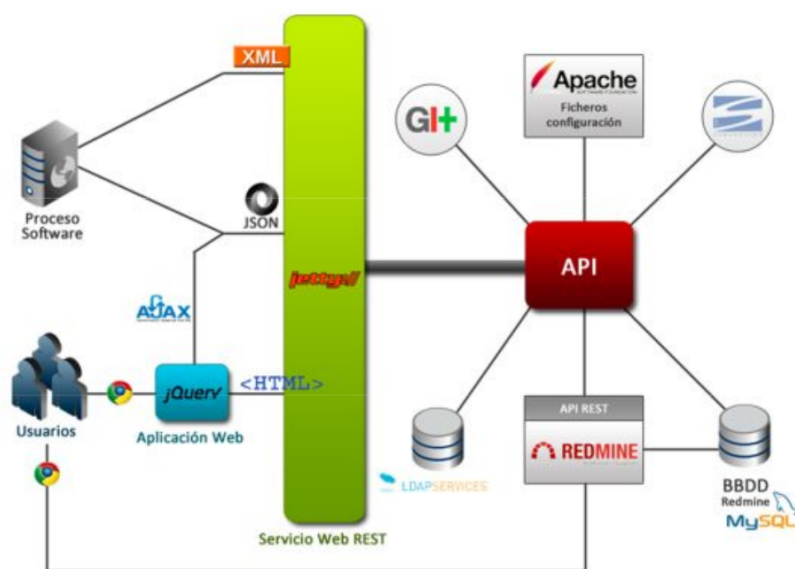


Figura 6.5: Arquitectura SidelabCode Stack

### 6.3.1. Usuarios, roles y grupos

Gestión de usuarios, roles, grupos y proyectos a través de *OpenLDAP*<sup>7</sup>.

<sup>7</sup>OpenLDAP - <http://www.openldap.org/>



Figura 6.6: OpenLDAP logo

SCStack utiliza la tecnología de directorios *LDAP* como sistema de autenticación y de información centralizado de la Forja Software. En dicho servidor de directorios se almacena información relativa a todos los usuarios, proyectos software y repositorios de la Forja. Esta tecnología, además, cuenta con la ventaja de que la mayoría de aplicaciones web con sistemas de autenticación ofrecen interfaces que garantizan una completa integración con directorios LDAP, este es el caso de Redmine, Drupal, Wordpress y el propio servidor web Apache. La implementación de este protocolo en la Forja Sidelab se lleva a cabo mediante un servidor de directorios muy estable y de libre distribución que es OpenLDAP.

### 6.3.2. API OpenLDAP

Debido a que el directorio LDAP es la estructura de información centralizada de la Forja, cualquier tipo de acción que se quiera realizar sobre el sistema requerirá el acceso por parte de la API a este servicio de directorios, bien para la recuperación de datos en las consultas o para la manipulación de registros a la hora de crear, editar o borrar usuarios o proyectos.

Todas las acciones de la Consola de Administración pasan a través de la API que comunica con OpenLDAP dando acceso y generando las distintas autenticaciones en cada una de las herramientas interconectadas basándose en los registros de OpenLDAP como generador y autenticador de credenciales.



### 6.3.3. Gestión de Requisitos ITS

La gestión de requisitos en SidelabCode Stack se lleva a cabo a través del Issue Tracking System *Redmine*<sup>8</sup>.



Figura 6.7: Redmine logo

Este apartado es el más cuidado e importante en el conjunto de SCStack ya que se trata de la herramienta encargada de centralizar la gestión de *Lista de Control del Proyecto* por cada Iteración. El ITS Redmine es una aplicación web de gestión de proyectos Software multiplataforma desarrollada en *Ruby* a través de *Ruby on Rails*. Por supuesto se trata de una herramienta FLOSS.

Redmine proporciona la gestión de tareas (de cualquier tipo; *features, bugs, parches...*) para cada uno de los proyectos creados. Dentro de SCStack se encuentra enlazado a la configuración de usuarios a través de OpenLDAP para la validación y cuenta con una base de datos propia *MySQL*. Un apartado importante ya que esto permite gestionar las migraciones de Redmine de manera rápida, eficiente y fluida de una versión a otra o incluir la información de otro Redmine<sup>9</sup> en una nueva instalación de la Forja, únicamente haciendo un backup de la base de datos y algunos directorios clave. Incluso la migración a Redmine desde otros gestores de tareas<sup>10</sup>.

Proporciona una interfaz adaptada para cada proyecto de la forja asociado a un repositorio de código fuente con un visor integrado. Se visualizan los cambios entre distintas versiones

---

<sup>8</sup>Redmine - <http://www.redmine.org/>

<sup>9</sup>Upgrading Redmine - <http://www.redmine.org/projects/redmine/wiki/RedmineUpgrade>

<sup>10</sup>Migrate to Redmine - <http://www.redmine.org/projects/redmine/wiki/RedmineMigrate>

del código y comparaciones entre distintas ramas de desarrollo para seguir la evolución del proyecto.

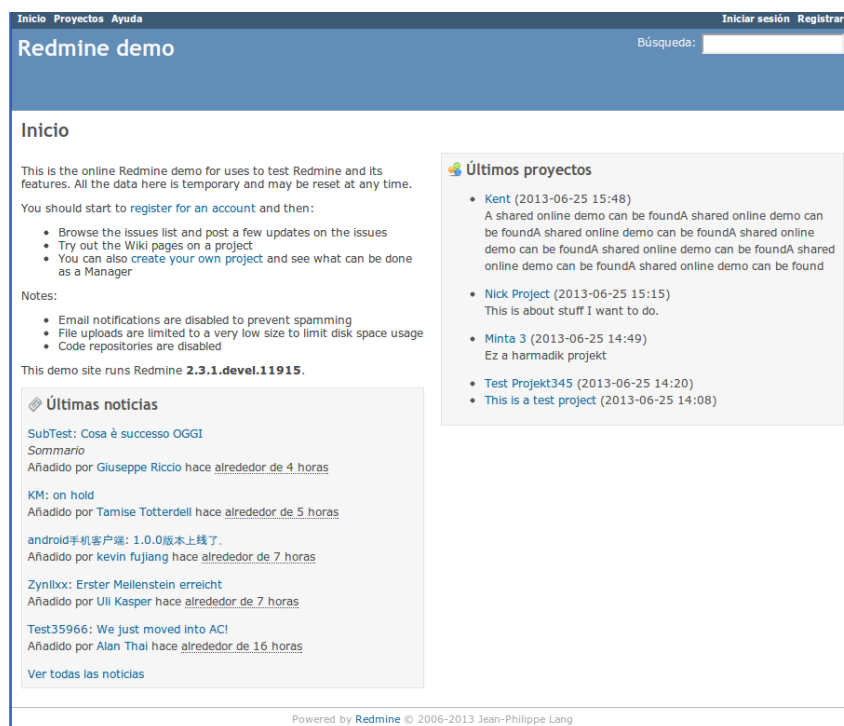


Figura 6.8: Redmine página de bienvenida

Dentro del proceso Iterativo e Incremental como herramientas nos proporciona informes de seguimiento de actividad dinámicos (*día, persona, proyecto...*), un *Wiki* para la documentación y una página de noticias.

Es la interfaz web de entrada al proyecto para los desarrolladores, por ello es la parte más importante y en donde se centran gran parte de los esfuerzos para la fluidez y la importancia que tiene la misma.

Por otra parte Redmine proporciona una API Rest para facilitar la interoperabilidad entre los distintos componentes. Esta API se maneja a través de la capa de negocio de la Consola de Administración de SCStack para así a través del API se registren en Redmine los usuarios, proyectos y grupos con sus respectivos permisos partiendo de los valores introducidos a través de la Consola de Administración. De esta forma, Redmine pasa a gestionar a través de su BBDD MySQL los usuarios y proyectos después que se hayan autenticado a través de OpenLDAP para así cargar la configuración obtenida de su BBDD.

Las operaciones de gestión administrativa en Redmine permanecen desactivadas, de modo que ningún administrador de proyectos puede añadir ni borrar miembros de sus proyectos, tampoco pueden crearse ni borrarse usuarios o proyectos, etc. *Obligando* así que todas las operaciones de gestión de la Forja se lleven a cabo desde el Software diseñado específicamente para ello, la Consola de Administración, garantizando así la consistencia.

### 6.3.4. Plugins

A la hora de aplicar el desarrollo Iterativo e Incremental se intenta incrementar la eficacia, la visibilidad, la rapidez y la comprensión del proceso de desarrollo. Por eso se han utilizado distintos plugins para Redmine que ayudan a la comprensión y agilizan el proceso Iterativo e Incremental para los usuarios (desarrolladores, gestores, etc. . . ) a través del plugin FLOSS *Backlogs*<sup>11</sup>.

*Backlogs* aporta una gestión visual en modo tablón de las iteraciones activas en el proceso. Gestiona 'manualmente' a través de *Drag and Drop* la organización de las tareas del proyecto y agiliza la comprensión del estado de la iteración, proyecto, desarrollo en sí, en un sólo vistazo 6.9.

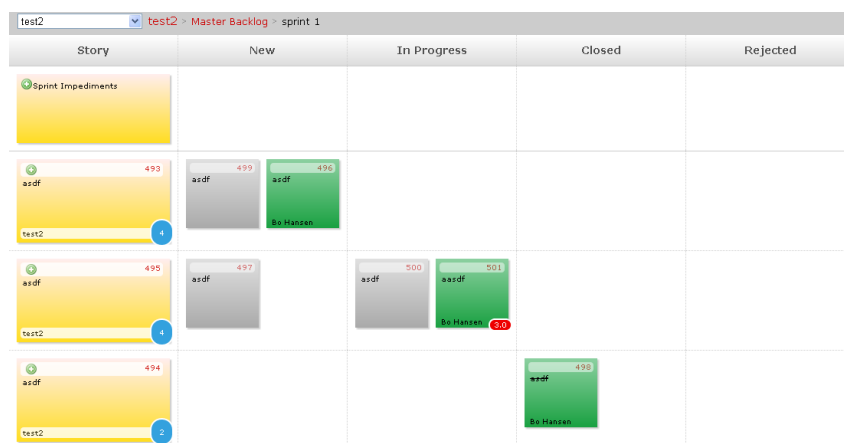


Figura 6.9: Redmine Backlogs plugin: tareas Redmine agrupadas por estados dentro de una historia de usuario.

Otro apartado importante en el desarrollo Iterativo e Incremental es la gestión de la docu-

<sup>11</sup>Redmine Backlogs - <http://www.redminebacklogs.net/>

mentación, en este caso Redmine nos proporciona una Wiki por cada proyecto. Una Wiki es una herramienta para la documentación colaborativa que mantiene su histórico de cambios (asociados a usuario y tiempo) y que mediante el lenguaje de marcado wiki desde el cual se exportan a distintos formatos como: *html*, *pdf*, *etc*, a un coste de recursos bajo ya que se trata de texto plano. El caso más famoso del uso de Wikis como documentación colaborativa es la *Wikipedia*<sup>12</sup>.

### 6.3.5. Repositorios de Código

Repositorios centralizados y distribuidos: SVN y Git.

### 6.3.6. Desarrollo (Maven y TDD)

Maven, TDD y desarrollo por ramas con Git.

### 6.3.7. Revisión de Código

Gerrit.

### 6.3.8. Integración Continua

Jenkins CI.

### 6.3.9. Gestión de distribuciones y dependencias.

Directorios compartidos, OpenSSH y Archiva para la gestión de dependencias.

---

<sup>12</sup>Wikipedia - <http://www.wikipedia.org>

## **6.4. Interoperabilidad**

Interoperabilidad entre las herramientas que componen la forja. API Rest.

## **6.5. Pruebas y Validación**

Pruebas a través de virtualización de sistemas operativos mediante herramientas libres; Vagrant, kvm, puppet.



## Capítulo 7

# Comunidades FLOSS

El punto diferenciador en el proyecto haciendo hincapié en la interacción con las comunidades de software de cada una de las herramientas.





# Capítulo 8

## Desarrollo de un proyecto

Cómo llevar a cabo el desarrollo de un proyecto con SCStack. Desarrollo en paralelo de un proyecto mediante github + travis-ci vs gerrit + jenkins.

### 8.1. Estructura de un proyecto

#### 8.1.1. subsection name

#### 8.1.2. Tareas

#### 8.1.3. Binarios

Binarios y/o fuentes empaquetados en lenguajes que no generan binarios.

## **8.2. Crear un proyecto**

### **8.2.1. Proyecto en redmine**

### **8.2.2. Repositorio git**

### **8.2.3. Jobs en Jenkins**

### **8.2.4. Repositorios Archiva**

repositorios de archiva para binarios.

## **8.3. Alta usuarios**

Dar de alta desarrolladores/Project Owners (usuarios de la forja).

## **8.4. Proceso de desarrollo basado en ramas**

Proceso de desarrollo basado en ramas.

# Capítulo 9

## Epílogo

### 9.1. Conclusiones

El uso de estas herramientas y su incremento de la calidad en el desarrollo, por encima de todo siendo FLOSS debido a eso la versatilidad que otorga en el momento de unificarlas en una herramienta nueva; SidelabCode Stack.

### 9.2. Lecciones aprendidas

Colaboración entre distintos proyectos y comunidades, interoperabilidad entre herramientas, Forjas de desarrollo y los elementos más comunes de las mismas.

### 9.3. Trabajo Futuro

Impulso de la comunidad a través de los canales habituales.

Integración y gestión de nuevas herramientas comunes para los desarrolladores.

Centralización de la instalación.



# **Apéndice**



# Apéndice A

## Puppet

Instalación de Puppet siguiendo la documentación ofrecida en su página web<sup>1</sup>.

El proceso automatiza la instalación y configuración manual de un componente, un servidor web.

- Primero se ha de crear la instalación manual del servidor en un entorno definido (Sistema operativo Ubuntu). Configurar los permisos, definir archivos de configuración, directorios a servir, públicos/privados.
- Recapitular todos los pasos seguidos en la instalación y la información sobre la configuración para reescribirla a un módulo Puppet.
- Crear el esqueleto del módulo Puppet.
- Definir las órdenes a ejecutar organizando el módulo en distintas clases y apartados cada una responsable de una funcionalidad.
  - Descargar servidor web.
  - Instalar servidor web.
  - Configurar servidor web a través de una plantilla Ruby basada en los ficheros de configuración base del servidor web. Directorios, usuarios, urls, dominios, web

---

<sup>1</sup>Puppet Documentation - <http://docs.puppetlabs.com/guides/installation.html#debian-and-ubuntu>

de bienvenida, etc.

- Poner en marcha el servidor.

Puppet da la opción de publicar los módulos desarrollados en un repositorio central de módulos para que estén accesibles para los usuarios de Puppet con un sistema de búsqueda para ayudar a los usuarios.

Con este módulo Puppet podemos replicar la instalación en cualquier entorno con tan solo ejecutar el módulo a través de Puppet para la ejecución. Descargar el módulo y ejecutar el commando Puppet.

Código Puppet de ejemplo para la instalación del servidor web Apache a través del módulo Puppet publicado en PuppetForge<sup>2</sup>:

Instalar Apache importando la clase del módulo:

```
class { 'apache': }
```

Módulo PHP de Apache:

```
class { 'apache::mod::php': }
```

Configurar Host Virtual mediante los distintos parámetros de configuración, partiendo del mínimo un ejemplo sería este:

```
apache::vhost { 'www.example.com':
  priority      => '10',
  vhost_name    => '192.0.2.1',
  port          => '80',
}
```

Se pueden definir más parámetros de configuración:

```
apache::vhost { 'www.example.com':
  priority      => '10',
  vhost_name    => '192.0.2.1',
  port          => '80',
  docroot       => '/home/www.example.com/docroot/',
  logroot       => '/srv/www.example.com/logroot/',
  serveradmin   => 'webmaster@example.com',
  serveraliases => ['example.com'],
}
```

<sup>2</sup>Puppet Apache Module - <https://forge.puppetlabs.com/puppetlabs/apache>



## Apéndice B

# Instalación SidelabCode Stack

En la versión 0.4 de SidelabCode Stack se utiliza Puppet en el proceso de instalación. Ahora es extremadamente sencillo instalar SidelabCode Stack usando Puppet o Vagrant con el nuevo instalador.

Puppet nos permite automatizar la instalación en un servidor *Ubuntu* mediante una sencilla configuración.

El uso de *Vagrant* permite probar SidelabCode Stack en una máquina virtual en 5 minutos.

### B.1. Requisitos

Para la instalación de SidelabCode Stack es necesario obtener los siguientes recursos.

Dependiendo de la instalación que se utilice |Vagrant o |Puppet se han de seguir instrucciones diferentes.

#### B.1.1. Descarga SidelabCode Stack

Descargar el instalador de SidelabCode Stack (módulo scstack) y sus dependencias de la url:

- `http://code.sidelab.es/public/sidelabcodestack/artifacts/0.3/puppet-installer-0.3-bin.tar.gz`

```
cd $HOME
mkdir tmp
cd $HOME/tmp
wget http://code.sidelab.es/public/sidelabcodestack/artifacts/0.3/puppet-installer-0.3-bin.tar.gz
```

Descomprimir y copiar a la carpeta modules:

```
cd $HOME/tmp
tar xvzf puppet-installer-0.3-bin.tar.gz
```

### B.1.2. Configuración de módulos puppet

Creemos un fichero `default.pp` en la carpeta `tmp` con el siguiente contenido:

```
exec { "apt-update":
  command => "/usr/bin/apt-get_update",
}
class { "scstack":
  # Superadmin password. Will be used to access the SidelabCode Stack Console re@lity45
  sadminpass => "re@lity45",
  # Or whatever IP specified in Vagrantfile
  ip => "192.168.33.10",
  domain => "sidelabcode03.scstack.org",
  baseDN => "dc=sidelabcode03,dc=scstack,dc=org",
  # Your company/organization name
  compname => "SidelabCode_stack_version_0.3",
  # A name to be displayed within Redmine
  codename => "SCStack_ALM_Tools",
}
```

### B.1.3. Apt Cacher

Dependiendo de la conexión de red, el proceso de instalación puede tardar más o menos. En general es buena idea configurar un proxy para los paquetes debian. Esta opción es recomendable en el proceso de instalación a través de Vagrant. Para ello, simplemente hay que instalar **apt-cacher** en el host:

```
sudo apt-get install apt-cacher
```

Modificar las siguientes líneas del fichero `/etc/apt-cacher/apt-cacher.conf`:

```
daemon_addr = 192.168.33.1 # No podemos usar localhost si queremos que los clientes se puedan
conectar
allowed_hosts = * # Permitir a todos los clientes conectarse a este proxy.
generate_reports = 1 # Generar un informe cada 24h
```

Reiniciar el servicio:

```
sudo /etc/init.d/apt-cacher restart
```

Modificar el fichero `/etc/hosts` con la ip del host y el dominio asociado que se define en el fichero de configuración `default.pp` y la ip y el dominio del cliente para la comunicación con apt-cacher definido en el parámetro `daemon_addr` del fichero `/etc/apt-cacher/apt-cacher.conf`:

```
192.168.33.10    sidelabcode03.scstack.org
192.168.33.1    host.scstack.es
```

Añadir el siguiente trozo de código en la primera línea del fichero `default.pp` para que utilice el apt-cacher creado:

```
file { "/etc/apt/apt.conf.d/01proxy":
    content => 'Acquire::http::Proxy_"http://192.168.33.1:3142/apt-cacher";',
}
```

## B.2. Vagrant

La instalación a través de Vagrant permite probar SidelabCode Stack en una máquina virtual en 5 minutos.

### B.2.1. Descripción del entorno de instalación

Básicamente lo que vamos a hacer es indicar a Vagrant que monte una red privada entre la máquina host y la máquina virtual donde instalaremos SidelabCode Stack. Esto nos

permite tener acceso a la forja desde el host. Normalmente, Vagrant asigna, dentro de esa red privada, la IP 192.168.33.1 al host y la IP 192.168.33.10 a la máquina virtual. Estos valores se pueden cambiar como veremos posteriormente.

### B.2.2. Prerequisitos

- Instalar Vagrant y Virtualbox (descargar las últimas versiones de las respectivas páginas web)
- Añadir Vagrant al path

```
$ gedit $HOME/.bashrc  
$ PATH=$PATH:/opt/vagrant/bin
```

### B.2.3. Preparación de la VM

Utilizaremos Vagrant para provisionar una VM con Java donde poder instalar SidelabCode Stack. Preparamos la carpeta para el proyecto Vagrant.

```
mkdir vagrant  
mkdir vagrant/manifests  
mkdir vagrant/modules
```

Descargar una imagen vagrant (precise64 es la que elegimos en esta documentación, por ser LTS).

```
vagrant box add precise64 http://files.vagrantup.com/precise64.box
```

Si quiere utilizar una versión distinta de una distribución, puede seleccionarla en la lista de **boxes** que proporciona vagrant para virtualbox.

Crear un proyecto Vagrant:

```
vagrant init
```

Modificar el Vagrantfile que describe el proyecto (VM, provisioner, etc) para que arranque la vm “precise64” y utilice Puppet:

```
config.vm.box = "precise64"  
config.vm.network :hostonly, "192.168.33.10" # Si se desea se puede utilizar el modo bridge y  
    asignar una ip por dhcp dentro de la red en la que se encuentra el host  
config.vm.provision :puppet, :module_path => "modules"
```

Copiar el instalador de la forja en la carpeta modules del proyecto Vagrant:

```
cp -R puppet-installer -0.3/* $HOME/vagrant/modules
```

Copiar el fichero default.pp en la carpeta manifests del proyecto Vagrant:

```
cp /tmp/default.pp $HOME/vagrant/manifests
```

Arrancar la vm.

```
cd $HOME/vagrant  
vagrant up
```

## B.3. Puppet

**TBC:** Descripción

### B.3.1. Pre requisitos

Puppet se ha de instalar mediante el gestor de paquetes de la distribución, en este caso apt para Ubuntu:

```
$ [sudo] apt-get install puppet
```

La instalación en otras distribuciones se puede consultar en el manual de puppet.

### B.3.2. Configuración

Copiar los módulos puppet al directorio de módulos definido:

```
$ mkdir -p $HOME/puppet/modules  
$ cp -R puppet-installer -0.3/* $HOME/puppet/modules
```

Ejecutar puppet para el proceso de instalación mediante sudo:

```
$ sudo puppet apply --modulepath=$HOME/puppet/modules default.pp
```

## B.4. Post instalación

El proceso de instalación comenzará automáticamente. Una vez finalizado, en la dirección <http://test.scstack.org/redmine> se mostrará Redmine. La consola es accesible a través de la dirección <https://test.scstack.org:5555>. Es posible administrar scstack accediendo con el usuario *sadmin* y la contraseña especificada en el parámetro *sadminpass*.

**Nota:** La consola de administración se ha comprobado el funcionamiento para los siguientes navegadores:

- Firefox.
- Chrome/Chromium

### B.4.1. Primeros pasos

Después de la instalación automatizada del entorno se ha de acceder a las herramientas **Redmine** y **Archiva** para completar el proceso.

Antes de nada se ha de reiniciar la máquina para comprobar que se ejecutan todos los procesos en el inicio.

#### Redmine

Modificar la fecha de creación de la api key de admin desde mysql:

```
mysql -u root -p
> use redminedb;
> update tokens set created_on='2013-01-16_22:16:00' where id='1';
```

Modificar los permisos de las carpetas en `/opt/redmine/tmp` para que sean del usuario de apache:

- `cd /opt/redmine/tmp && chown -R www-data:www-data *`

Acceder a la URL de Redmine, con el usuario `admin` y el password `admin`:

- <https://test.scstack.org/redmine>

Cambiar la contraseña para que no utilice la genérica a través de la ruta:

- Administración > Users > admin > Authentication > actualizar.

Cambiar la API key para securizar el acceso a la API rest (scstack instala una por defecto, pero no es segura):

- Acceder como admin > My account > API access key > Reset > Show -> Copiar la key
- Pegar la key en el fichero `/opt/scstack-service/scstack.conf`
- Reiniciar el servicio scstack: `sudo service scstack-service restart`

## Gerrit

El primer usuario que accede a Gerrit obtiene privilegios de administrador. Al instalar la forja, se recomienda crear un usuario “gerritadmin” y password “t0rc0zu310” y acceder con este usuario a Gerrit. Este usuario se convertirá en administrador automáticamente al hacer login. A partir de este momento, este será el usuario con el que crear los grupos y proyectos (repositorios) en Gerrit.

Obtener la clave pública del servidor para asignarla al usuario **gerritadmin**:

1. *Settings > SSH Public Keys> Add.*
2. Copiar la clave del fichero `/opt/ssh-keys/gerritadmin_rsa.pub`.

Configurar permisos para creación de proyectos:

1. Acceder a *Projects > List> All-Projects*.
2. Seleccionar *Access*:
3. *Editar*:

- Bloque **refs/** Add Permission > añadir *Push* el grupo *Administrators*.
- Bloque **refs/meta/config** Add Group > añadir a *Read* el grupo *Administrators*.
- Save Changes.

## Archiva

Acceder a la URL de Archiva:

- `https://test.scstack.org/archiva`

La primera vez que se configura archiva pide los datos del administrador. Apuntarlos convenientemente para posteriores necesidades de administración. Se recomienda utilizar la contraseña del administrador de la forja definida en el fichero de configuración `default.pp`.

**Repositorios** Por defecto, Archiva trae configurado un **repositorio internal** que hace de proxy de *Maven Central* y *java.net*. Si hace falta añadir repositorios remotos adicionales, en Repositories, al final de la página se pueden añadir repositorios remotos.

Archiva trae configurado un **repositorio de snapshots**. Se recomienda crear uno de **releases**.

Para ello accedemos a la administración de Archiva Administration -> Repositories y añadimos uno nuevo con los siguientes parámetros:

```
Identifier*: *releases*
Name*:      *Archiva Managed Releases Repository*
Directory*: */opt/tomcat/data/repositories/releases*
...
Repository Purge By Days Older Than: *30*
```

Se crea el repositorio. Si Tomcat nos muestra un error por pantalla al acceder a la URL `https://test.scstack.org/archiva/admin/addRepository!commit.action` relacionado con **NullPointerException** no nos debemos preocupar ya que el repositorio está creado correctamente siendo accesible y funcional. Se puede comprobar volviendo a visualizar la lista de repositorios de Archiva.



**Usuarios** Archiva no lee los usuarios de *OpenLDAP*, por tanto es necesario añadirlos a mano. En principio, debería ser suficiente con un **usuario de deploy** para *toda la organización*, o como mucho, un usuario por proyecto o grupo de proyectos.

El usuario debe ser **Observer** de los tres repositorios y **manager** de snapshots y releases.

## B.5. FAQ

Posibles problemas que se pueden encontrar tras la instalación:

- Error al crear un repositorio Git: Reiniciar el servicio `scstack-service`:

```
$sudo service scstack-service stop
$sudo service scstack-service start
```

- Error al acceder a **Archiva** o **Jenkins** 404 No encontrado.

- Configurar el dominio de nombres en el ordenador para que acceda a través de la ip correspondiente.

```
$ sudo vi /etc/hosts
```

- Añadir la línea de conversión entre IP y nombre (elegido en la configuración del fichero `default.pp`).

```
138.100.156.246 sidelabcode03.scstack.org
```



# Bibliografía

- [1] Larman, Craig and Basili, Victor R. *Iterative and incremental developments. a brief history*. IEEE, 2003.
- [2] Jose Angel Diaz Diaz Manuel Velardo Pacheco. *INFORME TÉCNICO Forjas: entornos de desarrollo colaborativo. Su integración en el ámbito empresarial..* CENATIC (Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las TIC basadas en fuentes abiertas), 2009.
- [3] Dirk Riehle, John Ellenberger, Tamir Menahem, Boris Mikhailovski, Yuri Natchetoi, Barak Naveh, Thomas Odenwald. *Open Collaboration within Corporations Using Software Forges*. IEEE Software, March/April 2009.
- [4] Micael gallego. *Mamá, yo de mayor quiero una forja (de desarrollo software)*. <http://sidelab.wordpress.com/2011/07/05/mama-yo-de-mayor-quiero-una-forja-de-desarrollo-software/>, 2011.
- [5] Jonathan Rosenberg. *The meaning of open*. Google Official Blog <http://googleblog.blogspot.com.es/2009/12/meaning-of-open.html>, December 2009.
- [6] Wikipedia. *Comparison of open-source software hosting facilities*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison\\_of\\_open\\_source\\_software\\_hosting\\_facilities](http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_open_source_software_hosting_facilities), 2013.
- [7] Jesus M. Gonzalez-Barahona, *The history of FusionForge and GForge*. <http://blog.bitergia.com/2012/11/16/the-history-of-fusionforge-and-gforge/>, Bitergia's blog, November 16 2012