Reporte de práctica de laboratorio

**Práctica 10: Control de versiones (CodeCommit)**

Fecha 04/Abril/2021

Maestría en Sistemas Computacioneales

*Aplicaciones y Servicios en la Nube*

Prof. Mtro. Rodolfo Luthe Ríos

Nombre\_alumno Elva Alejandra Rodríguez Rodríguez

[correo\_electrónico](mailto:mi11729@iteso.mx) elva.rodriguez@iteso.mx

# Introducción

El objetivo de la práctica es aprender a utilizar un controlador de versiones de archivos con el objetivo de observar las ventajas. En este caso se seleccionó Git como la herramienta para trabajar con esto además de conectarlas con diferentes plataformas como AWS utilizando CodeCommit y GitHub para poder visualizar las versiones y los cambios en cada una.

Parte del aprendizaje de la práctica se basa en aprender el uso del versionador antes mencionado en caso de no haberlo utilizado en el pasado. Y el control de estas.

# Marco Teórico

**Git** [1]

Hoy en día, Git es, con diferencia, el sistema de control de versiones moderno más utilizado del mundo. Git es un proyecto de código abierto maduro y con un mantenimiento activo que desarrolló originalmente Linus Torvalds, el famoso creador del kernel del sistema operativo Linux, en 2005. Un asombroso número de proyectos de software dependen de Git para el control de versiones, incluidos proyectos comerciales y de código abierto. Los desarrolladores que han trabajado con Git cuentan con una buena representación en la base de talentos disponibles para el desarrollo de software, y este sistema funciona a la perfección en una amplia variedad de sistemas operativos e IDE (entornos de desarrollo integrados).

Git, que presenta una arquitectura distribuida, es un ejemplo de DVCS (sistema de control de versiones distribuido, por sus siglas en inglés). En lugar de tener un único espacio para todo el historial de versiones del software, como sucede de manera habitual en los sistemas de control de versiones antaño populares, como CVS o Subversion (también conocido como SVN), en Git, la copia de trabajo del código de cada desarrollador es también un repositorio que puede albergar el historial completo de todos los cambios.

**Controlador de versiones** [2]

¿Qué es un control de versiones, y por qué debería importarte? Un control de versiones es un sistema que registra los cambios realizados en un archivo o conjunto de archivos a lo largo del tiempo, de modo que puedas recuperar versiones específicas más adelante. Aunque en los ejemplos de este libro usarás archivos de código fuente como aquellos cuya versión está siendo controlada, en realidad puedes hacer lo mismo con casi cualquier tipo de archivo que encuentres en una computadora.

Si eres diseñador gráfico o de web y quieres mantener cada versión de una imagen o diseño (es algo que sin duda vas a querer), usar un sistema de control de versiones (VCS por sus siglas en inglés) es una decisión muy acertada. Dicho sistema te permite regresar a versiones anteriores de tus archivos, regresar a una versión anterior del proyecto completo, comparar cambios a lo largo del tiempo, ver quién modificó por última vez algo que pueda estar causando problemas, ver quién introdujo un problema y cuándo, y mucho más. Usar un VCS también significa generalmente que, si arruinas o pierdes archivos, será posible recuperarlos fácilmente. Adicionalmente, obtendrás todos estos beneficios a un costo muy bajo.

**GitHub** [3]

GitHub es una compañía sin fines de lucro que ofrece un servicio de hosting de repositorios almacenados en la nube. Esencialmente, hace que sea más fácil para individuos y equipos usar Git como la versión de control y colaboración.

La interfaz de GitHub es bastante fácil de usar para el desarrollador novato que quiera aprovechar las ventajas del Git. Sin GitHub, usar un Git generalmente requiere de un poco más de conocimientos de tecnología y uso de una línea de comando.

# Diagrama

Diagrama de la arquitectura implementada.

# Desarrollo de la Práctica.

En esta sección se debe presentar de forma cronológica el desarrollo de la práctica. Debe ser tan claro para servir como guía para repetir la práctica. En esta sección se pueden incluir imágenes, diagramas, o fotografía. Pero es importante no abusar o querer representar el desarrollo como una secuencia de fotografías.

# Problemas y Soluciones

Se deberá enumerar todos los problemas que se encontraron durante el desarrollo de la práctica y como se resolvieron.

# Experimentos y Resultados.

En esta sección se deberá explicar cada uno de los experimentos realizados y sus resultados. Los resultados deberán estar debidamente interpretados de tal forma que se entienda su significado y el por qué son buenos o malos. En esta sección se pueden incluir diagramas, fotografías o imágenes que ayuden a representar los resultados.

# Costo

Explicare el costo de la solución implementada, justificando la solución implementada con base en los costos.

# Conclusiones

Las conclusiones deberán ser un trabajo de reflexión que nos presente el conocimiento adquirido desde los experimentos, los resultados y el marco teórico presentado. No son conclusiones válidas: “¡aprendí mucho!”, “me gustó mucho la práctica”, “todo funcionó correctamente”. (1 o 2 párrafos).

# Bibliografia

En formato de la IEEE