



Chapitre 5 Gestionnaire de configuration lo

UP GL-BD











- L'intérêt d'un GCL
- Les architectures d'un GCL : centralisée et décentralisée
- Les principes de base d'un GCL
 - La journalisation
 - La gestion de versions
 - La gestion de conflit



L'intérêt d'un GCL

- Les outils de gestion de la configuration logicielle permette à une équipe des développeurs de gérer un projet informatique.
- Elaborer comme des outils d'interactions, ils permettent de gérer l'ensemble des versions différentes d'un projet, composé de nombreux fichiers.
- L'emplacement d'un projet sur un outil de gestion des versions est appelé un <u>dépôt</u>, il est créé par l'administrateur et permet la gestion de toutes les versions créées par les auteurs autorisés à intervenir sur le projet.



L'intérêt d'un GCL

Conserver
l'ensemble des
versions d'un
ensemble de
fichiers



Travailler à plusieurs

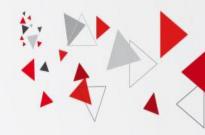
Services offerts par un GCL



Conserver l'identité des développeurs



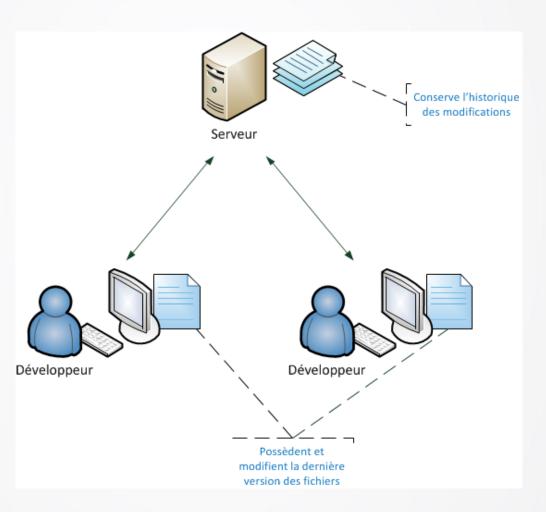
Gérer les conflits



L'intérêt d'un GCL

- Travailler à plusieurs: chaque développeur utilise les 2 fonctions principale d'un GCL: le ckeckout qui permet de récupérer la dernière version d'un projet depuis un dépôt, et le commit qui permet d'envoyer les modifications sur le dépôt et ainsi créer une nouvelle version du projet que d'autres développeurs pourront checkout.
- Conserver l'ensemble des versions d'un ensemble de fichiers : cela permet de revenir en arrière en cas de problème sur la version actuelle
- Conserver l'identité des développeurs: la journalisation
- Gérer les conflits: Lorsque plusieurs modifications ont lieu sur un même fichier, en effet si deux personnes modifient le même fichier, des conflits peuvent apparaitre (édition de la même ligne ...), cela permet de ne pas voir son travail écrasé par un collègue qui n'avait pas effectué un checkout récemment et qui avait modifié un fichier.

Les architectures d'un GCL; Architecture centralisée



Les architectures d'un GCL: Architecture centralisée

- Basée sur le modèle Client Serveur : le serveur possède l'historique des versions du projet et se charge de les transmettre aux développeurs.
- il n'existe qu'un seul dépôt des versions qui fait référence: Cela simplifie la gestion des versions mais est contraignant pour certains usages comme le travail sans connexion au réseau.
- Exemple des GCL: CVS et Subversion

Les architectures d'un GCL: Architecture centralisée: les avantages et les inconvénients

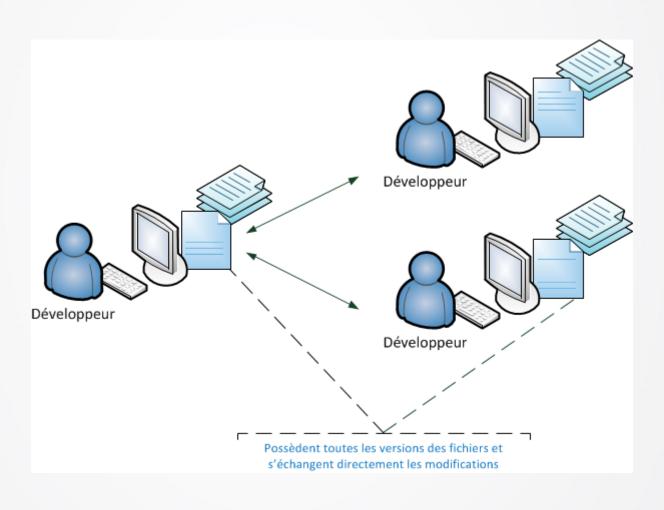
*Pas de développement hors connexion : il est nécessaire d'être connecté à internet pour effectuer une sauvegarde de ses modifications sur le dépôt

*Travail à plusieurs sur une branche détachées de la branche principale

*il nécessite un serveur de back-up pour assurer la fiabilité

Avantages:
simple de mise
en place
puisqu'il se base
sur le modèle
classique de
client/serveur

Les architectures d'un GCL; Architecture décentralisée



Les architectures d'un GCL; Architecture décentralisée

- La gestion décentralisée consiste à voir le logiciel de gestion de versions comme un outil permettant à chacun de travailler à son rythme, de façon désynchronisée des autres, puis d'offrir un moyen à ces personnes de s'échanger leur travaux respectifs. De fait, il existe plusieurs dépôts pour un même logiciel.
- Dans la pratique, les logiciels distribués sont capables de fonctionner dans ce mode distribué (plusieurs dépôts) mais on utilise très souvent un seul serveur qui sert de « point de rencontre » entre les personnes.
- Exemple des GCL : Git, GNU Arch et Mercurial

Les architectures d'un GCL: Architecture décentralisée: les avantages et les inconvénients

*Cloner un dépôt est long car il faut récupérer tout son historique

*la gestion de la concurrence en mode lock sera impossible

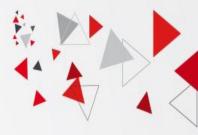
*Ce qui peut poser problème si cet outil de gestion ne permet pas de fusionner 2 versions différentes.

Avantages:

- *Permet de travailler de manière indépendante des autres développeurs
- *il est possible d'enregistrer ses modifications sur le dépôt sans être connecté à internet
- *il est possible de partager ses modifications avec les autres développeurs en les envoyant sur un serveur de "rencontre"



Les principes de base: La journalisation



• La journalisation permet de contrôler les modifications apportées à chaque fichier ou composant d'un logiciel:

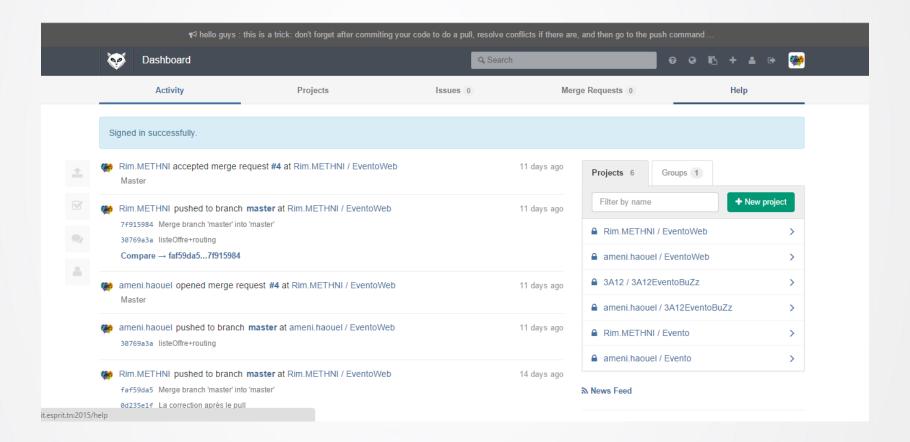
Historique d'accès

Qui? Quand? Nature(Création/modification/destruction).

❖ <u>Détail de la modification</u>

Par des outils intelligents de comparaison des sources

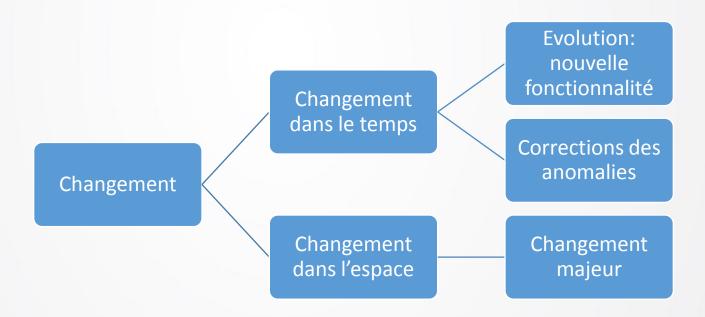
Les principes de base: La journalisation: exemple avec GitLab



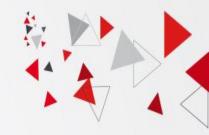




Un logiciel évolue d'une version à l'autre en subissant une suite de **changements**

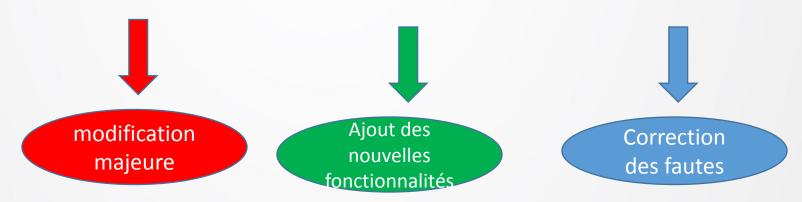




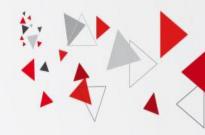


- La numérotation à trois chiffres servant à identifier un ensemble cohérent de modules
- Un label ou Une étiquette de révision (Tag ou Flag) est le terme souvent utilisé pour définir une étiquette textuelle qui peut être associée à une révision spécifique d'un projet mis à jour.

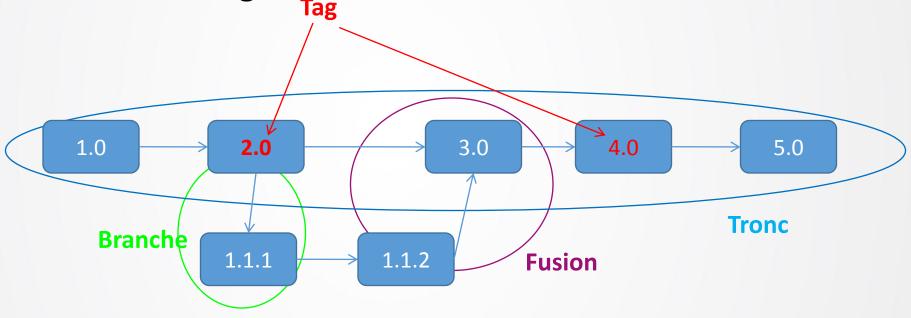
Numéro de version. Numéro de révision. Numéro de correction



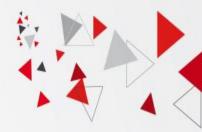




• L'arbres de gestion de versions:





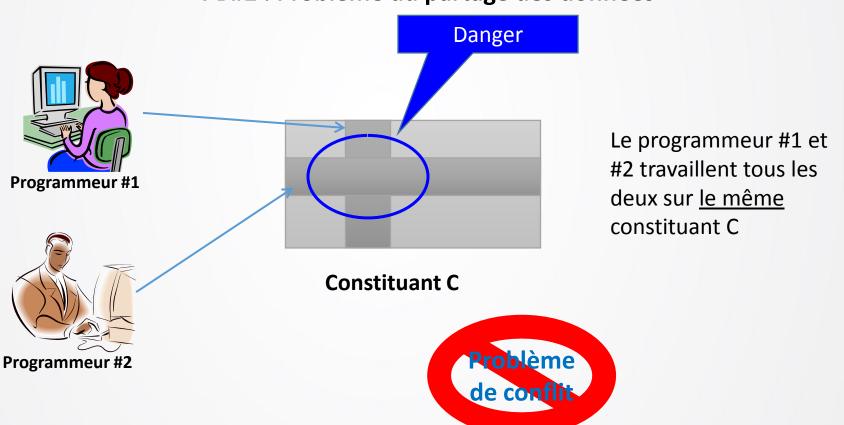


- Il faut s'imaginer les relations entre versions comme un arbre (appelé arbre de gestion de versions) avec un tronc, des branches et des sous-branches:
- **Tronc:** Par défaut, l'évolution d'un projet au travers de l'historique de ses versions est un phénomène linéaire : la personne A apporte ses modifications sur le projet, B ajoute ses fonctionnalités, C corrige le code de A etc. On parle alors de Mainline ou de tronc.
- **Branche:** Cependant, au cours de l'évolution d'un logiciel, il se peut que cette MainLine doive à la fois suivre son cours, mais aussi répondre à une contrainte qui va amener le projet à suivre une évolution parallèle à la MainLine. On a besoin alors de créer une branche.
- **Fusion:** La fusion de branches (merge) consiste à combiner des modifications ou des suites de modifications (qu'elles viennent de branches différentes ou non) pour créer une nouvelle version.
- Tag: L'étiquetage (tag) consiste à associer un nom à une version donnée

Les principes de base: La gestion de conflit



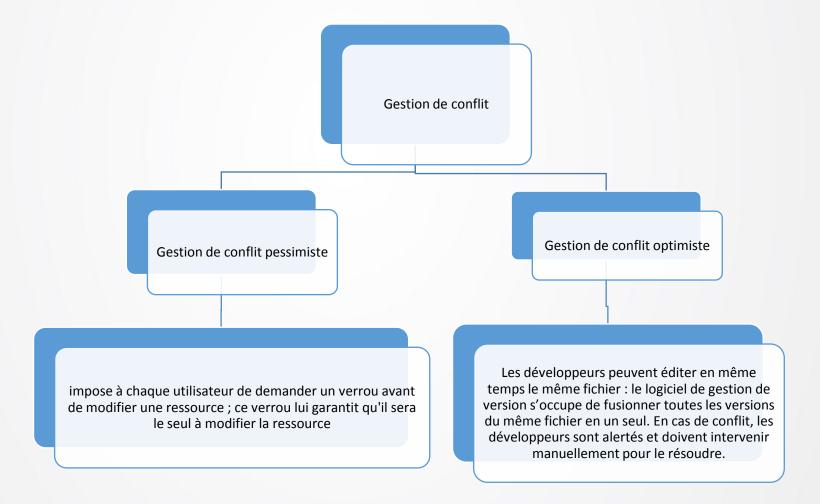
PB#2 : Problème du partage des données







• Les solution: Gestion de conflit



Les principes de base: La gestion de conflit: Exemple

