UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA

Ciclo completo de CI/CD con Dagger y Kubernetes

Autor/a:
Daniel Vieites Torres

Tutores:
Juan Carlos Pichel Campos
Francisco Maseda Muiño

Grado en Ingeniería Informática

2025

Trabajo de Fin de Grado presentado en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de la Universidad de Santiago de Compostela para la obtención do Grado en Ingeniería Informática

Resumen

Este trabajo aborda la gestión completa de un ciclo CI/CD (*Continuous Integration/Continuous Delivery*) con Dagger. Se desarrolla una aplicación de prueba, que consta de un frontend y un backend, junto con la infraestructura como código, y se comparan dos *pipelines*: uno implementado con Dagger y otro sin él. Los resultados demuestran que Dagger mejora el flujo de trabajo debido a la gestión que realiza de la caché, ejecutando todo el ciclo de CI/CD un 80 % más rápido que el *pipeline* sin Dagger. Como resultado, este trabajo propone un conjunto de módulos de Dagger que ofrece un enfoque práctico sobre cómo utilizar Dagger para acelerar el desarrollo despliegue de cualquier aplicación, minimizando el tiempo de espera y pasos manuales.

Índice general

Índice de figuras

Índice de cuadros

Índice de Listings

Capítulo 1

Introdución

1.1. Objetivos generales

Objetivos principales

En este trabajo se pretende demostrar y evaluar la viabilidad, eficiencia y flexibilidad de Dagger[1] como motor de CI/CD (*Continuous Integration/Continuous Delivery*)[2, 4], con el fin de estandarizar y modernizar los ciclos de vida del desarrollo de software.

No solo se va a utilizar Dagger como complemento del ciclo de desarrollo de una aplicación, sino que se va a comparar con la no utilización de este. Se evaluarán las ventajas que tiene su uso frente a métodos convencionales, entre las que destacarán la gestión de caché y el uso de contenedores.

Se van a proporcionar ejemplos de módulos creados con Dagger, los cuales estarán especialmente diseñados para cumplir los ciclos tanto de CI como de CD de una aplicación *dummy*. De esta manera se podrá comprobar que este mismo proceso se puede llevar a cabo para cualquier aplicación, y de una manera sencilla.

Objetivos secundarios

Para lograr los objetivos principales es necesario llevar a cabo varios pasos:

- Creación de un monorepo[5] en GitHub.

  Todo el código principal se almacenará en un mismo repositorio. De esta manera se evitarán complicaciones debido a la gestión de dependencias de cada una de las partes de la aplicación. Permitirá controlar todo el código fuente de una manera más sencilla al tratarse de un proyecto relativamente pequeño.

- Diseño y creación de una aplicación *dummy*.

  Es necesario una aplicación sobre la que realizar los ciclos de CI/CD. Esta consistirá en una página web (frontend) de gestión de un zoo, la cual rea-

lizará peticiones a una API (backend) que estará conectada a una base de datos.

- Implementación de un *pipeline* CI/CD.

  Se creará un módulo de Dagger para cada uno de los procesos (CI y CD). El módulo de CI permitirá desde compilar la aplicación, hasta publicar las imágenes de Docker y los paquetes NPM de cada una de las partes. Por otro lado, el módulo de CD será el encargado de utilizar esas imágenes que se han publicado previamente y desplegar la aplicación en el entorno correspondiente.

- Entorno orquestado.

  El *pipeline* de CD termina con el despliegue de la aplicación sobre Kubernetes[6], utilizando Helm[7]. Esto permite levantar la aplicación en el entorno que le corresponda, según el estado en el que se encuentra cada versión.

- Análisis comparativo

  Finalmente, se realiza un análisis de las ventajas que ofrece Dagger frente a métodos convencionales.

1.2. Relación de la documentación

- Capítulo 1: Introducción.

  Este capítulo, en el cual se describen la finalidad del proyecto, las tecnologías a utilizar, de manera breve; y la estructura, a grandes rasgos, del trabajo en sí.

- Capítulo 2: Estado del arte y fundamentos teóricos.

  En el segundo capítulo se detallan los conceptos más importantes de CI/CD. Además, se estudia la evolución de las herramientas DevOps[8], incluyendo Dagger como una de las últimas y más innovadoras herramientas en este sector, y se compara con las otras tecnologías.

- Capítulo 3: Diseño y arquitectura del sistema.

  Aquí se describen las tecnologías utilizadas para implementar la aplicación *dummy*. También se explica cómo se ha organizado la infraestructura de despliegue.

- Capítulo 4: Implementación del *pipeline* con Dagger.

  Aquí se indican los pasos que se han dado para crear los *pipelines* con Dagger, utilizando el SDK para definirlos como código. Este es el núcleo del proyecto.

- Capítulo 5: Pruebas y resultados.

  En este capítulo se presentan las pruebas que se han llevado a cabo. Se habla de las dificultades que se han tenido, así como de las ventajas que ofrece Dagger frente a otras tecnologías, aportando comparaciones cuantitativas y cualitativas.

- Capítulo 6: Conclusiones y líneas futuras.

  Finalmente, se resumen los hechos que se han obtenido, se valora el resultado final del uso de Dagger y se indica si ha cumplido con las expectativas. Además, se añaden puntos de mejora o extensiones del proyecto.

Capítulo 2

Estado del arte y fundamentos teóricos

Antes de empezar a escribir código, se deben entender los conceptos fundamentales que permitirán llevar a cabo este trabajo.

Lo que se intenta mejorar utilizando Dagger es el ciclo completo de CI/CD de una aplicación. Por lo tanto, es fundamental definir los conceptos de *Continuous Integration* y el *Continuous Delivery*. Una vez se comprenda a qué se refieren esos términos, se podrán entender los métodos y tecnologías convencionales que permiten implementar dichos procesos. Será entonces cuando se pueda introducir Dagger, un método innovador para realizar *pipelines*, el cual aporta muchas ventajas y se comparará con otras tecnologías disponibles en el sector.

2.1. CI/CD

CI/CD son las siglas de *Continuous Integration*/*Continuous Delivery*, o en casos más específicos, este último también se puedo conocer como *Continuous Deployment*.

Se trata de un conjunto de pasos automatizados, utilizados en el desarrollo de software para llevar el código desde su implementación inicial hasta el despliegue de la aplicación. Estos pasos incluyen:

- Integración de cambios en el código.
- La compilación de la aplicación con los cambios realizados.
- Realización de pruebas.
- Creación y publicación de imágenes de Docker y paquetes NPM.
- Despliegue de la aplicación (modelo *push*[9])

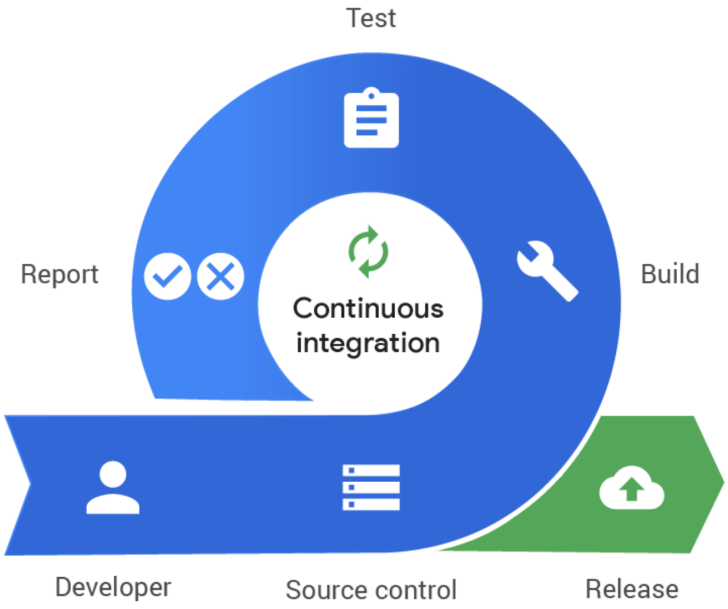

Figura 2.1: Proceso de integración continua.[3]

Continuous Integration

Se basa en la integración de código de manera constante, día a día, en un repositorio compartido por programadores. Cada uno de los programadores realiza cambios en el código y lo integra en el repositorio. Una vez se realizan cambios, estos deben pasar una serie de pruebas para que se incluyan definitivamente en el código fuente de la aplicación (Fig. 2.1).

Desde hace años se utiliza un sistema de control de versiones para gestionar el código de cualquier proyecto. Este tipo de herramientas permite a un equipo controlar el estado del código en cada momento, siendo capaces de conocer el historial de los cambios realizados, saber quién ha hecho cada cambio y tener la capacidad de revertir alguna modificación en el caso de ser necesario. La herramienta de control de versiones más utilizada hoy en día, y la que se utiliza en este proyecto, es Git[10].

La integración de código en un repositorio no se trata simplemente de modificar una porción de un archivo y subirlo. El código debe ser probado antes de incluirlo completamente en el núcleo de la aplicación. Durante el proceso de integración continua, cada vez que se modifica algo de código, se debe:

- Construir la aplicación.
- Pasar pruebas de funcionalidad.
- Pasar a través de un análisis del propio código (*linting*).
- Reportar cualquier error en el caso de que exista.

Todo lo anterior se debe realizar de manera automatizada, con el fin de integrar el código modificado en la aplicación lo más rápido posible.

2.2. Métodos convencionales

Como cabe esperar, los pasos mencionados anteriormente que forman parte de la integración continua van a depender del tipo de aplicación que se esté construyendo, y de las tecnologías que se estén utilizando. Además, esta secuencia de acciones pueden incluir unos pocos comandos en trabajos o proyectos sencillos, o necesitar varios *scripts* complejos en el caso de aplicaciones más avanzadas. Por lo tanto, es necesario tener una herramienta que permita realizar los pasos mencionados anteriormente, sin la necesidad de memorizar o saber a ciencia cierta cada uno de los comandos o scripts que hay que ejecutar para comprobar que el código de la aplicación es correcto.

Para ello existe `make`[11], una aplicación de línea de comandos que permite definir bloques de comandos o reglas, aportando a cada bloque un nombre u objetivo que se pretende obtener ejecutando dicha regla. Se suele crear un archivo llamado `Makefile` para definir todas las reglas que se precisen.

```
1  # Compiler
2  CC = gcc
3
4  # Compiler options
5  CFLAGS = -Wall -g
6
7  # Final executable name
8  TARGET = my_program
9
10 # The object files (.o) needed by the program
11 # Make infers automatically that .o depends on the corresponding
       ↪ .c
12 OBJS = main.o hello.o
13
14 # --- Rules ---
15
16 # The first rule is the one executed by default with "make"
17 # It declares that to create the TARGET, it needs the OBJS
18 $(TARGET): $(OBJS)
19   $(CC) $(CFLAGS) -o $(TARGET) $(OBJS)
20
21 # ".PHONY" tells Make that "clean" is not a file
22 .PHONY: clean
23 clean:
24   rm -f $(TARGET) $(OBJS)
```

Listing 2.1: Makefile para compilación de un programa en C

Un ejemplo muy típico de compilación de un programa escrito en `C` sería el que se puede observar en el Listing 2.1.

Sin embargo, en este trabajo se utiliza una versión más nueva y polivalente llamada `just`[12]. Este software tiene la misma finalidad que `make`, ejecutar comandos específicos de un proyecto. Pero este incluye muchas más funcionalidades, entre las cuales destacan:

- Poder pasar parámetros a las "recetas" (las "reglas" en `make`).
- Crear aliases para las recetas.
- Cargar archivos `.env`.
- Poder definir recetas como scripts en el lenguaje que se prefiera, simplemente añadiendo el *shebang*[13] correspondiente.
- Ser capaz de ser invocado desde cualquier subdirectorio.

```
1  # --- ALIASES ---
2  # Defines shortcuts (aliases) for longer commands.
3  alias dv := down_vol
4
5  # --- DEFAULT RECIPE ---
6  # This is the recipe that runs if you just type 'just' in the
7  # terminal.
8  # By default, it invokes the 'just -l' recipe, which lists all
9  # available recipes.
10 # The '_' prefix indicates that it is a helper recipe, not
11 # intended to be called directly by the user.
12 _default:
13   just -l
14
15 # --- INTERNAL (PRIVATE) RECIPES ---
16 _build_zoo_base:
17   #!/usr/bin/env bash
18   if [[ "$(docker images -f reference=zoo-base | wc -l | xargs)"
       ↪ != "2" ]]
19   then
20     docker build --target base -t zoo-base .
21   fi
22
23 # Accepts two parameters: 'entrypoint' and 'command'.
24 _run entrypoint command:
25   # '@' at the beginning of a command line prevents 'just' from
26   # printing the command before executing it.
27   @just _build_zoo_base
28   docker run --rm -w /app -v $PWD:/app --env-file .env --
       ↪ entrypoint={{entrypoint}} zoo-base {{command}}
29
30 # --- PUBLIC RECIPES ---
31 init:
32   @just _run "yarn" "install"
```

```
33
34 down_vol:
35   docker compose down -v
```

Listing 2.2: Extracto de justfile utilizado en el proyecto

Como se puede comprobar en el Listing 2.2, el archivo de configuración de `just`, en este caso nombrado habitualmente `justfile`, tiene una estructura similar a la de un `Makefile`. La diferencia principal es que los nombres de las recetas no hacen referencia a un archivo objetivo que se supone que se debe crear al ejecutar el bloque de comandos, sino que se trata simplemente del nombre de la receta.

2.3. Dagger

Capítulo 3

Deseño

Debe describirse como se realiza o Sistema, a división deste en diferentes compoñentes e a comunicación entre eles. Así mesmo, determinarase o equipamento hardware e software necesario, xustificando a súa elección no caso de que non fose un requisito previo. Debe achegarse a un nivel suficiente de detalle que permita comprender a totalidade da estrutura do produto desenvolvido, utilizando no posible representacións gráficas.

Capítulo 4

Probas

Plan de probas (con evidencias) que verifica a funcionalidade e correctitude global do sistema, e se leva a cabo.

Capítulo 5

Exemplos (eliminar capítulo na versión final)

5.1. Un exemplo de sección

Esta é *letra cursiva*, esta é **letra negrilla**, esta é letra subrallada, e esta é `letra curier`. Letra tiny, scriptsize, small, large, Large, LARGE e moitas más. Exemplo de fórmula: $a = \int_o^\infty f(t)dt$. E agora unha ecuación aparte:

$$S = \sum_{i=0}^{N-1} a_i^2. \tag{5.1}$$

As ecuaciones se poden referenciar: ecuación (5.1).

5.1.1. Un exemplo de subsección

O texto vai aquí.

5.1.2. Otro exemplo de subsección

O texto vai aquí.

Un exemplo de subsubsección

O texto vai aquí.

Un exemplo de subsubsección

O texto vai aquí.

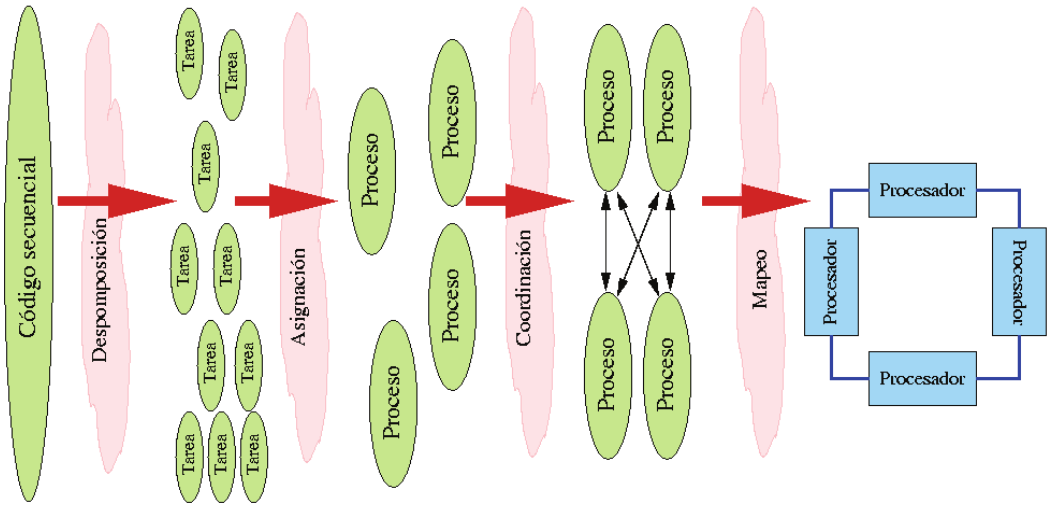

Figura 5.1: Esta é a figura de tal e cal.

Izquierda	Derecha	Centrado
ll	r	cccc
llll	rrr	c

Cuadro 5.1: Esta é a táboa de tal e cal.

Un exemplo de subsubsección

O texto vai aquí.

5.2. Exemplos de figuras e cadros

A figura número 5.1.
O cadro (taboa) número 5.1.

5.3. Exemplos de referencias á bibliografía

5.4. Exemplos de enumeracións

Con puntos:

- Un.
- Dous.
- Tres.

Con números:

1. Catro.
2. Cinco.
3. Seis.

Exemplo de texto verbatim:

```
O texto        verbatim
    se visualiza tal
           como se escribe
```

Exemplo de código C:

```c
#include <math.h>
main()
{  int i, j, a[10];
   for(i=0;i<=10;i++) a[i]=i; // comentario 1
   if(a[1]==0) j=1; /* comentario 2 */
   else j=2;
}
```

Listing 5.1:

Exemplo de código Java:

```java
class HelloWorldApp {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello World!"); // Display the string
    ↪ .
    }
}
```

Listing 5.2:

Capítulo 6

Conclusións e posibles ampliacións

O traballo describe o grao de cumprimento dos obxectivos. Posibles vías de mellora.

Apéndice A

Manuais técnicos

En función do tipo de Traballo e metodoloxía empregada, o contido poderase dividir en varios documentos. En todo caso, neles incluirase toda a información precisa para aquelas persoas que se vaian encargar do desenvolvemento e/ou modificación do Sistema (por exemplo código fonte, recursos necesarios, operacións necesarias para modificacións e probas, posibles problemas, etc.). O código fonte poderase entregar en soporte informático en formatos PDF ou postscript.

Apéndice B

Manuais de usuario

Incluirán toda a información precisa para aquelas persoas que utilicen o Sistema: instalación, utilización, configuración, mensaxes de erro, etc. A documentación do usuario debe ser autocontida, é dicir, para o seu entendemento o usuario final non debe precisar da lectura doutro manual técnico.

Apéndice C

Licenza

Se se quere pór unha licenza (GNU GPL, Creative Commons, etc), o texto da licenza vai aquí.

Bibliografía

[1] Dagger.io. "Dagger Documentation — Dagger." Dagger.io, 2022, *https://docs.dagger.io/*

[2] Fowler, Martin. "Continuous Integration." Martinfowler.com, 18 Jan. 2024, *https://martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html*

[3] PagerDuty, Inc. "What Is Continuous Integration?" PagerDuty, 20 Nov. 2020, *https://www.pagerduty.com/resources/devops/learn/what-is-continuous-integration/*

[4] Fowler, Martin. "Software Delivery Guide." Martinfowler.com, 21 Aug. 2019, *https://martinfowler.com/delivery.html*. Accessed 14 June 2025.

[5] Nx. "Monorepo Explained." Monorepo.tools, 2025, *https://monorepo.tools*

[6] Los autores de Kubernetes. "Orquestación de Contenedores Para Producción." Kubernetes, 2025, *https://kubernetes.io/es*

[7] Helm. "Helm." Helm.sh, 2019, *https://helm.sh*

[8] Atlassian. "¿Qué Es DevOps?" Atlassian, *https://www.atlassian.com/es/devops*

[9] Nasser, Mohammed. "Push vs. Pull-Based Deployments." DEV Community, 25 Nov. 2024, *https://dev.to/mohamednasser018/push-vs-pull-based-deployments-4m78*. Accessed 14 June 2025.

[10] Git. "Git." Git-Scm.com, 2024, *https://git-scm.com*

[11] "Make (Software)." Wikipedia, 10 July 2021, en *https://en.wikipedia.org/wiki/Make_(software)*

[12] casey. "GitHub - Casey/Just: Just a Command Runner." GitHub, 2025, *https://github.com/casey/just*. Accessed 14 June 2025.

[13] Wikipedia. "Shebang (Unix)." Wikipedia, 13 Aug. 2021, *https://en.wikipedia.org/wiki/Shebang_(Unix)*