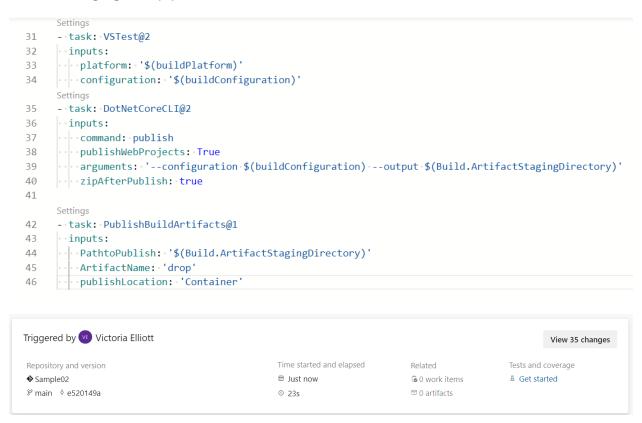
4.1 Verificar acceso a Pipelines concedido

Name	Victoria Elliott
Email	2102175@ucc.edu.ar
Organization Name	https://dev.azure.com/vikielliott30/
Parallelism Type	Private
Public Repositories	https://dev.azure.com/vikielliott30/Sample02
Explanation	Proyecto Estudiantil
Note	According to our policy, we could grant you only private parallelism. We would encourage you to change the project visibility to Private on Project Settings page.
Rejection reason	This organization name have been granted permission before. Please confirm that your organization name is correct and go to Project Settings > Pipelines section > Parallel jobs page, is the Private/Public projects > Microsoft-hosted shows Free tier in your side?

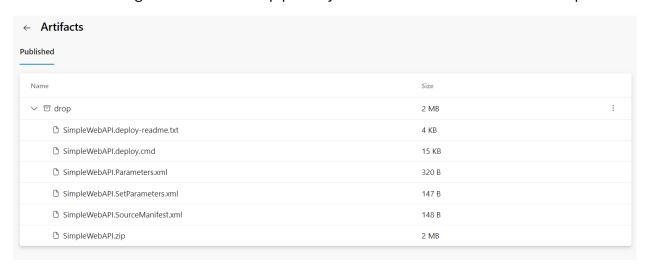
• 4.2 Agregar en pipeline YAML una tarea de Publish.

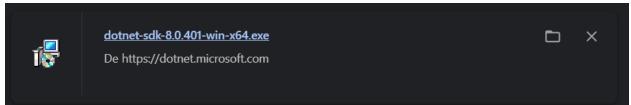


• 4.3 Explicar por qué es necesario contar con una tarea de Publish en un pipeline que corre en un agente de Microsoft en la nube.

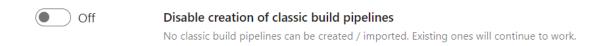
La tarea de Publish es necesaria para que los artefactos generados durante el pipeline sean accesibles y puedan ser utilizados en otros contextos, y para proporcionar una mayor trazabilidad y control sobre los cambios realizados en el código.

• 4.4 Descargar el resultado del pipeline y correr localmente el software compilado.





• 4.5 Habilitar el editor clásico de pipelines. Explicar las diferencias claves entre este tipo de editor y el editor YAML.

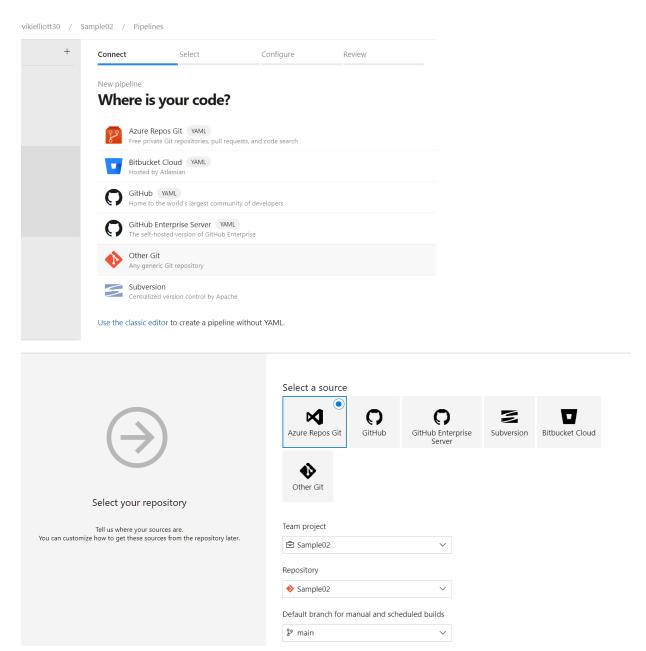


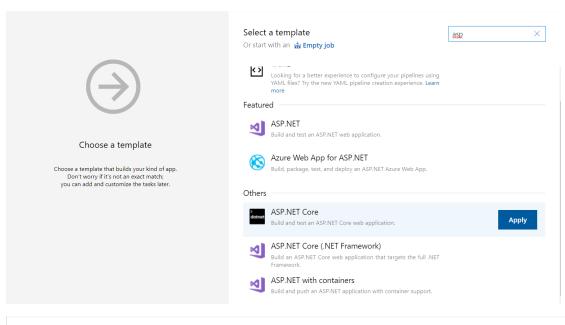
El editor clásico de Azure DevOps es una interfaz gráfica que facilita la creación de pipelines a través de formularios y opciones desplegables, lo que lo hace ideal para principiantes o usuarios que prefieren trabajar sin escribir código. Aunque es fácil de usar, tiene limitaciones en cuanto a flexibilidad y personalización avanzada. Además, la configuración de pipelines en el editor clásico no se integra automáticamente con el control de versiones, lo que puede dificultar la colaboración y el seguimiento de cambios en proyectos más grandes.

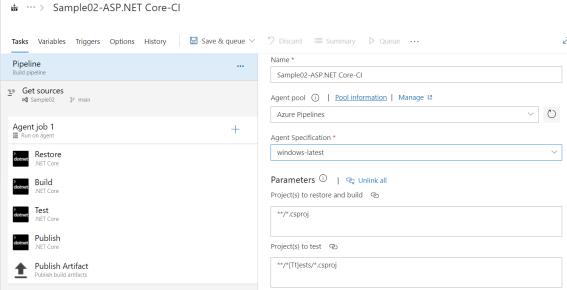
Por otro lado, el editor YAML permite definir pipelines como código, lo que ofrece una mayor flexibilidad y control sobre la configuración del pipeline. Al estar almacenado directamente en el repositorio, el archivo YAML se versiona junto con el código fuente, facilitando la colaboración y la trazabilidad de los cambios. Aunque tiene una curva de aprendizaje más pronunciada, especialmente para usuarios no familiarizados con YAML, el editor YAML es más adecuado para proyectos complejos que requieren una configuración más detallada y reutilizable. En resumen, el editor clásico es más accesible, mientras que

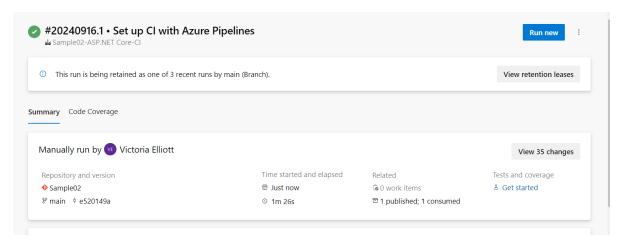
YAML proporciona un control más robusto y es ideal para entornos de desarrollo más avanzados.

• 4.6 Crear un nuevo pipeline con el editor clásico. Descargar el resultado del pipeline y correr localmente el software compilado.

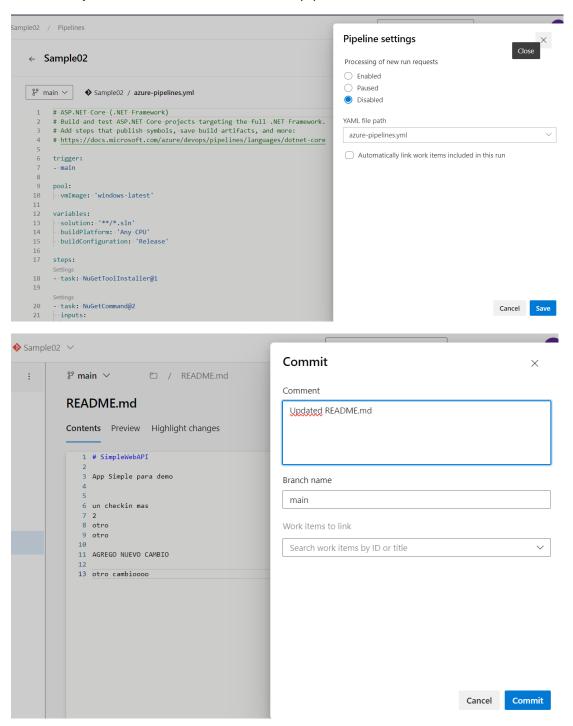


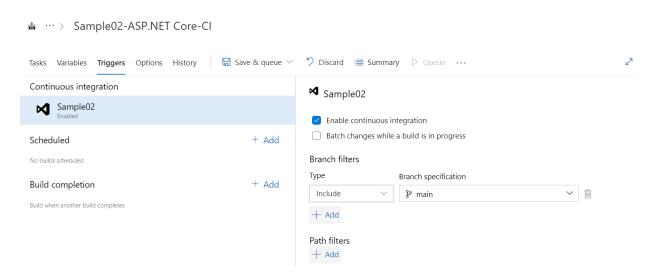






• 4.7 Configurar CI en ambos pipelines (YAML y Classic Editor). Mostrar resultados de la ejecución automática de ambos pipelines al hacer un commit en la rama main.





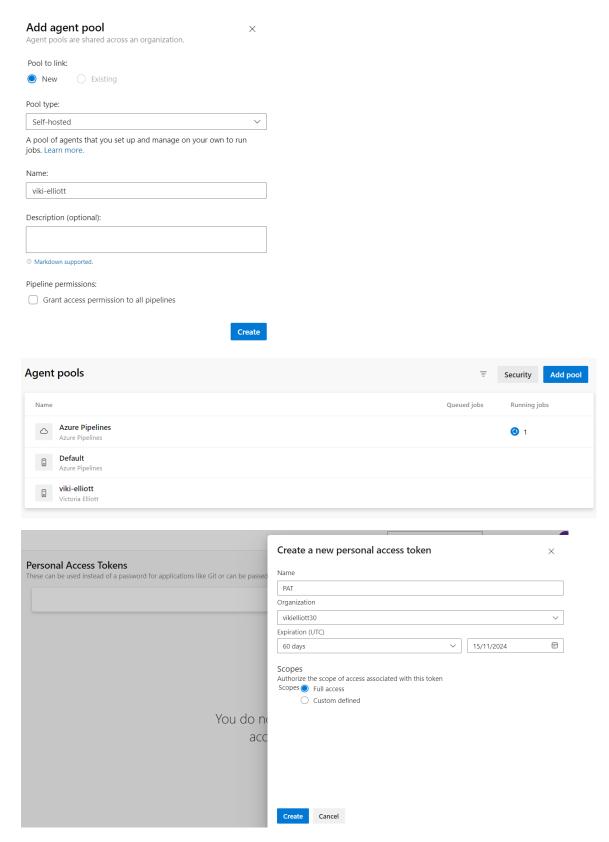
• 4.8 Explicar la diferencia entre un agente MS y un agente Self-Hosted. Qué ventajas y desventajas hay entre ambos? Cuándo es conveniente y/o necesario usar un Self-Hosted Agent?

Un agente MS es un agente en la nube gestionado por Azure DevOps. Es fácil de usar, sin necesidad de gestionar infraestructura, pero tiene menos control sobre el entorno y puede haber tiempos de espera en momentos de alta demanda.

Un agente Self-Hosted es un agente que configuras en tu propia infraestructura, dándote control total sobre el entorno y sin limitaciones de tiempo de ejecución. Sin embargo, requiere mantenimiento y gestión continua.

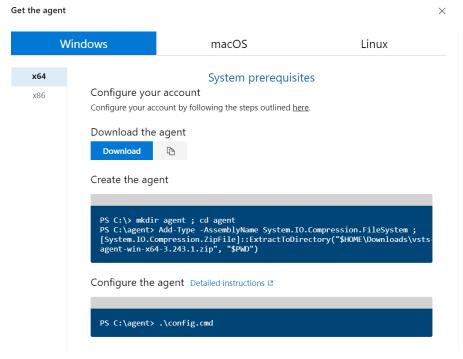
Usa un agente Self-Hosted cuando necesitas un entorno personalizado, integrar software específico o evitar las limitaciones de los agentes en la nube.

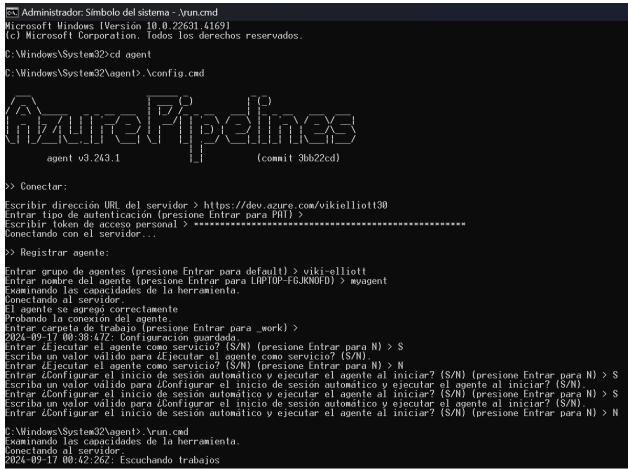
4.8 Crear un Pool de Agentes y un Agente Self-Hosted

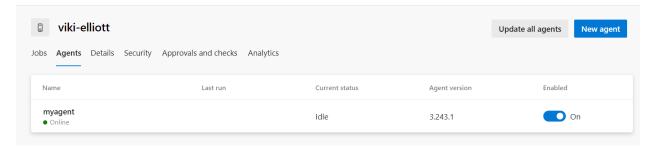


PAT token: krwbyol5j7rxhkxdoe3bqyvruu4urllz6e5s5ps2gcuo2ucb5y5a

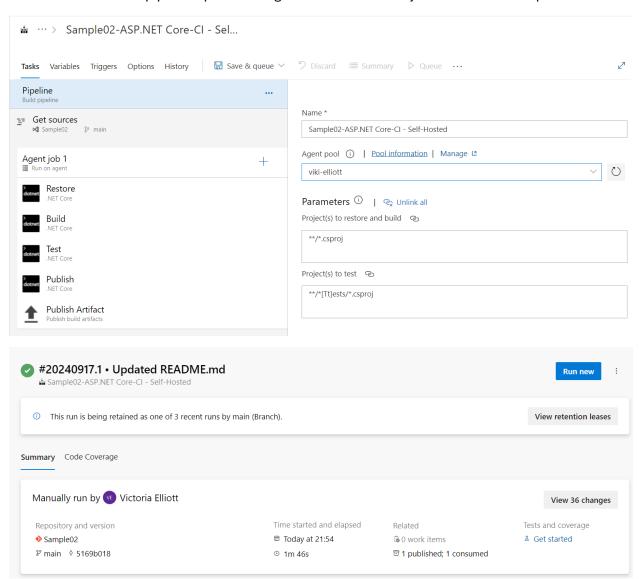
4.9 Instalar y correr un agente en nuestra máquina local.







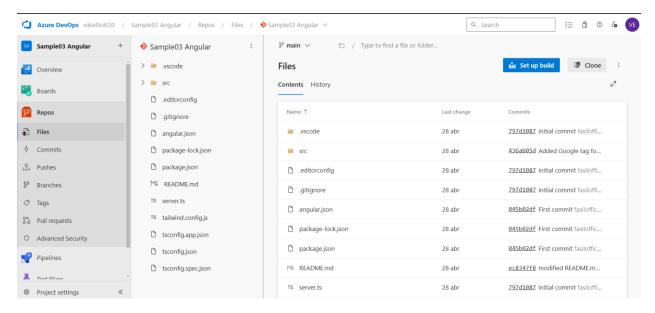
• 4.10 Crear un pipeline que use el agente Self-Hosted alojado en nuestra máquina local.



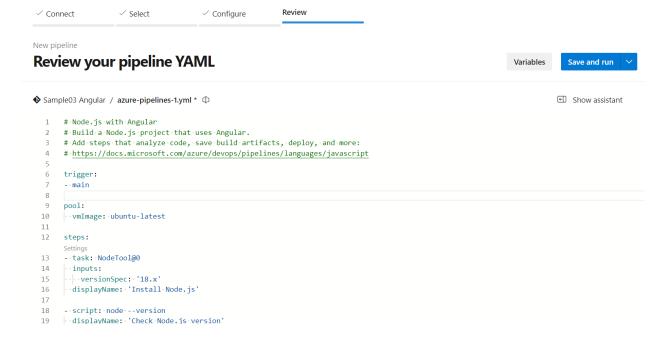
4.11 Buscar el resultado del pipeline y correr localmente el software compilado.

```
C:\Windows\System32\agent>.\run.cmd
Examinando las capacidades de la herramienta.
Conectando al servidor.
2024-09-17 00:42:26Z: Escuchando trabajos
2024-09-17 00:54:43Z: Ejecutando el trabajo: Agent job 1
2024-09-17 00:56:27Z: el trabajo Agent job 1 se completó con el resultado: Succeeded
```

• 4.12 Crear un nuevo proyecto en ADO clonado desde un repo que contenga una aplicación en Angular como por ejemplo https://github.com/ingsoft3ucc/angular-demo-project.git



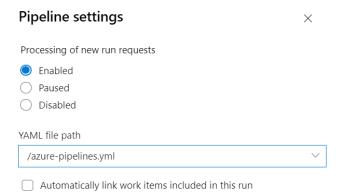
• 4.13 Configurar un pipeline de build para un proyecto de tipo Angular como el clonado.



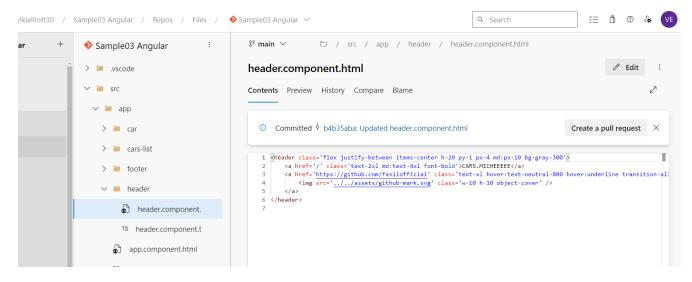
```
--script: node --version
    displayName: 'Check Node.js version'
19
20
21
    22
23
     ···npm·install
24
      · · ng·build·--configuration=production
     displayName: 'npm install and build'
25
26
27
    - task: PublishBuildArtifacts@1
28
    -- inputs:
29
      PathtoPublish: 'dist'
30
      - ArtifactName: 'dist'
31
```



4.14 Habilitar CI para el pipeline.

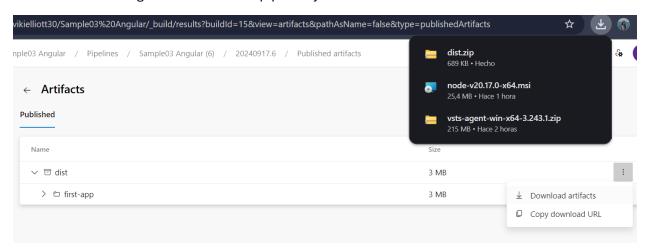


 4.15 Hacer un cambio a un archivo del proyecto (algún cambio en el HTML que se renderiza por ejemplo) y verificar que se ejecute automáticamente el pipeline.





• 4.16 Descargar el resultado del pipeline y correr en un servidor web local el sitio construido.



PS C:\Users\Usuario\Downloads\dist\dist\first-app> cd server
PS C:\Users\Usuario\Downloads\dist\dist\first-app\server> node server.mjs
Node Express server listening on http://localhost:4000

4.17 Mostrar el antes y el después del cambio.

