Непрерывное развертывание ПО

Автоматизация процессов сборки, тестирования и внедрения новых версий программ

SP_title_N.indd 1 01.07.2011 16:18:56

Continuous Delivery

Jez Humble and David Farley

ADDISON-WESLEY

Upper Saddle River, NJ • Boston • Indianapolis • San Francisco
New York • Toronto • Montreal • London • Munich • Paris • Madrid
Cape Town • Sydney • Tokyo • Singapore • Mexico City

CR_ice_N.indd 2 01.07.2011 16:18:56

Непрерывное развертывание ПО

Автоматизация процессов сборки, тестирования и внедрения новых версий программ

Джез Хамбл
Дейвид Фарли

ВИЛЬЯМС

Москва • Санкт-Петербург • Киев
2011

Стр_ПО_N.indd 3 01.07.2011 16:18:56

ББК 32.973.26-018.2.75
Х18
УДК 681.3.07

Издательский дом “Вильямс”
Главный редактор *С.Н. Тригуб*
Зав. редакцией *В.Р. Гинзбург*
Перевод с английского канд. техн. наук *А.Г. Сысонюка*
Под редакцией канд. техн. наук *А.Г. Сысонюка* и *В.Р. Гинзбурга*

По общим вопросам обращайтесь в Издательский дом “Вильямс” по адресу:
info@williamspublishing.com, http://www.williamspublishing.com

Хамбл, Джез, **Фарли**, Дейвид.

Х18 Непрерывное развертывание ПО: автоматизация процессов сборки, тестирования и внедрения новых версий программ. : Пер. с англ. — М. : ООО “И.Д. Вильямс”, 2011. — 432 с. : ил. — Парал. тит. англ.

ISBN 978-5-8459-1739-3 (рус.)

ББК 32.973.26-018.2.75

Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения издательства Addison-Wesley Publishing Company, Inc.

Authorized translation from the English language edition published by Addison-Wesley, Copyright © 2011.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the publisher.

Russian language edition is published by Williams Publishing House according to the Agreement with R&I Enterprises International, Copyright © 2011.

Научно-популярное издание

Джез Хамбл, Дейвид Фарли

Непрерывное развертывание ПО: автоматизация процессов сборки, тестирования и внедрения новых версий программ

Литературный редактор *Е.П. Перестюк*
Верстка *М.А. Удалов*
Художественный редактор *В.Г. Павлютин*
Корректор *Л.А. Гордиенко*

Подписано в печать 16.07.2011. Формат 70x100/16
Гарнитура Times. Печать офсетная
Усл. печ. л. 34,8. Уч.-изд. л. 31,5
Тираж 1000 экз. Заказ № 0000

Отпечатано по технологии CtP в ОАО “Первая Образцовая типография”
обособленное подразделение “Печатный двор”.
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15

ООО “И. Д. Вильямс”, 127055, г. Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1

ISBN 978-5-8459-1739-3 (рус.)
ISBN 978-0-321-60191-9 (англ.)

© Издательский дом “Вильямс”, 2011
© Pearson Education, Inc., 2011

Оглавление

Предисловие Мартина Фаулера 18
Введение 20
Благодарности 27
Об авторах 28

Часть I. Основы непрерывного развертывания 29

Глава 1. Проблема развертывания программного обеспечения 31
Глава 2. Стратегии управления конфигурациями 55
Глава 3. Непрерывная интеграция 77
Глава 4. Реализация стратегии тестирования 103

Часть II. Конвейер развертывания 119

Глава 5. Структура конвейера развертывания 121
Глава 6. Сценарии сборки и развертывания 153
Глава 7. Стадия фиксации 177
Глава 8. Автоматическое приемочное тестирование 193
Глава 9. Тестирование нефункциональных требований 227
Глава 10. Развертывание и выпуск приложений 251

Часть III. Процесс поставки 273

Глава 11. Управление инфраструктурой и средами 275
Глава 12. Управление данными 317
Глава 13. Управление компонентами и зависимостями 335
Глава 14. Управление версиями 367
Глава 15. Управление непрерывным развертыванием 399
Список литературы 423

Предметный указатель 425

Содержание

Предисловие Мартина Фаулера 18

Введение 20

Для кого предназначена книга 21
Структура книги 23
Часть I. Основы непрерывного развертывания 23
Часть II. Конвейер развертывания 24
Часть III. Процесс поставки 24
Веб-ссылки в книге 25
Изображение на обложке 25

Благодарности 27

Об авторах 28

Часть I. Основы непрерывного развертывания 29

Глава 1. Проблема развертывания программного обеспечения 31

Введение 31
Распространенные антишаблоны поставки релизов 32
Антишаблон: развертывание ПО вручную 33
Антишаблон: развертывание в среде производственного типа только после завершения разработки 34
Антишаблон: ручное управление конфигурацией рабочих сред 36
Можно ли улучшить технологию развертывания 37
Как мы собираемся достичь наших целей 38
Любое изменение должно инициировать обратную связь 39
Обратная связь должна срабатывать как можно быстрее 40
Команда поставки должна получить информацию и отреагировать на нее 41
Масштабирование процесса непрерывного развертывания 42
Преимущества непрерывного развертывания 42
Расширение полномочий команды 43
Уменьшение количества ошибок 43
Смягчение стрессов 45
Гибкость развертывания 46
Достижение совершенства на практике 47
Релиз-кандидат 47
Каждое изменение может привести к выпуску новой версии 48
Принципы развертывания ПО 49
Создайте надежный повторяющийся процесс развертывания 49
Автоматизируйте все, что только можно 50
Контролируйте все с помощью системы управления версиями 50
Если операция болезненная, выполняйте ее чаще 50
Встраивайте качество в продукцию 51

Готово — значит выпущено 51
Каждый отвечает за процесс поставки 52
Непрерывное улучшение 52
Резюме 53

Глава 2. Стратегии управления конфигурациями 55

Введение 55
Управление версиями 56
Контролируйте абсолютно все с помощью системы управления версиями 57
Регулярно регистрируйте изменения на магистрали (основной ветви) 59
Используйте информативные сообщения фиксации 60
Управление зависимостями 61
Управление внешними библиотеками 62
Управление компонентами 62
Управление конфигурациями 63
Конфигурация и гибкость 63
Типы конфигураций 64
Управление конфигурацией приложения 66
Управление конфигурациями нескольких приложений 69
Принципы управления конфигурациями приложений 70
Управление средами 71
Инструменты управления средами 74
Управление процессом изменения 74
Резюме 75

Глава 3. Непрерывная интеграция 77

Введение 77
Реализация непрерывной интеграции 78
Начальные требования 78
Базовая система непрерывной интеграции 79
Обязательные условия непрерывной интеграции 81
Регулярно регистрируйте изменения 81
Создайте полный набор автоматических тестов 81
Процессы сборки и тестирования должны быть быстрыми 82
Управление средой разработки 83
Использование программ непрерывной интеграции 84
Базовые возможности 84
Расширенные возможности 84
Важные методики 86
Не регистрируйте изменения в нерабочей сборке 87
Всегда выполняйте все тесты фиксации локально перед самой фиксацией либо заставьте делать это сервер непрерывной интеграции 87
Дождитесь завершения тестов фиксации 88
Не уходите домой, когда есть нерабочая сборка 88
Всегда будьте готовы вернуться к предыдущей версии 89
Включите секундомер 90
Не отключайте тесты в случае сбоя 90
Вы отвечаете за все сбои, произошедшие из-за ваших изменений 91
Разработка через тестирование 91
Предлагаемые методики 92

Экстремальное программирование 92
Отмена сборки из-за нарушения архитектурных ограничений 92
Отмена сборки из-за медлительности тестов 93
Отмена сборки из-за предупреждений и нарушений стиля кодирования 93
Распределенные команды 94
Влияние на процесс 95
Централизованная непрерывная интеграция 95
Технические проблемы 96
Альтернативные подходы 97
Распределенные системы управления версиями 98
Резюме 101

Глава 4. Реализация стратегии тестирования 103

Введение 103
Типы тестов 104
Тесты, ориентированные на деловую логику и поддерживающие процесс разработки 104
Тесты, ориентированные на технологию и поддерживающие процесс разработки 108
Тесты, ориентированные на деловую логику и критикующие проект 108
Тесты, ориентированные на технологию и критикующие проект 109
Тестовые двойники 110
Реальные ситуации и стратегии 111
Начало проекта 111
Середина проекта 112
Устаревшие системы 113
Интеграционное тестирование 114
Создание тестов 116
Управление списками неисправленных дефектов 117
Резюме 118

Часть II. Конвейер развертывания 119

Глава 5. Структура конвейера развертывания 121

Введение 121
Что такое конвейер развертывания 122
Базовый конвейер развертывания 126
Методики применения конвейера развертывания 127
Каждая сборка двоичного кода должна быть единственной 128
Используйте один и тот же способ развертывания в каждой среде 130
Выполняйте дымовые тесты развертываний 131
Развертывайте приложение в копии рабочей среды 132
Каждое изменение должно немедленно продвигаться по конвейеру развертывания 132
Если любая часть конвейера терпит неудачу, остановите конвейер 134
Стадия фиксации 134
Рекомендуемые методики этапа фиксации 135
Автоматические приемочные тесты 136
Рекомендуемые методики автоматического приемочного тестирования 138
Поздние стадии тестирования 139

Ручное тестирование 141
Тестирование нефункциональных требований 141
Подготовка к выпуску 142
Автоматизация развертывания и поставки релиза 142
Откат изменений 144
Стратегия успеха 145
Реализация конвейера развертывания 145
Моделирование потока создания ценности и построение рабочего каркаса 145
Автоматизация процессов сборки и развертывания 146
Автоматизация модульных тестов и анализ кода 147
Автоматизация приемочных тестов 148
Развитие конвейера развертывания 148
Метрики 149
Резюме 152

Глава 6. Сценарии сборки и развертывания 153

Введение 153
Обзор инструментов сборки 154
Make 156
Ant 157
NAnt и MSBuild 158
Maven 158
Rake 159
Buildr 160
Psake 160
Принципы создания сценариев сборки и развертывания 160
Создавайте сценарии для каждой стадии конвейера развертывания 160
Используйте наиболее подходящие инструменты для развертывания 161
Применяйте одни и те же сценарии в каждой среде 162
Используйте инструменты пакетирования, предоставляемые операционной системой 162
Обеспечьте идемпотентность процесса развертывания 164
Совершенствуйте систему развертывания инкрементным способом 165
Структура проекта с приложениями для JVM 165
Структура проекта 165
Сценарии развертывания 168
Слои развертывания и тестирования 169
Тестирование конфигурации среды 170
Советы и трюки 171
Всегда используйте относительные пути 171
Устраняйте ручные этапы 172
Встраивайте средства отслеживания версий 172
При сборке не регистрируйте двоичные файлы в системе управления версиями 173
Неуспешные тесты не должны отменять сборку 173
Ограничивайте приложение интегрированными дымовыми тестами 174
Советы и трюки для .NET 174
Резюме 174

Глава 7. Стадия фиксации 177
Введение 177
Принципы и методики стадии фиксации 178
Создайте быструю и надежную обратную связь 178
Что должно завершать стадию фиксации 180
Непрерывно улучшайте стадию фиксации 180
Передайте полномочия разработчикам 181
В очень больших командах назначайте администратора сборок 182
Результаты стадии фиксации 182
Хранилище артефактов 182
Принципы и методики создания набора тестов фиксации 185
Избегайте пользовательского интерфейса 186
Используйте внедрение зависимостей 186
Не обращайтесь к базам данных 186
Избегайте асинхронности в модульных тестах 187
Используйте тестовые двойники 187
Минимизируйте состояния в тестах 190
Подделывайте время 191
Применяйте метод “грубой силы” 191
Резюме 192

Глава 8. Автоматическое приемочное тестирование 193
Введение 193
Важность автоматического приемочного тестирования 194
Создание набора приемочных тестов, удобных для сопровождения 196
Тестирование графического пользовательского интерфейса 198
Создание приемочных тестов 199
Роль аналитиков и тестировщиков 199
Значение анализа в итеративных проектах 199
Приемочные критерии как выполняемые спецификации 200
Слой драйверов приложения 203
Представление приемочных критериев 206
Шаблон драйверов окон: отделение тестов от графического интерфейса пользователя 206
Реализация приемочных тестов 209
Состояния в приемочном тестировании 209
Границы процессов, инкапсуляция и тестирование 211
Управление асинхронностью и тайм-аутами 212
Использование тестовых двойников 214
Стадия приемочного тестирования 217
Контроль приемочных тестов 218
Тесты развертывания 220
Производительность приемочных тестов 221
Выполняйте рефакторинг общих задач 222
Сделайте дорогостоящие ресурсы общими 223
Параллельное тестирование 223
Использование вычислительных решеток 224
Резюме 225

Глава 9. Тестирование нефункциональных требований 227
Введение 227
Управление нефункциональными требованиями 228
Анализ нефункциональных требований 229
Программирование с учетом производительности 230
Измерение производительности 232
Как определять успех и неудачу в тестах производительности 233
Среда тестирования производительности 235
Автоматизация тестов производительности 238
Тестирование производительности посредством пользовательского интерфейса 241
Запись взаимодействия со службой или открытым программным интерфейсом 242
Использование шаблонов записанных взаимодействий 242
Использование заглушек при разработке тестов производительности 244
Добавление тестов производительности в конвейер развертывания 245
Дополнительные преимущества системы тестирования производительности 247
Резюме 248

Глава 10. Развертывание и выпуск приложений 251
Введение 251
Создание стратегии поставки релиза 252
План выпуска 253
Поставка коммерческого программного продукта 253
Развертывание и продвижение приложения 254
Первое развертывание 254
Моделирование процесса поставки и продвижения сборок 255
Продвижение конфигураций 257
Согласование сред и приложений 258
Развертывание в отладочных средах 258
Откат развертываний и релизы с нулевым временем простоя 259
Откат путем повторного развертывания последней хорошей версии 260
Релизы с нулевым временем простоя 260
Сине-зеленое развертывание 261
Канареечные релизы 262
Аварийные исправления 265
Непрерывное внедрение 266
Непрерывная поставка приложений, устанавливаемых пользователями 267
Советы и трюки 269
Люди, выполняющие развертывание, должны участвовать в создании процесса развертывания 269
Создавайте журналы развертывания 269
Старые файлы нужно не удалять, а перемещать 270
За развертывание должна отвечать вся команда 270
У серверных приложений не должно быть графического интерфейса 270
Задавайте период “раскачки” для нового развертывания 271
Быстро реагируйте на неудачи 271
Не вносите изменения непосредственно в рабочей среде 271
Резюме 272

Часть III. Процесс поставки 273

Глава 11. Управление инфраструктурой и средами 275

Введение 275
Потребность в администраторах 277
Документация и аудит 278
Оповещения о нештатных событиях 278
Планирование непрерывности обслуживания 279
Используйте технологии, знакомые администраторам 279
Моделирование и контроль инфраструктуры 280
Управление доступом к инфраструктуре 282
Внесение изменений в инфраструктуру 283
Управление установкой и конфигурациями серверов 284
Развертывание серверов 285
Непрерывное управление серверами 286
Управление конфигурацией промежуточного ПО 291
Управление конфигурацией 291
Исследуйте продукт 293
Проанализируйте, как промежуточное ПО обрабатывает состояния 294
Найдите программный интерфейс конфигурации 294
Примените лучшую технологию 295
Управление службами инфраструктур 295
Многоканальные системы 296
Виртуализация 298
Управление виртуальными средами 300
Виртуальные среды и конвейер развертывания 302
Параллельное тестирование с помощью виртуальных сред 304
Облачные вычисления 306
Инфраструктура в облаке 307
Платформы в облаке 308
Одного рецепта от всех болезней не существует 309
Критика облачных вычислений 309
Мониторинг инфраструктуры и приложений 310
Сбор данных 311
Журналы 313
Создание информационных панелей 313
Мониторинг на основе функционирования 315
Резюме 316

Глава 12. Управление данными 317

Введение 317
Управление базами данных с помощью сценариев 318
Инициализация баз данных 318
Инкрементные изменения 319
Управление версиями баз данных 319
Управление согласованными изменениями 321
Откат баз данных и релизы с нулевым временем простоя 322
Откат без потери данных 322
Разделение процессов миграции базы данных и развертывания приложения 323

Управление тестовыми данными 324
Имитация баз данных для модульных тестов 325
Управление связями тестов с данными 325
Изоляция тестов 326
Установка данных 327
Специальные тестовые ситуации 327
Управление данными и конвейер развертывания 328
Данные для тестов стадии фиксации 328
Данные для приемочных тестов 329
Данные для тестов производительности 331
Данные для других стадий тестирования 331
Резюме 332

Глава 13. Управление компонентами и зависимостями 335

Введение 335
Поддержка готовности приложения к выпуску 336
Временное сокрытие новой функциональности 337
Вносите все изменения инкрементным способом 338
Ветвление по абстракции 339
Зависимости 341
Ад зависимостей 341
Управление библиотеками 343
Компоненты 344
Разбиение кодовой базы на компоненты 345
Компоненты и конвейер развертывания 348
Интеграционный конвейер 349
Управление графами зависимостей 351
Создание графа зависимостей 351
Графы зависимостей конвейера 353
Когда следует запускать сборки 355
Стратегия осторожного оптимизма 357
Циклические зависимости 358
Управление двоичными кодами 359
Как должно работать хранилище артефактов 360
Как конвейер развертывания должен взаимодействовать с хранилищем артефактов 361
Управление зависимостями с помощью программы Maven 361
Рефакторинг зависимостей в Maven 363
Резюме 365

Глава 14. Управление версиями 367

Введение 367
Краткая история систем управления версиями 368
CVS 368
Subversion 369
Коммерческие системы управления версиями 371
Отключите пессимистическую блокировку 371
Ветвления и слияния 373
Слияние 374
Ветви в системе непрерывной интеграции 375

Распределенные системы управления версиями 377
Что такое распределенная система управления версиями 377
Краткая история распределенных систем управления версиями 379
Распределенные системы управления версиями в корпоративных средах 380
Использование распределенных систем управления версиями 381
Потоковые системы управления версиями 383
Что такое потоковая система управления версиями 383
Потоковые модели разработки 385
Статические и динамические представления 386
Непрерывная интеграция в потоковых системах управления версиями 387
Разработка на магистрали 388
Внесение сложных изменений без ветвления 389
Ветвь для выпуска 391
Ветвление по функциональным средствам 392
Ветвление по командам 395
Резюме 397

Глава 15. Управление непрерывным развертыванием 399

Введение 399
Модель зрелости процессов, связанных с управлением конфигурациями и поставкой 400
Как использовать модель зрелости 401
Жизненный цикл проекта 403
Идентификация задачи 404
Начальная фаза проекта 404
Инициализация 406
Разработка и выпуск продукта 407
Эксплуатация 409
Управление рисками 410
Стратегии управления рисками 410
Схема управления рисками 411
Применение стратегий управления рисками 412
Симптомы и причины проблем развертывания 413
Редкие развертывания или много ошибок при развертывании 414
Низкое качество приложения 414
Неэффективность процесса непрерывной интеграции 415
Плохое управление конфигурациями 416
Соответствие стандартам и аудит 416
Автоматическая документация 417
Обеспечение доступности процессов для отслеживания 418
Изоляция команд 419
Управление изменениями 420
Резюме 421

Список литературы 423

Предметный указатель 425

Отзывы о книге

“Если вам нужно выпускать очередные версии приложений чаще, чем вы это делаете сейчас, — эта книга для вас. Применение технологии непрерывного развертывания уменьшает риски, исключает рутинную работу и увеличивает надежность кода. Я буду использовать непрерывное развертывание во всех моих текущих и будущих проектах”.

Кент Бек, Three Rivers Institute

“Эту книгу необходимо прочитать независимо от того, понимают ли ваши разработчики, что непрерывная интеграция так же необходима, как и управление исходными кодами. Книга уникальна тем, что в ней связаны воедино процессы разработки и развертывания. В книге описаны не только инструменты и методы, но также сами принципы развертывания. Эту книгу должен прочитать каждый член команды, включая программистов, тестировщиков, системных администраторов, администраторов баз данных и менеджеров проекта”.

Лайза Криспин, один из авторов книги “Гибкое тестирование”

“Для многих организаций концепция непрерывного развертывания — не просто очередная технология программирования, а неотъемлемая часть бизнеса. В книге показано, как воплотить непрерывное развертывание в реальность в вашем проекте”.

Джеймс Тернбулл, автор книги “Pulling Strings with Puppet”

“Написанная понятным и доступным языком, эта книга дает читателю исчерпывающее представление о том, чего можно ожидать от процессов развертывания. Авторы шаг за шагом раскрывают возможности технологии непрерывного развертывания и трудности, стоящие на пути ее реализации. Эта книга должна быть в библиотеке каждого программиста”.

Лейна Котран, Институт информатики, Калифорнийский университет в Ирвайне

“Авторы рассказывают о том, что делает приложения успешными на рынке программного обеспечения. Необходимость внедрения технологии непрерывного развертывания все более очевидна. Книга охватывает многие уровни разработки, что крайне важно для непрерывного развертывания”.

Джон Оллспо, вице-президент компании Etsy.com, автор книг “The Art of Capacity Planning” и “Web Operations”

“Если вы занимаетесь созданием и развертыванием служб на основе программного обеспечения, то вам будут полезны концепции, рассмотренные в данной книге. Но авторы не ограничиваются только концепциями — книга очень полезна как практическое руководство по внедрению надежных технологий развертывания”.

Деймон Эдуардс, президент компании DTO Solutions, один из редакторов сайта dev2ops.org

“Я считаю, что каждый, кто имеет дело с развертыванием программного обеспечения, сможет найти в этой книге полезную информацию, просто открыв ее на любой странице. Но еще полезнее — прочитать ее от корки до корки, что позволит значительно усовершенствовать технологию развертывания, применяемую в вашей организации. Это хороший справочник по тестированию и развертыванию программного обеспечения”.

Сара Эдри, Гарвардская школа бизнеса

“Непрерывное развертывание — естественный следующий этап после непрерывной интеграции для любой команды программистов. В книге поставлена амбициозная цель — добиться непрерывной поставки обновлений программных продуктов клиентам. Эта цель достигается на основе набора эффективных принципов и методов развертывания, рассматриваемых в данной книге”.

Роб Санхайм, руководитель компании Relevance, Inc.

Предисловие Мартина Фаулера

В конце 1990-х годов я навестил Кента Бека, который тогда работал в швейцарской страховой компании. Он ознакомил меня со своим проектом. Примечательной особенностью его дисциплинированной команды было то, что уже тогда они развертывали программный продукт в рабочей среде почти ежедневно. Регулярное развертывание предоставляло им ряд преимуществ: готовое ПО не ожидало своей очереди на развертывание, команда разработчиков могла быстро реагировать на проблемы и открывающиеся возможности, быстрая "оборачиваемость" способствовала сотрудничеству между разработчиками и командой заказчика.

Последние десять лет я работаю в компании ThoughtWorks, и общей темой в наших проектах было сокращение продолжительности цикла — интервала времени между идеей и окончательной поставкой программного продукта. Я имел дело с огромным количеством проектов, и почти все их менеджеры изо всех сил пытались сократить рабочий цикл. Обычно проекты не развертываются ежедневно, однако уже сейчас нередко можно встретить поставку очередного релиза каждую неделю или дважды в неделю.

Дейв и Джез — активные участники этого межконтинентального процесса, развивающего культуру частого надежного развертывания. Они (как и другие наши коллеги и единомышленники) неустанно пропагандируют переход от развертывания программных продуктов раз в год к технологии непрерывного развертывания, в которой поставка новых версий становится ежедневной рутиной.

Фундаментом непрерывного развертывания (как минимум для команды разработчиков) служит концепция непрерывной интеграции (Continuous Integration — CI). Технология непрерывной интеграции предполагает синхронизацию усилий всех членов команды разработчиков и устранение задержек, связанных с проблемами взаимодействия разных частей проекта. Несколько лет назад Поль Дюваль написал книгу о непрерывной интеграции [14], но это лишь первый шаг на пути к непрерывному развертыванию. Программное обеспечение, которое было успешно интегрировано в главный поток проектирования кода, еще не может служить отправной точкой непрерывного развертывания. Дейв и Джез подхватили идеологию непрерывной интеграции и успешно прошли "последнюю милю" — концепцию конвейера разработки, превращающего интегрированный код в готовый продукт.

Технологии создания программного обеспечения, в которых вся идеология разработки вращается вокруг развертывания, длительное время были незаслуженно отодвинуты на второй план. Они как бы попали в "черную дыру" между командами разработки и сопровождения приложений. Поэтому неудивительно, что данная книга обращена к обеим командам, вовлекая в этот же процесс и тестировщиков, поскольку тестирование — ключевой элемент создания надежных релизов. Естественно, все эти процессы должны быть максимально автоматизированы, чтобы работа выполнялась быстро и согласованно.

Запустить всю технологию непрерывного развертывания нелегко, но затраченные усилия вознаграждаются сторицей. Большие промежутки между версиями и традиционные авралы перед поставками очередных релизов уходят в прошлое. Пользователи увидят идеи, воплощенные в реальный код, уже через несколько дней после их появления. Но, наверное, важнее всего то, что будет устранен мощный источник стрессов для разработ-

чиков. Бессонные ночи в последний день перед выпуском (как правило, с воскресенья на понедельник) не нравятся никому.

Мне кажется, что книга о технологии непрерывного развертывания программного обеспечения без традиционных стрессов будет полезна прежде всего самим разработчикам.

Введение

Вчера начальник попросил вас продемонстрировать клиентам новые замечательные средства, внедряемые в приложение, но вы не смогли показать им ничего. Все ваши разработчики находятся на полпути к финальному релизу, и ни один из них не готов запустить приложение прямо сейчас. У вас есть код, он компилируется и проходит все тесты на вашем сервере непрерывной интеграции (Continuous Integration — CI), но нужно еще несколько дней, чтобы развернуть новую версию в среде приемочного тестирования (User Acceptance Testing — UAT). Имеет ли смысл показывать демонстрационную версию по первому требованию?

В программе обнаружена критическая ошибка. Компания ежедневно теряет на этом деньги. Вы знаете, что нужно исправить: единственную строчку в библиотеке, используемой во всех трех слоях трехуровневой системы. Кроме того, нужно внести соответствующие изменения в таблицу базы данных. Но при поставке предыдущей версии программы эта работа заняла все выходные вплоть до трех часов ночи в понедельник, причем разработчик, осуществлявший развертывание, вскоре уволился, заявив, что этот сумасшедший дом не для него. Вы понимаете, что и теперь за выходные не успеть, а значит, приложение окажется недоступным в течение какого-то периода в рабочие дни. Вряд ли это понравится клиентам компании.

Описанные выше проблемы, хоть и встречаются весьма часто, не являются необходимым следствием цикла разработки программного обеспечения. Скорее, наоборот: они служат признаком того, что в рабочем процессе что-то не так. Поставка очередной версии программы должна быть быстрым, часто повторяющимся процессом. В наши дни многие компании выпускают по несколько версий *ежедневно*! Это вполне возможно даже в очень сложных проектах, содержащих огромный объем кода. В данной книге мы покажем вам, как это делается.

Мэри и Том Поппендик [24] задавались вопросами: “Сколько времени необходимо организации на развертывание новой версии приложения при изменении одной строки кода? Является ли этот процесс повторяющимся и надежным часто?” Интервал времени между принятием решения об изменении кода и поставкой новой версии продукта называется *продолжительностью цикла*. Это важный показатель в любом проекте.

Во многих организациях продолжительность цикла колеблется от нескольких недель до месяцев, причем процесс подготовки релиза не является ни повторяющимся, ни надежным. Часто подготовка выполняется вручную и требует участия команды разработчиков для развертывания программы даже в тестовой и отладочной средах, не говоря уже о рабочей среде. Тем не менее нам часто встречались проекты, которые начинались, как описано выше, однако со временем были существенно доработаны, в результате чего продолжительность цикла была сокращена до нескольких часов и даже минут. Это возможно благодаря созданию полностью автоматизированного, повторяющегося и надежного процесса внесения изменений на различных стадиях сборки, тестирования и развертывания приложений. Ключевой элемент данного процесса — автоматизация, позволяющая буквально одним щелчком на кнопке выполнять разнообразные задачи, связанные с развертыванием программного обеспечения (ПО).

В данной книге описывается, без преувеличения, революционная технология развертывания, сокращающая продолжительность цикла и делающая процесс развертывания надежным и безопасным.

Программный продукт не приносит дохода, пока он не достиг конечного пользователя. Это вполне очевидно. Тем не менее во многих организациях поставка релизов выполняется вручную, в результате чего она чревата ошибками и рисками. Продолжительность цикла все еще измеряется месяцами, а в некоторых организациях она составляет даже больше года, хотя для крупной компании каждая неделя задержки релиза приводит к потере миллионов долларов.

Несмотря на все вышесказанное, механизмы и процессы, позволяющие быстро и без лишних рисков развертывать приложения, все еще не стали обязательной частью проектов, связанных с разработкой ПО.

Наша цель — переход от ручного процесса поставки программного обеспечения к надежному, предсказуемому, контролируемому и максимально автоматизированному процессу с четко понятными и количественно измеряемыми рисками. Применение подхода, описываемого в данной книге, обеспечивает быструю, в течение нескольких часов или даже минут, реализацию идеи в готовом программном продукте высокого качества.

Бо́льшая часть затрат на создание успешного ПО приходится на время после выпуска первой версии. Сюда входит стоимость сопровождения, добавления новых средств и устранения ошибок. Это особенно справедливо для программного обеспечения, поставляемого по итерационной схеме, когда первая версия содержит минимум функциональности, полезной для клиентов. Отсюда название данной книги — *Непрерывное развертывание*, взятое из первого принципа, сформулированного в манифесте гибкой разработки [bibNp0]: “Высшим приоритетом должно быть удовлетворение потребностей заказчика за счет оперативного и непрерывного развертывания надежного программного продукта”. Здесь отражены реалии рынка программного обеспечения: первая версия — это только начало продолжительного процесса поставки успешного приложения.

Все методы, описанные в данной книге, уменьшают время и риски, связанные с развертыванием новых версий программ у конечных пользователей. Эта цель достигается путем налаживания связей и оптимизации взаимодействия команд, занимающихся разработкой, тестированием и поставкой продукта клиентам. Рассматриваемые методы обеспечивают уменьшение интервала времени между модификацией приложения (связанной с добавлением нового средства или исправлением ошибки) и развертыванием очередного релиза на компьютерах пользователей. Кроме того, проблемы можно выявлять на более ранних стадиях и быстрее устранять, а риски, связанные с обновлениями продукта, можно просчитать и минимизировать.

Для кого предназначена книга

Одна из главных целей данной книги — улучшение взаимодействия людей, ответственных за развертывание программного обеспечения, особенно разработчиков, тестировщиков, администраторов баз данных, системных администраторов и менеджеров проектов.

В книге рассматривается широкий круг вопросов, включая управление конфигурацией ПО, контроль исходного кода, планирование выпусков, тестирование, совместимость кодов и автоматизация процессов интеграции, сборки, тестирования и развертывания. Описываются также методы автоматизации приемочного тестирования, управления зависимостями, переноса баз данных, а также создания тестовых и рабочих сред и управления ними.

Многие специалисты, вовлеченные в создание программного обеспечения, считают эти процессы второстепенными по сравнению с написанием кода. Тем не менее наш опыт свидетельствует о том, что они занимают много времени, требуют значительных

усилий и являются критически важными для успешного развертывания ПО. Риски, связанные с этими работами, тяжело поддаются адекватному управлению, в результате чего затраты на них составляют значительную часть стоимости проекта и часто даже превосходят затраты на написание кода. В книге приведена информация, необходимая для понимания этих рисков, и, что еще важнее, описана стратегия их уменьшения.

Это весьма амбициозная цель, и, конечно, все указанные вопросы не могут быть подробно освещены в одной книге. В результате мы рискуем не удовлетворить в полной мере всю нашу потенциальную целевую аудиторию: разработчиков (поскольку в книге не освещены такие важные вопросы, как архитектура ПО, разработка на основе функционирования, и рефакторинг), тестировщиков (в книге недостаточно внимания уделено исследовательскому тестированию и управлению стратегиями тестирования) и администраторов (поскольку недостаточно внимания уделено управлению производительностью, переносу баз данных и мониторингу рабочих процессов).

Мы сознательно пошли на это, потому что существует много книг, в которых подробно рассматриваются все эти темы. Мы считаем, что в существующих книгах не хватает обсуждения того, как совмещаются друг с другом различные этапы технологического процесса, такие как управление конфигурацией ПО, автоматизация тестирования, непрерывные интеграция и развертывание, а также управление данными, рабочими средами и подготовкой релизов. Очень важно оптимизировать все перечисленное в целом, как того требует концепция бережливой разработки. Для этого необходим целостный подход, объединяющий все этапы технологического процесса и всех людей, вовлеченных в него. Начать оптимизацию качества и скорости развертывания ПО можно, только получив полный контроль над продвижением каждого изменения от идеи до выпуска.

Наша цель — выработать целостный подход к проблеме и описать принципы, на которых он основан. Мы предоставим информацию, необходимую для применения принципов непрерывного развертывания в конкретных проектах. Мы не считаем, что существует единственный подход, одинаково пригодный для всех аспектов разработки ПО (не говоря уже о таких сложных вопросах, как управление конфигурацией ПО и информационными процессами в коммерческой среде). Тем не менее описанные в книге фундаментальные принципы непрерывного развертывания применимы в проектах разных типов — больших и малых, долговременных и краткосрочных и т.д.

Начав воплощать эти принципы на практике, вы обнаружите области, для которых необходима более детальная информация. В конце книги приведен список библиографических источников, в которых можно найти подробное объяснение каждой темы, рассматриваемой в книге.

Книга состоит из трех частей. В части I представлены принципы, лежащие “за кулисами” непрерывного развертывания, и методы их практической реализации. В части II рассматривается центральная парадигма книги — шаблон конвейера развертывания. В части III подробно рассматриваются процессы, связанные с поддержкой конвейера развертывания: методы инкрементной разработки, шаблоны управления версиями, управление инфраструктурой, средой и данными, а также общие вопросы управления процессом развертывания.

Многие из описываемых методов применимы только в крупномасштабных проектах. Мы признаем, что имеем опыт работы главным образом с крупными проектами, однако мы убеждены, что рассматриваемые в книге технологии будут полезны и в небольших проектах, особенно если они со временем разрастаются (а это тенденция, присущая большинству проектов). Решения, которые вы принимаете в начале работы над небольшим проектом, существенно влияют на его дальнейшую эволюцию. Правильно начав, вы

убережете себя (и других людей, которые после вас продолжат работу над проектом) от многих осложнений и неприятностей.

Авторы книги исповедуют философию бережливой и итеративной разработки ПО. Под этим мы подразумеваем быстрое и регулярное развертывание надежного ПО, а также непрерывную работу над удалением лишних, ненужных элементов и стадий процесса развертывания. Многие принципы и методы, описанные в книге, первоначально создавались в контексте больших гибких проектов. Тем не менее представленные методы применимы в любых проектах. Внимание в книге сосредоточено на улучшении взаимодействия участников проекта за счет обеспечения открытости и доступности всех частей проекта для всех его участников. Это положительно повлияет на любой проект независимо от того, применяются ли в нем повторяющиеся унифицированные технологии развертывания.

Мы попытались организовать материал книги таким образом, чтобы каждую главу или даже раздел можно было читать независимо от других глав и разделов. Как минимум, мы надеемся, что ссылки на необходимую информацию помогут вам легко найти ее, в результате чего данную книгу можно использовать как справочник.

Важно отметить, что мы не стремились к академической строгости изложения. На рынке есть много серьезных теоретических работ по данной теме, многие из которых могут иметь практический интерес. В частности, мы почти не уделили внимания стандартам, сосредоточившись вместо этого на приемах и методах, полезных для каждого, кто работает над программными проектами. Мы пытались ясно и просто объяснить то, что может быть полезным для повседневной работы. Где это уместно, мы приводим реальные истории из нашей практики для иллюстрации рассматриваемых методов развертывания ПО.

Структура книги

Мы сознаем, что далеко не каждый человек прочитает эту книгу от корки до корки. Книга написана таким образом, что приступать к ее чтению можно по-разному. Некоторые положения повторяются в разных местах книги; естественно, не до такой степени, чтобы книга стала скучной, если вы решите прочитать ее от начала до конца.

Книга состоит из трех частей. В части I (главы 1–4) рассматриваются базовые принципы подготовки повторяющихся релизов с минимальными рисками и методы их поддержки. В части II (главы 5–10) описывается конвейер развертывания. Начиная с главы 11 рассматривается рабочая среда непрерывного развертывания.

Мы рекомендуем прочитать главу 1 каждому читателю. Нам кажется, что в ней есть много полезной информации как для новичков в развертывании ПО, так и для опытных разработчиков. Вы найдете в ней идеи, которые изменят ваш взгляд на профессиональную разработку ПО. Остальные главы книги можно читать либо для повышения профессионального уровня в свободное от работы время, либо при возникновении острой необходимости решить конкретную проблему.

Часть I. Основы непрерывного развертывания

В части I приведена информация, необходимая для понимания концепции конвейера развертывания. Каждая следующая глава тематически связана с предыдущей.

Глава 1, “Проблема развертывания программного обеспечения”, начинается с рассмотрения ряда “стихийных”, неэффективных шаблонов развертывания, которые можно встретить во многих проектах. На их примере мы объясняем цели данной книги и методы

их достижения. Глава завершается формулировкой принципов развертывания, которым посвящены остальные главы книги.

В главе 2, “Стратегии управления конфигурациями”, рассматривается взаимодействие процессов сборки, тестирования и развертывания приложения, начиная с исходного кода и сценариев сборки и заканчивая конфигурациями рабочей среды и приложения.

Глава 3, “Непрерывная интеграция”, посвящена построению и запуску автоматизированных тестов после каждого изменения исходного кода приложения. Особое внимание уделяется постоянному поддержанию приложения в рабочем состоянии.

В главе 4, “Реализация стратегии тестирования”, представлены различные процедуры ручного и автоматизированного тестирования, составляющие неотъемлемую часть каждого проекта. Кроме того, в главе обсуждается принятие решения о стратегии проекта, обеспечивающей надежное развертывание.

Часть II. Конвейер развертывания

В части II подробно рассматривается конвейер развертывания, включая реализацию отдельных стадий конвейера.

В главе 5, “Структура конвейера развертывания”, представлен главный шаблон книги — автоматизированный процесс продвижения изменений от идеи до выпуска. В частности, обсуждается реализация конвейера на организационном и командном уровнях.

Глава 6, “Сценарии сборки и развертывания”, посвящена технологиям создания сценариев развертывания, которые можно использовать для автоматической сборки приложений. Приводятся рекомендации по их наиболее эффективному использованию.

В главе 7, “Стадия фиксации”, рассматривается первая стадия конвейера — набор автоматизированных процессов, запускаемых в момент внесения любого изменения в программный продукт. Кроме того, обсуждается создание быстрых и эффективных наборов тестирования.

Глава 8, “Автоматическое приемочное тестирование”, посвящена анализу и практической реализации систем приемочного тестирования. Обсуждаются тесты, необходимые для непрерывного развертывания, и рассматривается создание наборов тестирования, защищающих функциональность приложения на разных стадиях конвейера.

В главе 9, “Тестирование нефункциональных требований”, главное внимание уделено тестированию производительности, хотя вкратце обсуждаются и другие нефункциональные требования. Подробно рассматривается создание тестов производительности и конфигурирование среды тестирования.

В главе 10, “Развертывание и выпуск приложений”, мы рассмотрим, что происходит после стадии автоматизированного тестирования, а именно: как происходит перенос релиз-кандидатов в среду ручного тестирования, затем в среду приемочного тестирования и в отладочную среду вплоть до окончательной поставки релиза. Будет показано, как осуществляется непрерывное развертывание, как происходят откаты и как создаются релизы с нулевым временем простоя.

Часть III. Процесс поставки

В заключительной части книги обсуждаются комплексные методы и технологии поддержки конвейера развертывания.

Глава 11, “Управление инфраструктурой и средами”, посвящена автоматизации процессов создания, конфигурирования и мониторинга тестовых сред, включая применение облачных вычислений и виртуализации.

В главе 12, “Управление данными”, рассматривается создание и перенос тестовых и рабочих данных между разными стадиями жизненного цикла приложения.

Глава 13, “Управление компонентами и зависимостями”, начинается с рассмотрения методов непрерывного поддержания приложения в состоянии, пригодном для быстрой подготовки повторяющихся релизов. Затем описываются принципы организации приложения в виде коллекции элементов и управления их сборкой и тестированием.

В главе 14, “Управление версиями”, приведен обзор наиболее популярных инструментов управления версиями. В этой же главе подробно описываются разные шаблоны управления версиями.

В главе 15, “Управление непрерывным развертыванием”, описаны подходы к управлению рисками и совместимостью, а также представлена модель зрелости процессов управления конфигурациями и поставкой. Кроме того, мы поговорим о ценности непрерывного развертывания для коммерческих приложений и рассмотрим жизненный цикл итеративных проектов развертывания.

Веб-ссылки в книге

Как правило, в книге приводятся не полные, а сокращенные адреса внешних сайтов, например `[bibNp0]`. Открыть такую ссылку одним из двух способов. Первый из них предполагает использование службы преобразования адресов, доступной на сайте `bit.ly`. В таком случае адрес для рассматриваемого ключа будет выглядеть так: `http://bit.ly/bibNp0`. Второй способ основан на использовании службы, которую мы установили по адресу `http://www.continuousdelivery.com/go/`. Она использует те же самые ключи, поэтому полный адрес в данном случае будет выглядеть так: `http://www.continuousdelivery.com/go/bibNp0`. Мы поддерживаем службу на тот случай, если сайт `bit.ly` по какой-либо причине окажется недоступным. Если изменится адрес веб-страницы, на которую дана ссылка, мы постараемся обновить базу данных на сайте `http://www.continuousdelivery.com/go`, так что обращайтесь к нему, если вдруг ссылки на сайте `bit.ly` не работают.

Изображение на обложке

Все книги серии Мартина Фаулера “Signature Series” содержат изображение моста на обложке. Первоначально мы собирались использовать фотографию Железного Моста в Англии, но она уже оказалась выбрана для другой книги серии. Тогда мы решили выбрать другую британскую достопримечательность: железнодорожный мост через Фертоф-Форт, представленный на великолепной фотографии Джорджа Гастина.

Это был первый стальной мост в Великобритании. Сталь отливали на двух сталелитейных заводах в Шотландии и одном — в Уэльсе с использованием новых для того времени мартеновских печей. Сталь доставлялась в виде готовых трубчатых ферм — впервые в Великобритании при строительстве моста использовались серийные детали. Проектировщики моста, сэр Джон Фаулер, сэр Бенджамин Бейкер и Аллан Стюарт, просчитали влияние монтажных напряжений, предусмотрели сокращение будущих эксплуатационных расходов, а также провели расчеты ветровой нагрузки и температурных напряжений в конструкции. Все это напоминает нам анализ функциональных и нефункциональных требований к программному обеспечению. Проектировщики лично контролировали возведение моста, дабы убедиться в соблюдении всех требований.

На строительстве моста было задействовано свыше 4600 рабочих, из которых более полусотни погибло и несколько сот получили увечья. Тем не менее конечный результат представляет собой один из шедевров промышленной революции: на момент завершения строительства в 1890 году это был самый длинный мост в мире, и даже в начале 21 века он является вторым по длине консольным мостом в мире. Подобно долгоиграющему программному проекту, мост требует постоянного обслуживания. Это было изначально продумано в проекте, что вылилось в строительство не только ремонтной мастерской и сортировочной станции, но и целого железнодорожного депо из примерно пятидесяти зданий неподалеку от железнодорожной станции Далмени. Оставшийся срок эксплуатации моста оценивается в 100 с лишним лет.

Благодарности

Над этой книгой работали многие люди, но особенно мы благодарны нашим рецензентам: Дейвиду Клаку (David Clack), Лейне Котран (Leyna Cotran), Лайзе Криспин (Lisa Crispin), Саре Эдри (Sarah Edrie), Деймону Эдуардзу (Damon Edwards), Мартину Фаулеру (Martin Fowler), Джеймсу Коваксу (James Kovaks), Бобу Максимчуку (Bob Maksimchuck), Эллиотту Расти Гарольду (Elliotte Rusty Harold), Робу Санхайму (Rob Sanheim) и Крису Смиту (Chris Smith). Мы очень благодарны также редакционной команде Addison-Wesley: Крису Гузиковски (Chris Guzikowski), Раине Хробак (Raina Chrobak), Сьюзан Зан (Susan Zahn), Кристи Харт (Kristy Hart) и Энди Бистеру (Andy Beaster). Дмитрий Кирсанов и Алина Кирсанова серьезно подошли к процессу литературного редактирования, поиску ошибок и подготовке книги к печати с помощью их полностью автоматизированной системы.

Ценные идеи, включенные в книгу, принадлежат следующим нашим коллегам (имена не упорядочены): Крису Риду (Chris Read), Сэму Ньюману (Sam Newman), Дэну Норту (Dan North), Дэну Уортингтон-Бодарту (Dan Worthington-Bodart), Манише Кумар (Manish Kumar), Крейгу Паркинсону (Kraig Parkinson), Джулиан Симпсон (Julian Simpson), Полу Джулиусу (Paul Julius), Марко Янсену (Marco Jansen), Джеффри Фредрику (Jeffrey Fredrick), Эйджи Гору (Ajey Gore), Крису Тернеру (Chris Turner), Полу Хамманту (Paul Hammant), Ху Каю (Hu Kai), Цяо Яньдуну (Qiao Yandong), Цяо Ляну (Qiao Liang), Дереку Янгу (Derek Yang), Джулиасу Шоу (Julias Shaw), Дипти (Deepthi), Марку Чангу (Mark Chang), Данте Брионесу (Dante Briones), Ли Гуанлею (Li Guanglei), Эрику Дурненбургу (Erik Doernenburg), Крейгу Паркинсону (Kraig Parkinson), Раму Нарайанану (Ram Narayanan), Марку Рикмайеру (Mark Rickmeier), Крису Стивенсону (Chris Stevenson), Джею Флауэрзу (Jay Flowers), Джейсону Санки (Jason Sankey), Даниэлю Остермайеру (Daniel Ostermeier), Рольфу Расселлу (Rolf Russell), Йону Тирсену (Jon Tirsen), Тимоти Ривзу (Timothy Reaves), Бену Уайету (Ben Wyeth), Тиму Хардингу (Tim Harding), Тиму Брауну (Tim Brown), Павану Кадамби Сударшану (Pavan Kadambi Sudarshan), Стивену Форшу (Stephen Foreshew), Йоги Кулкарни (Yogi Kulkarni), Дейвиду Райсу (David Rice), Чаду Уотингтону (Chad Wathington), Джонни Леруа (Jonny LeRoy) и Крису Бризмайстеру (Chris Briesemeister).

Джез благодарит свою жену Рани за любовь и моральную поддержку в трудные времена. Он благодарен также своей дочери Амрите за ее милый лепет и пузыри, попадавшие на клавиатуру. Компанию ThoughtWorks он благодарит за прекрасное рабочее место. Синди Митчелл и Мартину Фаулеру Джез благодарен за поддержку при подготовке книги. И наконец, огромная благодарность Джеффри Фредрику и Полу Джулиусу за создание программы CITCON и многим людям, с которыми плодотворно обсуждалась книга.

Дейв благодарен своей жене Кейт и детям — Тому и Бену — за их поддержку в этом и других проектах. Он благодарен также компании ThoughtWorks, хоть он больше и не работает в ней, за великолепную рабочую обстановку. Коллегам из ThoughtWorks он благодарен за поддержку и рекомендации, благодаря которым удалось найти многие решения, попавшие на страницы книги. Своему нынешнему работодателю (компании LMAX) и особенно Мартину Томпсону Дейв благодарен за доверие и реализацию технологий, описанных в книге, в конкурентной среде производства программных продуктов мирового класса.

Об авторах

Джез Хамбл увлекается электроникой и компьютерами с тех пор, как в 11 лет ему подарили его первый ZX Spectrum. Несколько лет Джез был занят изучением компьютеров Acorn, процессоров 6502, ассемблера ARM и языка BASIC, пока, наконец, не вырос и не получил настоящую работу. С 2000 года Джез работал в различных ИТ-компаниях разработчиком, системным администратором, инструктором, консультантом и менеджером проектов. Ему приходилось иметь дело со многими платформами и технологиями и консультировать компании самого разного профиля: некоммерческие, телекоммуникационные, финансовые и торговые. Начиная с 2004 года он работает на компанию ThoughtWorks в Пекине, Бангалоре, Лондоне и Сан-Франциско. Джез получил степень бакалавра по физике и философии в Оксфордском университете, а также диплом магистра музыки в Школе изучения стран Востока и Африки Лондонского университета. В настоящее время живет в Сан-Франциско с женой и дочерью.

Дейвид Фарли занимается компьютерами уже 30 лет. Ему доводилось разрабатывать программное обеспечение самых разных типов: от микропрограмм, операционных систем и драйверов устройств до игр и коммерческих приложений любых масштабов. Приблизительно 20 лет назад он начал работать над крупномасштабной распределенной системой на основе сообщений — предвестницей SOA. В этом и других проектах он приобрел богатый опыт руководства разработкой сложных приложений в больших и малых командах в США и Великобритании. Дейв стал сторонником технологий гибкой разработки с момента их появления, реализуя в своих проектах концепции итеративной разработки, автоматизации тестирования и непрерывной интеграции с начала 1990-х годов. На протяжении четырех с половиной лет Дейв совершенствовал навыки гибкой разработки, работая в компании ThoughtWorks в качестве технического руководителя самых больших и дерзких проектов. Сейчас Дейв работает в LMAX (London Multi-Asset Exchange) — одной из крупнейших финансовых организаций в мире, где применяется большинство технологий, описываемых в данной книге.

Ждем ваших отзывов!

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересны любые ваши замечания в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо просто посетить наш сайт и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится ли вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Отправляя письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также свой обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию новых книг.

Наши электронные адреса:

E-mail:	`info@dialektika.com`
WWW:	`http://www.dialektika.com`

Наши почтовые адреса:

в России:	127055, г. Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1
в Украине:	03150, Киев, а/я 152

Часть I

Основы непрерывного развертывания

Глава 1

Проблема развертывания программного обеспечения

Введение

Наиболее важная проблема, с которой сталкиваются разработчики при развертывании ПО, состоит в следующем: как в кратчайший срок предоставить пользователям очередную версию приложения после добавления в него нового средства? Новые полезные идеи появляются весьма часто. Кроме того, после обнаружения ошибки в приложении необходимо как можно быстрее устранить ее и предоставить пользователям исправленную версию. Решению этой проблемы и посвящена данная книга.

Мы сосредоточим внимание на процессах сборки, установки, тестирования и развертывания приложений. В существующей литературе об этих процессах написано довольно мало. Мы не считаем, что этап разработки приложения (до развертывания) не так уж важен. Мы концентрируем внимание на развертывании, а не на разработке приложения, по той причине, что обычно его незаслуженно считают второстепенным этапом, хотя без хорошо отлаженной, надежной технологии развертывания плоды нашего труда не могут быстро и эффективно попасть в руки пользователей.

В настоящий момент существует много методик развертывания ПО, однако они посвящены, главным образом, управлению требованиями к развертыванию и влиянию этих требований на разработку приложения. Есть много прекрасных книг, в которых подробно рассматриваются различные подходы к проектированию, разработке и тестированию приложений, однако каждая из них посвящена лишь отдельным фрагментам жизненного цикла приложения и предназначена для участников технологического процесса, ответственных за отдельный фрагмент.

Что же происходит, когда требования определены, решение найдено, а приложение создано и протестировано? Как объединить эти этапы таким образом, чтобы весь процесс был как можно более быстрым и надежным? Как организовать взаимодействие разработчиков, тестировщиков и администраторов наиболее эффективным образом?

В данной книге рассматривается эффективный шаблон продвижения ПО от разработки до выпуска новой версии. Описаны наиболее оптимальные способы реализации шаблона и его взаимосвязь с другими аспектами поставки ПО.

Главный шаблон, рассматриваемый в книге, называется *конвейером развертывания*. В сущности, это реализация автоматизированных процессов сборки, установки, тестирования и поставки релиза. Конвейеры развертывания могут быть организованы поразному, в зависимости от технологических особенностей поставки релизов, однако фундаментальные принципы непрерывного развертывания одинаковы в любых ситуациях. Пример конвейера развертывания приведен на рис. 1.1.

Рис. 1.1. Типичный конвейер развертывания

Вкратце конвейер развертывания работает следующим образом. Каждое изменение конфигурации, рабочей среды, исходного кода или данных приложения инициирует создание нового экземпляра конвейера развертывания. Начальная стадия конвейера — создание бинарных кодов и инсталляторов. На остальных стадиях выполняется ряд тестов бинарных кодов с целью проверки их пригодности к выпуску. Каждый тест увеличивает вероятность того, что текущая комбинация бинарных кодов, конфигураций, рабочей среды и данных будет работать безупречно. Релиз-кандидат, прошедший все тесты, считается готовым к выпуску.

Конвейер развертывания основан на процессе *непрерывной интеграции*. В сущности, непрерывное развертывание является результатом логического развития принципа непрерывной интеграции.

Концепция конвейера развертывания преследует три взаимосвязанные цели. Во-первых, конвейер обеспечивает видимость каждой части технологии (сборка, тестирование и поставка релиза) для каждого участника процесса. Во-вторых, конвейер улучшает обратную связь, делая каждую проблему идентифицируемой и решаемой на возможно более ранней стадии процесса. И наконец, конвейер позволяет развернуть любую версию приложения в любой среде с помощью полностью автоматизированного процесса.

Распространенные антишаблоны поставки релизов

Обычно день поставки релиза — самый напряженный день всего рабочего процесса. Обязательно ли это? В большинстве проектов напряженность, сопутствующая поставке релиза, связана с рисками развертывания.

Как правило, поставка релиза — это процесс, требующий интенсивного ручного труда. Среда приложения часто создается индивидуально для каждого релиза администраторами или командой техподдержки. Устанавливаются приложения сторонних производителей, от которых зависит релиз. Релиз копируется в рабочую среду. Конфигурационная информация копируется или создается администраторами веб-серверов, серверов приложений и сторонних компонентов. Затем копируются ссылочные данные. И наконец, приложение запускается в отладочной среде (по частям, если приложение распределенное или ориентированное на службы).

Причины нервозности обстановки вполне очевидны: в этом процессе многое может пойти не так, как планировалось. Если на какой-либо стадии возникают проблемы, приложение не будет работать правильно. Причем чаще всего совсем не очевидно, на какой стадии скрывается ошибка.

Данная книга посвящена устранению рисков развертывания и уменьшению напряженности в день поставки релиза. Процесс подготовки релиза должен быть предсказуемым и надежным.

Ниже приведено описание нескольких антишаблонов развертывания, затрудняющих подготовку релизов, но тем не менее весьма распространенных во многих компаниях.

Антишаблон: развертывание ПО вручную

Большинство современных приложений сложно развертывать вследствие того, что в них много взаимозависимых изменяющихся частей. Многие организации развертывают ПО вручную. Это означает, что процесс развертывания разбивается на ряд атомарных стадий, каждая из которых выполняется ответственным исполнителем или командой. На каждой стадии нужно принимать сложные решения, в результате чего повышается вероятность ошибки. И даже если не произойдет ошибок, различия в принципах управления разными стадиями приводят к нестабильным результатам. Эти различия не могут повлиять на процесс развертывания положительным образом.

Основные признаки данного антишаблона следующие.

- Продуцирование большого объема документации, в которой подробно описывается, что нужно сделать и что может получиться неправильно.
- Решение о работоспособности релиза принимается исключительно на основе результатов ручного тестирования.
- Частые обращения к команде разработчиков для получения объяснений, почему в день поставки релиза приложение работает не так, как предполагается.
- Частые изменения процедуры поставки релиза.
- Конфигурации разных сред развертывания (тестовой, отладочной и рабочей) существенно отличаются друг от друга. Например, серверы приложений работают с разными пулами соединений и структурами файловых систем.
- Пробные запуски релизов занимают много времени.
- Результаты установки релизов непредсказуемые. Часто нужно возвращаться назад и разбираться с возникшими проблемами.
- Задержка персонала до поздней ночи для решения проблем, возникающих непосредственно в ходе поставки релиза.

Альтернатива

Со временем технологии развертывания все больше автоматизируются. В идеале при ручном развертывании ПО в средах разработки и тестирования и в рабочей среде должны решаться две задачи: первая — выбор версии и предопределенной среды, вторая — щелчок на кнопке “Установить”. Выпуск пакета ПО должен быть одним автоматизированным процессом, создающим инсталляторы.

Автоматизация развертывания рассматривается во многих главах книги. Мы вполне осознаем, что идея автоматизации не нравится многим людям, поэтому считаем нужным подробно объяснить, почему она обязательна.

- Когда развертывание автоматизировано не полностью, часто возникают ошибки. Единственный вопрос — насколько они существенны. Даже если тесты великолепные, тяжело отследить источники ошибок.
- Когда развертывание не автоматизировано, оно не может выполняться как надежный, часто повторяющийся процесс. В результате тратится много времени на обнаружение и устранение ошибок развертывания, а не приложения.
- Процесс ручного развертывания должен быть документирован. Поддержка документации — сложная задача. На ее решение тратится много времени, и требуется вовлечение многих людей. Тем не менее документация чаще всего неполная и всегда устаревшая. В то же время в автоматизированном процессе в качестве

документации служат сценарии развертывания. Естественно, они всегда полные и самые новые (иначе процедура развертывания не работала бы).

- Автоматизация развертывания способствует сотрудничеству участников процесса, потому что все, что необходимо для развертывания, явно отображено в сценарии. В то же время при ручном развертывании документация предполагает определенный уровень знаний читателя и часто представляет собой не более чем “записную книжку”, в которую разработчик записывает отдельные важные сведения. Другим людям тяжело читать такой “конспект”.
- Следствие вышесказанного: ручное развертывание зависит от квалификации исполнителя, и когда он увольняется или уходит в отпуск, вы оказываетесь в затруднительном положении.
- Развертывание вручную — весьма скучный процесс, тем не менее требующий высокой квалификации. Когда квалифицированные специалисты делают скучную, рутинную (хотя и сложную) работу, они неизбежно совершают ошибки самых разных типов. Автоматизация развертывания освобождает ваших высокооплачиваемых специалистов для более интеллектуальной работы.
- Единственный способ проверки процесса ручного развертывания состоит в его повторении. Часто это дорогостоящий процесс, требующий много времени. Автоматизированное развертывание дешевле, и его легче проверить.
- Иногда приходится слышать, что ручной процесс легче поддается аудиту, чем автоматизированный. Подобные мнения всегда приводят нас в замешательство. В ручном процессе нет гарантий того, что исполнитель строго придерживался документации. Полный контроль можно получить только над автоматическим процессом. Что может быть более надежным и полным документом, чем сценарий развертывания?

Автоматизированное развертывание следует использовать всегда; оно должно быть единственной технологией выпуска ПО. Сценарий развертывания можно запустить в любой момент, когда это необходимо. Один из принципов, пропагандируемых в данной книге, состоит в том, что один и тот же сценарий развертывания должен использоваться в любой среде. Благодаря этому в критический день поставки релиза используется сценарий, протестированный сотни раз. Если возникают проблемы с поставкой релиза, можно быть уверенным, что они связаны с конфигурацией среды, а не сценарием.

Иногда ручное развертывание проходит довольно гладко, но чаще всего это не так. Общепризнанно, что процесс развертывания может содержать ошибки и существенно задерживать выпуск. Так не пора ли избавиться от источников ошибок и неопределенностей, присущих этому процессу?

Антишаблон: развертывание в среде производственного типа только после завершения разработки

В этом сценарии приложение впервые развертывается в среде производственного типа (например, в отладочной среде) только после того, когда команда разработчиков доложит, что они уже почти все сделали и можно попробовать установить приложение. Основные признаки данного антишаблона следующие.

- Если в процессе разработки ПО участвовали тестировщики, они уже протестировали систему в среде разработки.
- Администраторы впервые знакомятся с приложением при развертывании в отладочной среде. В некоторых организациях установкой приложений в отладочной и

рабочей средах занимаются разные команды техподдержки. В этом случае администратор, который будет устанавливать приложение, впервые увидит его в рабочей среде в день поставки релиза.

- Производственная среда весьма дорогая, поэтому доступ к ней строго ограничивается. Кроме того, часто она еще не готова в нужный момент, а иногда даже случается так, что никто не позаботился о том, чтобы создать ее.
- Команда разработчиков собирает в единый комплект все инсталляторы, конфигурационные файлы, процедуры переноса баз данных и документацию, чтобы передать комплект команде, которая будет заниматься развертыванием. Естественно, весь комплект не тестировался ни в отладочной, ни в рабочей средах.
- Команда разработчиков и команда развертывания почти не взаимодействуют друг с другом.

Когда приходит время развернуть приложение в отладочной среде, собирается команда, которая сделает это. В некоторых случаях члены команды имеют все необходимые знания, но часто в крупных организациях команда развертывания делится на несколько специализированных групп, занимающихся администрированием баз данных, промежуточным программным обеспечением, веб-приложениями и т.п. Многие стадии еще не тестировались в отладочной среде, поэтому часто возникают ошибки. В документации пропущены важные стадии. В сценариях и документации заложены ошибочные предположения о конфигурации, версиях и параметрах целевой среды, в результате чего развертывание терпит крах. Команда развертывания вынуждена угадывать намерения команды разработчиков.

Часто плохое взаимодействие разных команд приводит к тому, что при развертывании завязывается оживленный обмен телефонными звонками и электронными письмами для устранения неполадок. Дисциплинированная команда попытается включить коммуникацию с другими командами в план развертывания, однако их усилия редко оказываются эффективными. Когда напряженность ситуации доходит до предела, коммуникация между командами разработки и развертывания прекращается, потому что у команды развертывания не остается для нее времени.

В процессе развертывания нередко обнаруживается, что неправильные предположения о рабочей среде заложены в проект системы. Например, недавно мы участвовали в развертывании приложения, в котором данные кешировались в файловой системе. На компьютере разработчика приложение работало безукоризненно, однако в кластерной среде возникли серьезные проблемы. Решение подобных проблем может занять много времени, причем развертывание нельзя считать успешным, пока все такие проблемы не будут решены.

Когда приложение переходит в отладочную среду, часто обнаруживаются новые ошибки. К сожалению, исправлять их нет времени, потому что крайний срок поставки релиза быстро приближается, а его откладывание недопустимо из коммерческих соображений. В результате наиболее критичные ошибки наспех “заштопываются” и включаются в список известных дефектов, подлежащих устранению в следующей версии.

Иногда ситуация даже хуже, чем описано выше. Ниже приведен ряд обстоятельств, способных усугубить проблемы, связанные с развертыванием релиза.

- При работе с новым приложением больше всего проблем возникает при первом развертывании в отладочной среде.
- Чем длиннее цикл выпуска, тем дольше команда разработчиков руководствуется неправильными предположениями, которые обнаруживаются только на стадии развертывания.

- В крупных организациях развертыванием обычно занято несколько групп — разработчики, администраторы баз данных, системные администраторы, тестировщики и т.д. В результате стоимость координации усилий этих групп может стать огромной, намного превзойдя стоимость разработки и отладки. В этом сценарии разработчики, тестировщики и администраторы оживленно обмениваются электронными письмами для решения проблем развертывания и даже хуже того — проблем этапа разработки.
- Чем сильнее различия между средой разработки и рабочей средой, тем менее реалистичны предположения, принимаемые на веру на этапе разработки. Различия эти сложно измерить, однако можно уверенно утверждать, что если приложение разрабатывается на компьютере Windows, а развертывается в кластере Solaris, то вас ожидают большие сюрпризы.
- Если приложение инсталлируется пользователями или содержит компоненты, инсталлируемые пользователями, вы теряете контроль над рабочей средой, особенно за пределами корпоративного домена. В этом случае приходится создавать много дополнительных тестов.

Альтернатива

Оптимальное решение состоит в интеграции процедур тестирования, установки и поставки релиза в один процесс. В результате, когда придет время развернуть релиз в рабочей среде, все будет готово и почти все риски будут устранены, потому что вы уже прорепетировали развертывание в ряде тестовых сред, приближающихся к рабочей. Убедитесь в том, что все люди, вовлеченные в процесс поставки, работают совместно с самого начала проекта.

Мы буквально помешаны на тестах. Интенсивное применение непрерывной интеграции как средства тестирования ПО и процедур развертывания — ключевой элемент нашего подхода.

Антишаблон: ручное управление конфигурацией рабочих сред

Во многих организациях конфигурацией рабочих сред управляет команда техподдержки. Когда нужно что-либо изменить (например, параметры соединения с базой данных или количество потоков в пуле сервера приложений), все исправления выполняются вручную на рабочих серверах. Обычно на сервере базы данных сохраняется запись об изменении.

Существуют следующие признаки данного антишаблона.

- После многократных успешных развертываний в отладочных средах развертывание в рабочей среде терпит крах.
- Различные элементы кластера ведут себя по-разному. Например, один из узлов способен выдержать меньшую нагрузку или обрабатывает запросы дольше, чем другие узлы.
- Специалистам техподдержки нужно много времени для подготовки рабочей среды к очередному релизу.
- Невозможно сделать шаг назад и вернуться к прежней конфигурации системы, которая может содержать серверы приложений, операционную систему, веб-серверы, СУБД и другие инфраструктурные компоненты.

- Серверы в кластерах работают (непреднамеренно) в разных версиях операционных систем, с разными инфраструктурами сторонних производителей, библиотеками и уровнями обновлений.
- Конфигурирование системы выполняется путем непосредственного изменения конфигурации рабочей среды.

Альтернатива

Все параметры тестовой, отладочной и рабочей сред, особенно конфигурация компонентов сторонних производителей, должны автоматически определяться системой управления версиями.

Один из ключевых аспектов системы, описываемой в данной книге, — управление конфигурациями. В частности, система управления конфигурациями должна повторно воссоздавать каждую часть инфраструктуры рабочей среды, в которой используется приложение. Это означает, что управляемыми должны быть все компоненты: операционные системы, уровни обновлений, стек приложений, конфигурация инфраструктуры и т.п. Вы должны иметь возможность быстро и точно воссоздавать рабочую среду, предпочтительно в полностью автоматическом режиме. Легче всего начать с виртуализации развертывания.

Вы должны точно знать, что происходит в рабочей среде. Каждое изменение рабочей среды должно быть записано и доступно для аудита. Часто развертывание терпит крах по той причине, что кто-то изменил рабочую среду после предыдущего развертывания, причем изменение не было зафиксировано. Поэтому необходимо запретить ручное внесение изменений в тестовую, отладочную и рабочую среды. Все изменения в этих средах должны выполняться посредством автоматизированного процесса.

Приложения часто зависят от других приложений. Поэтому должна существовать возможность быстро и точно, с одного взгляда, увидеть текущую версию каждого компонента ПО.

Релиз может замечательно выглядеть, но быстро привести к негативным результатам. Почти в каждый релиз в последнюю минуту вносятся небольшие изменения, такие как исправление процедуры регистрации в базе данных, обновление URL-адреса внешней службы и т.п. Необходимо сделать так, чтобы все подобные изменения записывались и были доступны для тестирования и аудита. Важно, чтобы эти процессы были автоматическими. Изменения должны выполняться посредством системы управления версиями, а затем автоматически распространяться на рабочую среду.

Если развертывание прошло неудачно, этот же автоматический процесс должен предоставлять возможность отката к предыдущей версии рабочей среды.

Можно ли улучшить технологию развертывания

Конечно, можно, и это — цель данной книги. Описываемые принципы, методы и технологии призваны сделать процессы поставки релизов рутинными даже в сложных коммерческих средах. Поставка релиза должна быть часто повторяющимся, предсказуемым, дешевым, надежным и быстрым процессом. Представленные вашему вниманию технологии разрабатывались на протяжении нескольких последних лет, и мы не раз наблюдали их радикальное влияние на многие проекты. Все предлагаемые в книге методы неоднократно тестировались в крупных коммерческих проектах с распределенными командами исполнителей, а также в небольших группах разработчиков. Мы знаем, как они работают и как их масштабировать для больших проектов.

Возможности автоматизированного развертывания

Один из наших клиентов собирал большие команды разработчиков для подготовки каждого релиза. Чтобы вовремя развернуть приложение в рабочей среде, команда работала семь дней, включая выходные. Результаты были неутешительными. Многие релизы содержали ошибки и требовали вмешательства уже через несколько дней после поставки для исправления ошибок развертывания или конфигурирования рабочей среды специально под новый релиз.

Мы помогли реализовать автоматизированную систему сборки, установки, тестирования и развертывания релиза и предоставили инфраструктуру ее поддержки. Развертывание в рабочей среде последнего релиза, за которым мы наблюдали, заняло несколько секунд. Никто ничего не заметил, просто новая функциональность приложения вдруг стала доступна пользователям. Впрочем, если бы по какой-либо причине что-то все-таки произошло, мы легко выполнили бы откат к предыдущей версии, и тоже за несколько секунд.

Наша цель — объяснить применение конвейера развертывания в сочетании с высоким уровнем автоматизации тестирования и развертывания. Благодаря управлению конфигурациями развертывание должно выполняться путем одного щелчка на кнопке в любой целевой среде — разработки, тестирования или рабочей.

Попутно мы опишем сам шаблон конвейера и методики его применения. Мы также рассмотрим разные подходы к решению возникающих при этом проблем. Преимущества применения шаблона существенно перевешивают затраты на его реализацию.

Все описываемые технологии доступны для любой команды разработчиков. Они не требуют жесткой регламентации процессов, привлечения многих людей и большого объема документации. Дочитав главу до конца, вы поймете принципы непрерывного развертывания.

Как мы собираемся достичь наших целей

Главная цель профессиональных разработчиков — поставка полезного работоспособного ПО конечным пользователям в кратчайшие сроки.

Оперативность весьма важна, потому что она непосредственно влияет на прибыльность проекта. Инвестиции начинают окупаться только с момента поставки релиза. Поэтому важно сократить *продолжительность цикла* (cycle time), т.е. интервал времени между принятием решения об изменении (устранении ошибки или добавлении нового средства) и моментом, когда релиз становится доступным для пользователей.

Быстрое развертывание важно также потому, что оно позволяет проверить, действительно ли исправления и новые средства полезны для пользователей. Люди, принимающие решение об изменениях, руководствуются гипотезами о том, какие исправления и новые средства будут полезными. Пока изменения не попадут в руки пользователей, гипотезы остаются бездоказательными. Следовательно, очень важно минимизировать продолжительность цикла, чтобы существовала эффективная обратная связь между этапами разработки и применения ПО.

Важный фактор полезности ПО — его качество. Приложение должно соответствовать своему назначению. Качество — не синоним совершенства. Великий Вольтер писал: “Лучшее — враг хорошего”. Целью должна быть поставка ПО с качеством, достаточным для решения задач, для которых оно предназначено. Иными словами, нужно минимизировать время поставки при заданном уровне качества.

Следовательно, можно уточнить нашу цель так: мы хотим реализовать технологии поставки качественного, полезного ПО как можно более эффективным, быстрым и надежным способом.

Мы и наши коллеги-практики обнаружили, что для достижения указанных целей — малой продолжительности цикла и высокого качества — выпуски очередных версий программ должны быть автоматизированными и часто повторяться.

- **Автоматизация.** Если процессы сборки, установки, тестирования и поставки релиза не автоматизированы, они не могут быть повторяющимися. В этом случае каждая поставка релиза представляет собой новый, другой процесс, потому что меняется все: конфигурация системы, среда и сама процедура поставки релиза. Если стадии развертывания выполняются вручную, они подвержены ошибкам, причем нет способа зафиксировать документально все, что делается. Это означает, что вы не имеете полного контроля над подготовкой релиза и не можете обеспечить высокое качество. Неавтоматизированный процесс развертывания — это искусство, хотя он должен быть инженерной дисциплиной.
- **Частое повторение.** Если новые версии выпускаются часто, разница между ними небольшая. Это обстоятельство существенно уменьшает риски, связанные с релизами, и облегчает откат к предыдущим версиям. Частые релизы способствуют налаживанию тесной обратной связи между разработчиками и пользователями. Можно даже утверждать, что они требуют тесной обратной связи. В данной книге много внимания уделяется эффективности обратной связи, т.е. как можно более оперативному получению разработчиками информации о результатах изменений (включая изменения рабочей среды, процедур развертывания и данных).

Обратная связь важна для реализации частых автоматизированных поставок новых версий. Существуют три критерия полезности обратной связи:

- любое изменение должно инициировать обратную связь;
- обратная связь должна сработать как можно быстрее;
- команда поставки должна получить информацию и отреагировать на нее.

Рассмотрим подробно каждый критерий.

Любое изменение должно инициировать обратную связь

Работающее приложение иногда полезно условно разделить на четыре компонента: исполняемый код, конфигурация, рабочая среда и данные. Изменение любого из этих компонентов может изменить поведение приложения. Следовательно, нужно контролировать все четыре компонента и обеспечить возможность верификации при каждом изменении любого из них.

Исполняемый код изменяется вместе с исходным кодом. При каждом изменении в исходном коде результирующий двоичный код нужно заново скомпоновать и протестировать. Чтобы не потерять контроль над этим процессом, нужно автоматизировать компиляцию и тестирование двоичного кода. Технология сборки и тестирования приложений при каждом изменении называется *непрерывной интеграцией*; она подробно описана в главе 3.

Один и тот же исполняемый код должен использоваться в каждой среде — как тестовой, так и рабочей. Если в системе используется компилируемый язык, нужно обеспечить, чтобы результат компиляции — исполняемый код — повторно использовался везде и никогда не пересобирался.

Любое изменение среды должно быть перехвачено и представлено как конфигурационная информация. Аналогично, любое изменение конфигурации приложения должно быть протестировано. Если приложение инсталлируется пользователями, все возможные конфигурационные параметры должны быть протестированы в представительном диапазоне вариантов системы. Управление конфигурациями рассматривается в главе 2.

Если изменяется среда, в которой развертывается приложение, вся система должна быть протестирована в новой среде. Это касается изменений конфигурации операционной системы, стека поддержки приложения, конфигурации сети, а также инфраструктуры и внешних систем. В главе 11 рассматривается управление инфраструктурой и средами, включая автоматизацию создания и поддержки тестовых и рабочих сред.

И наконец, если изменяется структура данных, система должна быть заново протестирована. Управление данными рассматривается в главе 12.

Обратная связь предполагает тестирование каждого изменения в полностью автоматическом режиме. Тесты могут изменяться в зависимости от системы, однако они должны содержать как минимум следующие этапы.

- Проверка процесса создания исполняемого кода. При его проверке разработчик убеждается в правильности синтаксиса исходного кода.
- Приложение должно пройти модульное тестирование. Этим обеспечивается ожидаемое поведение кода приложения.
- Тесты приложения должны удовлетворять определенным критериям качества, например требованиям покрытия кода и другим технологическим метрикам.
- Приложение должно пройти приемочный тест функциональности. Этим обеспечивается удовлетворение деловых требований, ожидаемых от приложения.
- Приложение должно пройти нефункциональные тесты. Это означает, что тест должен проверить производительность, доступность, безопасность и другие параметры приложения, не связанные напрямую с деловой логикой.
- Приложение должно быть подвергнуто исследовательскому тестированию и продемонстрировано заказчику и группе пользователей. Обычно это ручная работа. На данной стадии процесса владелец продукта должен решить, не пропущены ли какие-либо средства. Иногда здесь же обнаруживаются ошибки в деловой логике.

Среды, в которых выполняются тесты, должны быть как можно более похожими на рабочую среду. Необходимо также убедиться в том, что изменения тестовых сред не влияют на работоспособность приложения.

Обратная связь должна срабатывать как можно быстрее

Ключ к быстрой обратной связи — автоматизация. В полностью автоматизированном процессе единственное ограничение — количество и параметры оборудования, которое можно задействовать для решения задачи. Если процесс ручной, его скорость зависит от людей, выполняющих работу. Люди работают медленнее, совершают больше ошибок, и, самое важное, их действия плохо поддаются аудиту. Процессы сборки, тестирования и развертывания вручную рутинны, поэтому для участников процесса можно найти более интересную работу. Рабочая сила в наше время очень дорогая, и ее нужно сконцентрировать на создании ПО, а не на таких скучных, повторяющихся задачах, как регрессионное тестирование, подготовка виртуальных серверов или развертывание.

Реализация конвейера развертывания — ресурсоемкий процесс, особенно если уже есть полный набор автоматизированных тестов. Одна из ключевых целей конвейера —

оптимизация использования человеческих ресурсов: нужно освободить людей для более интересной работы и оставить повторяющиеся операции компьютеру.

Тесты на стадии фиксации конвейера (см. рис. 1.1) характеризуются следующими особенностями.

- Они выполняются быстро.
- Они реально покрывают около 75% кодовой базы, поэтому после их выполнения можно с большой степенью уверенности считать, что приложение работает.
- Если любой тест терпит крах, значит, приложение содержит критическую ошибку и не должно быть пропущено на стадию выпуска. Это означает, например, что в данный набор не должно быть включено тестирование цвета какого-либо элемента пользовательского интерфейса.
- Эти тесты по возможности должны быть независимыми по отношению к среде. Среда не обязательно должна быть точной копией рабочей среды; она может быть проще и дешевле.

С другой стороны, тесты на более поздних стадиях должны обладать следующими особенностями.

- Они выполняются медленнее, и, следовательно, их желательно распараллеливать.
- Некоторые из них могут завершиться неуспешно. Тем не менее при некоторых обстоятельствах даже в этом случае можно принять решение о выпуске приложения (например, если релиз-кандидат содержит критичное исправление, которое уменьшает производительность ниже заданного уровня, можно принять решение о выпуске с намерением впоследствии решить проблему).
- Они должны выполняться в среде, как можно более близкой к рабочей, чтобы, кроме прочего, тестировались процессы развертывания и любые изменения конфигурации рабочей среды.

Такая схема тестирования обеспечивает достаточно высокий уровень проверки уже на первых стадиях тестов, когда они выполняются быстро и на дешевом оборудовании. Если эти тесты терпят крах, релиз-кандидат не передается дальше. Этим обеспечивается оптимальное использование ресурсов. Данный вопрос актуален и на других стадиях. В главе 5 подробно рассматривается структура конвейера развертывания, а в главах 7–9 описываются тесты фиксации проекта, приемочное тестирование и тестирование нефункциональных требований.

Быстрая обратная связь — один из фундаментов непрерывного развертывания. Чтобы обеспечить быструю обратную связь, нужно уделить внимание этому вопросу уже в процессе разработки приложения, особенно сосредоточившись на управлении версиями и проектировании структуры кода. Разработчики должны часто фиксировать изменения в системе управления версиями и разбивать код на компоненты, чтобы можно было управлять большими распределенными командами. В большинстве случаев нужно избегать ветвления. Инкрементное развертывание рассматривается в главе 13, а ветвление и слияние изменений — в главе 14.

Команда поставки должна получить информацию и отреагировать на нее

Важно, чтобы каждый участник процесса поставки ПО был вовлечен в процесс обратной связи. Это относится к разработчикам, тестировщикам, системным администраторам, администраторам баз данных, проектировщикам инфраструктуры и менеджерам

проектов. Если все эти люди не работают вместе ежедневно (хотя мы рекомендуем совмещать в каждой команде разные функции), нужно чтобы они, как минимум, часто встречались и обсуждали способы улучшения процесса поставки ПО. Процесс поставки на основе непрерывных улучшений важен для быстрого развертывания качественного ПО. Повторяющиеся встречи помогают синхронизировать усилия участников проекта. По крайней мере, участники встречи могут обсудить свои предыдущие действия и предложить методы усовершенствования процесса, реализуемые до следующей встречи.

Возможность реагирования на обратную связь предполагает распространение информации. Рекомендуется использовать большие, хорошо заметные доски объявлений (не обязательно электронные) и другие механизмы оповещения. Доски объявлений должны быть везде. Как минимум, в каждой комнате должна быть одна доска объявлений.

И наконец, обратная связь бесполезна, если нет реакции на нее. Для этого необходимы дисциплина и планирование. Если что-то нужно сделать, все должны бросить свои дела и решить, как они это сделают. И только когда это будет сделано, команда может вернуться к прежней работе.

Масштабирование процесса непрерывного развертывания

Чаще других встречается возражение, заключающееся в том, что описываемый нами процесс идеалистичен. Противники непрерывного развертывания говорят, что это возможно в небольшой команде, но не в огромном распределенном проекте.

Мы работали над многими большими проектами в течение ряда лет в разных областях. Нам посчастливилось также работать совместно с коллегами разного уровня квалификации. В результате мы можем уверенно утверждать, что все принципы и технологии, описываемые в книге, испытаны в реальных проектах (как в малых, так и огромных) в организациях разных типов и во многих ситуациях. Нам приходилось решать одни и те же проблемы в самых разных проектах. Именно это побудило нас написать данную книгу.

Читатели, несомненно, заметят, что многое в этой книге навеяно идеями и философией бережливой разработки программного обеспечения. Цель бережливой разработки — быстрая поставка высококачественного продукта с акцентом на удалении лишних компонентов и минимизации стоимости. Реализация идей бережливого производства на практике уже привела к заметному уменьшению стоимости проектов, повышению качества продуктов и ускорению разработки в нескольких отраслях промышленности. Философия бережливого производства стала главным направлением развития технологий разработки ПО. Концепция бережливости не ограничена небольшими приложениями, она применяется в огромных организациях и даже целых отраслях.

Наш опыт свидетельствует о том, что теория и практика непрерывного развертывания применимы как в больших, так и в малых проектах. Мы не призываем вас безоговорочно верить всему, что мы пишем. Попробуйте сами. Сохраните то, что получается, и отбросьте то, что не работает. Передайте свой опыт другим людям, чтобы они могли извлечь из него пользу для себя.

Преимущества непрерывного развертывания

Главное преимущество подхода, описываемого в книге, состоит в том, что он позволяет превратить выпуск новых версий в повторяемый, надежный и предсказуемый процесс, в результате чего существенно уменьшается продолжительность цикла поставки. Одна лишь экономия денежных затрат, обусловленная сокращением продолжительности цикла, удешевлением поддержки продукта и уменьшением количества ошибок, с лихвой

перекрывает не только цену данной книги, но и все затраты на реализацию системы непрерывного развертывания.

Но есть и ряд других преимуществ. Некоторые из них мы предвидели заранее, однако есть и такие, которые стали для нас приятным сюрпризом.

Расширение полномочий команды

Один из ключевых принципов конвейера развертывания состоит в том, что он является системой обслуживания по запросу — он позволяет тестировщикам, администраторам и техперсоналу свободно работать с очередной версией приложения в среде, выбранной ими. Наш опыт свидетельствует о том, что продолжительность цикла непроизвольно увеличивают сами участники процесса, ждущие, когда им предоставят “хорошую версию”. Часто получение “хорошей версии” сопровождается интенсивным обменом электронными письмами и другими неэффективными формами коммуникации. “Разбросанность” команды поставки — главный источник неэффективности. Если же реализован конвейер развертывания, эта проблема полностью устраняется. Каждый видит, какие версии доступны для развертывания в его среде, и может выполнить развертывание простым щелчком на кнопке.

В результате этого в каждый момент времени для отдельных команд и членов команд доступны несколько разных версий в разных средах. Возможность легко развернуть любую версию в любой среде предоставляет ряд преимуществ.

- Тестировщики могут вернуться к предыдущим версиям, чтобы проанализировать изменение поведения по сравнению с новыми версиями.
- Техперсонал может развернуть релиз для воспроизведения дефектов.
- Системный администратор может выбрать приемлемую версию сборки для развертывания в рабочей среде в ходе восстановления системы после краха.
- Новые версии устанавливаются путем щелчка на кнопке.

Гибкость, предоставляемая инструментами развертывания, повышает качество работы. В целом это приводит к тому, что члены команды лучше контролируют свою работу, и качество программного продукта улучшается. Команды более эффективно взаимодействуют друг с другом, возникает меньше трений, и никому не приходится ждать, пока появится хорошая версия.

Уменьшение количества ошибок

В каждом приложении существует огромное количество “укромных уголков”, в которых могут скрываться ошибки, причем это не только код. Нередко заказчик, покупающий программный продукт, в первую очередь интересуется не тем, что для него важно. Аналитики, формулирующие требования к продукту, могут неправильно понимать их. Техперсонал может использовать продукт неправильным образом. Однако необходимо сузить круг внимания. В данном разделе говорится об ошибках, вызванных неэффективным управлением конфигурациями. Что такое управление конфигурациями, подробно рассматривается в главе 2. Здесь же речь идет всего лишь о типичном работающем приложении со всеми правильными параметрами: версией кода, схемой базы данных, системой выравнивания нагрузки, адресами веб-служб и т.п. Под управлением конфигурациями мы подразумеваем процессы и механизмы, позволяющие идентифицировать и контролировать весь информационный процесс до последнего байта.

К чему может привести разница в один байт

Несколько лет назад Дейв работал на большую торговую сеть, занимающуюся розничными продажами. Это было время, когда мы только начали думать об автоматизации процесса развертывания. В то время некоторые аспекты процесса были неплохо автоматизированы, но большинство операций выполнялось вручную. В программный продукт закралась коварная ошибка. Мы неожиданно получили поток сообщений об ошибках в регистрационных журналах, причем тяжело было определить комбинацию обстоятельств, при которых это происходило. Невозможно было воспроизвести проблему ни в одной из наших тестовых сред. Мы перепробовали многие подходы, включая тестирование нагрузки в среде выполнения и эмуляцию крайних случаев, но воспроизвести проблему не удавалось. И наконец, после множества исследований мы решили выполнить аудит всего, чем, как нам казалось, отличались две системы — работающая и неработающая. Совершенно случайно мы обнаружили, что одна из двоичных библиотек, от которой зависело приложение и которая была расположена на сервере приложений, была представлена разными версиями в рабочей и тестовой средах. После изменения версии двоичного кода в рабочей среде проблема исчезла.

Мы сделали вывод, что причина произошедшего не в том, что мы были недостаточно прилежными или осторожными, и даже не в том, что на первых порах мы недостаточно тщательно выполнили аудит системы. Реальная причина состоит в том, что программное обеспечение может быть чрезвычайно хрупким. Это была огромная система с десятками тысяч классов, тысячами библиотек и многими точками интеграции с внешними системами. Тем не менее коварная ошибка прокралась в рабочую среду из-за различий всего лишь в нескольких байтах между версиями двоичного файла стороннего производителя.

Современная программная система может состоять из гигабайтов кода. Ни один человек или даже большая команда не может отследить вручную все изменения версий без помощи программных средств. Вместо того чтобы ожидать, когда проблема проявит себя, намного лучше применить автоматические технологии тестирования и аудита, чтобы предотвратить ее.

Мы должны позволить компьютеру делать то, в чем он силен: выполнять побитовую сверку и отслеживание версий, по крайней мере до того, как код будет запущен в рабочей среде. Для этого в системе контроля версий нужно активно управлять всем, что может изменяться: конфигурационными файлами, сценариями создания баз данных, схемами баз данных, сценариями сборки, тестами, средами разработки и даже конфигурациями операционных систем.

Цена управления конфигурациями вручную

Другой проект, над которым мы работали, содержал большое количество специализированных тестовых сред. В каждой среде выполнялся популярный сервер приложений EJB (Enterprise Java Beans), стандартизирующий доступ к базам данных. Приложение было разработано как гибкий проект с автоматизированными тестами, обеспечивающими хорошее покрытие кода. Локальная сборка была хорошо управляема, и разработчики могли легко и быстро запускать код. Однако все это было до того, как мы начали более тщательно заниматься автоматизацией развертывания приложения. Каждая среда тестирования конфигурировалась вручную с помощью консольных инструментов поставщика сервера приложений. Система управления версиями контролировала копии конфигурационных файлов, используемые разработчиками для настройки локальных инсталляций, однако она не контролировала конфигурации тестовых сред. Каждая среда немного отличалась от другой. Их свойства перечислялись в разной последовательности, некоторые конфигурации

имели разные наборы значений и имена, а некоторые свойства не использовались в других конфигурациях. Никакие две тестовые среды не были полностью одинаковыми, и ни одна из них не совпадала с рабочей средой. Было тяжело определить, какие свойства важные, какие избыточные, а какие должны быть общими или уникальными. В результате к проекту пришлось привлечь команду из пяти человек, ответственных за управление конфигурациями разных сред.

Зависимость проектов от ручного управления конфигурациями встречается довольно часто. Во многих организациях, в которых мы работали, проекты были зависимыми от управления конфигурациями как рабочих, так и тестовых сред. Например, зачастую не имело значения, что пул соединений сервера A ограничен 100 соединениями, а сервера B — 120, но иногда это оказывалось крайне важным.

Если вы случайно обнаруживаете, какие отличия конфигураций важны, а какие — нет, значит, система управления конфигурациями несовершенна. Конфигурационная информация определяет среду, в которой выполняется код, и часто инициирует новые ветви кода. Следовательно, изменения конфигурационной информации должны быть проанализированы, а среда, в которой выполняется код, должна быть хорошо определена и управляема. Это не менее важно, чем поведение самого кода. Если мы имеем доступ к конфигурации ваших баз данных, сервера приложений или веб-сервера, мы можем быстрее привести ваше приложение к краху, чем если бы мы имели доступ к вашему компилятору или исходному коду.

Когда конфигурационные параметры определяются и управляются вручную, они становятся жертвой склонности человека к ошибкам при выполнении повторяющихся операций. Простая опечатка может привести к краху приложения. Синтаксические анализаторы языков программирования и модульные тесты вылавливают большинство опечаток, однако часто это лишь усугубляет проблему. Они редко замечают ошибки в конфигурационной информации, особенно если она вводится через консоль.

Простое добавление конфигурационной информации в систему управления версиями — огромный шаг вперед. В простейшем случае система управления версиями предупредит о том, что конфигурация неумышленно изменена. Это заблокирует как минимум один из наиболее мощных источников ошибок.

Когда вся конфигурационная информация сосредоточена в системе управления версиями, следующий очевидный шаг — устранение посредника (человека, вводящего конфигурационные параметры) и возложение на компьютер обязанности применять конфигурационную информацию. Некоторые технологии более податливы к этому, однако вы, а зачастую и поставщик инфраструктуры, будете удивлены тем, как много можно сделать, управляя конфигурациями, даже если это конфигурации “непослушных” систем сторонних производителей. Управление конфигурациями подробно рассматривается в главах 4 и 11.

Смягчение стрессов

Одно из очевидных преимуществ непрерывного развертывания — устранение стрессовых ситуаций во всех командах, связанных с поставкой релиза. Большинство людей, которые когда-либо занимались созданием программного обеспечения, знают, что с приближением даты выпуска напряженность возрастает. Одно это становится источником проблем, даже если никакой катастрофы не происходит. Нам часто приходилось видеть опытных и вполне консервативных менеджеров проекта, спрашивающих у разработчиков: “Неужели так тяжело просто изменить код?”, и опытных администраторов баз данных,

вносящих в последний момент информацию в таблицы приложения, которого они до сего момента в глаза не видели. Во многих случаях дело заканчивается требованием, чтобы приложение “хоть как-нибудь заработало”.

Не поймите нас превратно, нам самим часто приходилось выполнять такое требование. Мы даже не утверждаем, что оно всегда неверное. Если компания с каждой минутой задержки теряет огромные деньги, текущие неудержимым потоком, оправдано почти все, что может остановить этот поток.

Мы утверждаем иное. В этих примерах необходимость как можно быстрее “заштопать дыры” вызвана не насущной коммерческой необходимостью, а датой поставки релиза, указанной в договоре. Никто не отменял договора, и они никогда не будут отменены. Следовательно, проблема не в них, а в том, что в традиционной схеме поставка релиза — большое событие, которому неизбежно сопутствуют торжественность и нервозность.

Представьте себе на минуту, что поставка релиза — заурядное событие, состоящее всего лишь в щелчке на кнопке и длящееся всего несколько минут. Представьте также, что при самом плохом развитии событий вы легко можете выполнить откат новой версии, вернувшись к предыдущей. В таком сценарии промежуток времени и разница между очередным и предыдущим релизами могут быть минимальными. Естественно, при этом существенно уменьшается риск погубить свою карьеру вследствие неверно принятого решения в ответственный момент, что является главным источником стрессов.

В некоторых проектах этот идеал практически нереален, однако в большинстве проектов он вполне достижим, если приложить некоторые усилия. Ключ к смягчению стрессов — рассматриваемый в книге процесс автоматизированного развертывания, позволяющий выпускать новые версии часто и быстро и обеспечивающий возможность легкого отката к предыдущей версии в случае неудачи. Поначалу внедрение автоматизации — болезненный процесс, но со временем он становится все легче и его преимущества проявляются все ощутимее.

Гибкость развертывания

Установка приложения в новой среде должна быть простой задачей. В идеале она должна состоять лишь из определения конфигурационной информации, описывающей уникальные свойства среды. Затем запускается автоматизированный процесс, который готовит новую среду к развертыванию и устанавливает в нее выбранную версию приложения.

Развертывание коммерческого ПО на ноутбуке

Недавно мы работали над проектом, бизнес-кейс которого оказался забракованным в результате неожиданных изменений законодательства. Целью проекта было создание базовой корпоративной системы для новой компании с офисами во многих странах. Соответственно предполагалось, что приложение будет выполняться на большой разнородной коллекции мощных компьютеров. Естественно, каждый разработчик был огорчен новостью о том, что проект может быть выброшен на свалку.

Впрочем, для нас оставалась небольшая лазейка. Организация, для которой разрабатывался проект, провела анализ уменьшения масштаба предприятия с целью сокращения затрат. Они спросили у нас: “Каковы минимальные требования новой системы к оборудованию, позволяющие сократить капитальные расходы?”. Мы ответили, что приложение может выполняться вот на этом ноутбуке. Они были удивлены, поскольку речь шла о сложной многопользовательской системе. “Откуда вам известно, что оно будет работать на ноутбуке?” — был следующий вопрос. Мы ответили, что уже запускали ряд приемочных тестов

производительности, которые можно повторно выполнить прямо сейчас, если они сообщат нам, какова будет нагрузка на приложение. Выяснив правильное значение нагрузки, мы изменили единственный параметр теста производительности и запустили его. В результате оказалось, что производительность ноутбука лишь немного не дотягивает до требуемой. Проблема была быстро решена путем конфигурирования сервера, после чего для запуска приложения потребовалось всего несколько минут.
Такая гибкость развертывания была результатом не только автоматизации процессов развертывания, но и того, что приложение имело оптимальную структуру. Тем не менее наша способность быстро установить программу там, где она нужна, и тогда, когда она нужна, вселила в нас и наших клиентов уверенность в том, что мы можем справиться с любым релизом на любой стадии развертывания. По мере того как совершенствуются релизы, мы все ближе подходим к идеалу гибкости релиза. Конечно, достичь идеала удастся не в каждом проекте, но мы, по крайней мере, сможем отдыхать в свои законные выходные.

Достижение совершенства на практике

Во всех наших проектах мы пытаемся предоставить целевую среду каждому разработчику или команде. Это не всегда возможно, однако каждая команда, применяющая непрерывную интеграцию или повторяющиеся инкрементные технологии разработки, должна иметь средства частого развертывания приложения.

Наилучшая стратегия состоит в использовании одного и того же подхода к развертыванию в любой целевой среде. Не должно быть специальных стратегий развертывания, приемочных тестов или технологий развертывания в рабочей среде. При каждом развертывании приложения мы убеждаемся в том, что механизм развертывания работает правильно. Фактически, каждое развертывание в любой среде — не что иное, как репетиция окончательного развертывания в рабочей среде.

Тем не менее есть среда, в которой допустимы разные варианты: среда разработки. Разработчикам имеет смысл создавать сборки самостоятельно, а не брать где-то заранее подготовленные двоичные файлы, поэтому мы ослабляем ограничения на развертывание в среде разработки. Впрочем, даже на рабочих станциях, где выполняется разработка, мы пытаемся унифицировать все процессы управления и развертывания.

Релиз-кандидат

Не каждое изменение кода попадет в итоговый релиз. Если посмотреть на изменение и спросить: “Будет ли оно отражено в релизе?”, ответ на этот вопрос, скорее всего, будет всего лишь догадкой. Надежный ответ можно получить только по завершении процессов сборки, установки и тестирования. На каждой стадии возрастает уверенность в том, что изменение можно включить в релиз. Поскольку новые версии выпускаются часто, мы можем внести небольшое изменение (добавить новое средство, устранить замеченный недостаток или улучшить производительность) и проверить, можно ли включить его в релиз. Благодаря тому что изменение небольшое и проверки полные, решение о включении в релиз принимается с большой степенью уверенности. Чтобы еще сильнее уменьшить риски, проверки должны занимать как можно более короткий интервал времени.

Любое изменение может войти в релиз только после проверки его пригодности. Результирующий продукт может стать релизом, если он свободен от дефектов и удовлетворяет приемочным критериям, установленным заказчиком.

В большинстве концепций развертывания ПО релиз-кандидат определяется в конце процесса. Это имеет смысл, когда есть работы, связанные с отслеживанием изменений. Например, на момент написания данной книги в статье Википедии, посвященной стадиям разработки программного обеспечения, релиз-кандидат выделен как отдельная стадия в конце процесса (рис. 1.2). Мы придерживаемся несколько иной концепции.

Рис. 1.2. Традиционное представление о релиз-кандидате

В традиционном подходе к разработке ПО присвоение статуса релиз-кандидата откладывается как можно дольше, пока не будут пройдены длительные и дорогостоящие стадии, гарантирующие качество и функциональность продукта. Однако в среде, в которой процессы сборки, тестирования и развертывания массово автоматизированы, нет смысла тратить время и деньги на длительное и дорогостоящее тестирование вручную в конце проекта. На этой стадии качество приложения обычно существенно выше, чем при традиционном подходе, поэтому тестирование вручную служит лишь подтверждением функциональной полноты приложения.

Как свидетельствует наш опыт, откладывание тестирования до самого конца процесса разработки приводит к **ухудшению** качества приложения. Дефекты лучше всего обнаруживаются и устраняются в точках, в которых они введены. Если они обнаружены позже, их устранение стоит дороже. Разработчики не помнят, что они делали и какими соображениями руководствовались в момент, когда был введен дефект, а функциональность со временем может измениться. Откладывание тестирования до конца процесса означает, что на устранение дефектов не останется времени или что устранена будет только малая их часть. Поэтому мы стремимся обнаружить и устранить дефекты на как можно более ранней стадии, желательно до того, как они повлияют на последующие стадии.

Каждое изменение может привести к выпуску новой версии

Любое изменение, которое разработчик вносит в кодовую базу, имеет целью увеличение ценности продукта. Мы предполагаем, что каждое изменение, зафиксированное в системе управления версиями, повышает качество или функциональность системы. Откуда нам известно, что это правда? Единственный способ проверить это — запустить приложение и узнать, приводит ли изменение к ожидаемым результатам. В большинстве традиционных проектов подобная проверка откладывается до самых поздних стадий. Это означает, что каждый участник процесса должен считать функциональность системы нарушенной, пока изменение не пройдет все стадии, включая тестирование и эксплуатацию. Если на этих стадиях обнаруживается, что функциональность системы действительно нарушена, обычно требуется много времени и труда, чтобы привести систему в рабочее состояние. Стадия исправления, определяемая как *интеграция*, — наиболее непредсказуемая и неуправляемая часть процесса разработки. Ну, а поскольку она такая болезненная, разработчики пытаются отложить ее, что лишь усугубляет проблему.

В процессе разработки ПО, когда какая-либо операция болезненная, уменьшить ее болезненность можно, выполняя ее чаще, а не реже. Фактически, интеграцию лучше выполнять при любом, даже небольшом, изменении системы. Технология непрерывной

интеграции основана на идее как можно более частого выполнения этой стадии. При этом смещается парадигма процесса разработки ПО. Система непрерывной интеграции обнаруживает любое изменение, которое разрушает приложение или не отвечает приемочным критериям или ожиданиям клиента, в момент внесения такого изменения. Команда разработчиков устраняет проблему, как только она обнаружена (это первое правило непрерывной интеграции). Если строго придерживаться принципов непрерывной интеграции, приложение *всегда* должно находиться в работоспособном состоянии. Это означает, что, если тесты достаточно полные и выполняются в среде, близкой к рабочей, приложение всегда готово к выпуску.

По сути, в этом сценарии каждое изменение является релиз-кандидатом. Всякий раз, когда изменение фиксируется в системе управления версиями, следует ожидать, что оно пройдет все тесты, будет реализовано в рабочем коде и появится на выходе в качестве релиза. Это главное исходное предположение. Задача системы непрерывной интеграции состоит в попытке опровергнуть его, показав, что данный релиз-кандидат непригоден для развертывания в рабочей среде.

Принципы развертывания ПО

Идеи, представленные в данной книге, возникли на основе большого количества проектов, над которыми авторы работали на протяжении многих лет. Когда мы начали перекладывать все наши мысли на бумагу, то заметили, что одни и те же принципы проявляются снова и снова в самых разных ситуациях. Некоторые из них могут быть объектом интерпретаций, однако это не относится к принципам, изложенным в данном разделе. Это принципы, без которых мы не можем представить себе эффективную систему непрерывного развертывания.

Создайте надежный повторяющийся процесс развертывания

Этот принцип фактически положен в основу данной книги: развертывание должно быть легким и быстрым процессом. Легким оно должно быть потому, что вы уже сотни раз протестировали каждый компонент приложения. Развертывание должно сводиться к щелчку на кнопке. Повторяемость и надежность основаны на двух концепциях: на автоматизации всего, что можно автоматизировать, и на хранении в системе управления версиями всего, что нужно для сборки, установки, тестирования и поставки релиза.

Технология непрерывного развертывания базируется на трех китах:

- управление средой, в которой будет выполняться приложение (конфигурация оборудования, программное обеспечение, инфраструктура и внешние службы);
- инсталляция в заданную среду правильной версии приложения;
- конфигурирование приложения, включая данные и состояния.

Развертывание приложения может быть реализовано в полностью автоматизированном процессе под контролем системы управления версиями. Конфигурирование приложения тоже может быть полностью автоматизированным процессом (при наличии необходимых сценариев и состояний в системе управления версиями). Естественно, оборудование не может храниться в системе управления версиями, однако процесс его конфигурирования тоже может быть автоматизирован, особенно благодаря появлению дешевых технологий виртуализации, включая такие инструменты, как Puppet.

Почти вся книга посвящена стратегиям реализации данного принципа.

Автоматизируйте все, что только можно

Автоматизировать некоторые процессы невозможно. Например, для исследовательского тестирования нужны опытные тестировщики. Нельзя также поручить компьютеру демонстрацию работающего ПО представителям заказчика. Проверка совместимости требует вмешательства человека по определению. Тем не менее список того, что нельзя автоматизировать, намного короче, чем обычно принято считать. В общем случае процесс сборки должен быть автоматизирован вплоть до точки, в которой необходимо принятие решения человеком. Это же справедливо для процессов развертывания и поставки релиза. Приемочные тесты и обновления (включая откаты обновлений) баз данных могут быть полностью автоматическими. Даже настройки сети и брандмауэра можно автоматизировать. В целом следует автоматизировать как можно больше процессов.

Мы не можем представить себе процессы сборки и развертывания, которые в принципе невозможно автоматизировать. Затратив достаточно труда и проявив изобретательность, можно автоматизировать почти все, что угодно.

Большинство команд разработчиков не автоматизируют процесс развертывания, потому что считают это непосильной задачей. Проще все делать вручную. Возможно, это справедливо для первого раза, но когда тот же самый процесс придется проделать в десятый раз, потребность в автоматизации станет очевидной.

Автоматизация — необходимое условие конвейера развертывания, потому что только она может гарантировать, что люди получат искомый результат в результате щелчка на кнопке. Однако не обязательно автоматизировать все сразу. Сначала определите узкие места процессов сборки, установки, тестирования и поставки релиза. Постепенно вы сможете (и должны) автоматизировать все больше процессов.

Контролируйте все с помощью системы управления версиями

Все, что необходимо для сборки, установки, тестирования и поставки релиза, должно храниться в том или ином виде в системе управления версиями. Сюда относятся документированные требования, сценарии тестирования, экземпляры тестов, сценарии конфигурирования сети, сценарии развертывания, процедуры создания и обновления баз данных, процедуры инициализации, сценарии конфигурирования стека приложений, библиотеки, инструментарий разработки, техническая документация и т.п. Все эти элементы должны контролироваться системой управления версиями, а релевантная версия должна быть идентифицируема для каждой сборки. Весь набор элементов должен иметь уникальный идентификатор, например номер сборки или номер версии в системе управления версиями.

Нужно, чтобы новый член команды мог сесть за компьютер, извлечь из хранилища нужный набор и, запустив единственную команду (щелкнув на кнопке), скомпилировать или развернуть приложение в доступной ему среде, включая локальный компьютер.

Необходимо также, чтобы было видно, какая версия приложения развернута в любой среде и какая сборка используется при этом в системе управления версиями.

Если операция болезненная, выполняйте ее чаще

Это наиболее общий и отвлеченный принцип в нашем списке. Возможно, лучше всего объяснить его на эвристическом уровне. Данная концепция — одна из наиболее полезных эвристик в контексте развертывания ПО, иллюстрирующая все, о чем мы пишем. Часто интеграция — очень болезненный процесс. Если это справедливо в вашем проекте, интегрируйте систему каждый раз, когда кто-либо вносит изменения, причем

делайте это с самого начала работы над проектом. Если тестирование — болезненный процесс, происходящий перед поставкой релиза, не выполняйте его в самом конце. Вместо этого выполняйте тестирование почаще с самого начала.

Если болезненным процессом является поставка релиза, выполняйте эту операцию каждый раз, когда какое-либо изменение проходит все тесты. Если вы не можете предоставить новую версию конечным пользователям при каждом изменении, эмулируйте поставку в среде, похожей на рабочую. Если болезненная операция — создание документации к приложению, пишите ее немедленно, при разработке нового средства, а не в самом конце, перед поставкой. Сделайте документацию нового средства его частью и попытайтесь автоматизировать процесс документирования.

В зависимости от опыта работы с системой непрерывного развертывания, соблюдение этого принципа может потребовать больших усилий, тем более что все время нужно выпускать новые версии. Задайтесь промежуточной целью, например выпускать новую внутреннюю версию раз в несколько недель, а со временем — раз в неделю. Постепенно вы будете приближаться к идеалу. Даже маленький шаг в этом направлении будет приносить существенные преимущества.

Экстремальное программирование фактически является результатом применения этого эвристического принципа в технологии разработки ПО. Многие советы, представленные в книге, основаны на нашем опыте применения данного принципа к процессу развертывания ПО.

Встраивайте качество в продукцию

Данный принцип, как и рассматриваемый в самом конце раздела принцип непрерывного улучшения, беззастенчиво позаимствован нами из концепции бережливого производства. Девиз “Встраивайте качество в продукцию” принадлежит Уильяму Эдвардсу Демингу — одному из идеологов бережливого производства. Чем раньше обнаруживаются дефекты, тем легче их устранять. Процесс устранения дефектов наименее затратен, если они не доходят до системы управления версиями.

Рассматриваемые в книге методики, такие как непрерывная интеграция, полное автоматическое тестирование и автоматическое развертывание, предназначены для как можно более раннего обнаружения дефекта в процессе развертывания. Следующий шаг — устранение дефекта. Сигнал тревоги бесполезен, если все проигнорируют его. Команда поставки должна быть дисциплинированной и устранять каждый дефект, как только он обнаружен.

Существуют два важных следствия из принципа “Встраивайте качество в продукцию”. Во-первых, тестирование — это не стадия процесса и уж, конечно, не стадия, начинающаяся после развертывания. Если отложить его на конец процесса, будет слишком поздно. Времени на устранение дефектов обычно не остается. И во-вторых, тестирование — не “царство” тестировщиков. Каждый член команды поставки постоянно отвечает за качество приложения.

Готово — значит выпущено

Как часто вам доводилось слышать от разработчика, что средство “готово”? Возможно, не менее часто вы слышали, как менеджер спрашивает у разработчика: “Готово?” Что значит “готово”? Фактически, средство можно считать “готовым”, только когда приложение, в которое оно включено, поставлено конечному пользователю. Это одна из главных мотиваций технологии непрерывного развертывания.

Для некоторых команд поставки слово “готово” означает, что релиз развернут в рабочей среде. Это идеальная ситуация в проекте разработки ПО. Однако такая мера готовности не всегда практична. Исходная версия программной системы должна побыть в эксплуатации какое-то время, пока внешние пользователи ощутят выгоду от нее. Поэтому давайте вернемся немного назад и остановимся на следующем хорошем варианте: средство “готово”, когда оно успешно продемонстрировано представителям заказчика в среде, близкой к рабочей.

Нельзя сказать “готово на 80%”. Средство либо готово, либо нет. Можно оценить процент готовности средства, но это будет лишь оценка, причем в любом случае, отличном от 100%, работа считается невыполненной. Использование оценок процента выполнения всегда приводит к обвинениям и тыканью пальцем в того, кто назвал неправильный процент.

Данный принцип имеет интересное следствие: одному человеку не под силу довести что-либо до готовности. Это может сделать только команда поставки. Вот почему для каждого участника процесса — тестировщика, разработчика, администратора — так важно работать совместно с самого начала. За продукт отвечает вся команда и каждый член команды поставки. Этот принцип настолько важен, что ему посвящен целый раздел.

Каждый отвечает за процесс поставки

В идеале каждый участник процесса имеет свою цель, и все они помогают друг другу достичь ее. Команда добивается успеха или терпит крах как команда, а не как индивидуумы. Однако на практике разработчики часто передают свой продукт тестировщикам и считают, что их миссия на этом завершена. Затем тестировщики передают результат своей работы администраторам и забывают о нем. Если что-либо не ладится, люди начинают обвинять друг друга, искать, кто виноват и кто должен исправлять дефекты, неизбежно возникающие, когда каждая команда самоизолируется в своем “бункере”.

Если вы работаете в небольшой организации или сравнительно независимом отделе, то можете иметь полный контроль над всеми ресурсами, необходимыми для поставки релиза. Это прекрасный вариант, но он редко реализуется на практике. Чаще всего необходимо затратить много времени и приложить массу усилий, чтобы разрушить барьеры между людьми, играющими разные роли.

Начните с привлечения каждого работника к процессу поставки с самого начала работы над проектом и добейтесь постоянной коммуникации на регулярной основе. Когда барьеры между “бункерами” разрушены, коммуникация должна стать постоянной, однако двигаться к этой цели нужно небольшими шагами. Создайте систему, в которой каждый будет с первого взгляда видеть статус приложения, его готовность, версии сборок, какие тесты прошло приложение и состояние среды, в которой оно будет развертываться. Эта система должна предоставлять людям возможность выполнять действия, необходимые для их работы, например выполнять развертывание в контролируемой ими среде.

Это один из главных принципов движения DevOps (Development, Operations — разработка и эксплуатация). Цели движения DevOps те же, что и концепции непрерывного развертывания: поощрение тесного сотрудничества всех людей, имеющих отношение к приложению, для быстрого создания качественного и надежного программного продукта [aNgvoV].

Непрерывное улучшение

Следует подчеркнуть, что первая версия приложения — это только начальный этап его жизненного цикла. Приложение развивается, и после первой версии последуют другие. Важно, чтобы процесс поставки развивался вместе с приложением.

Вся команда должна регулярно собираться и анализировать процесс поставки — проводить “разбор полетов”. Это означает, что команда должна определять, что идет хорошо, а что — плохо, обсуждать новые идеи, предлагать способы усовершенствования процесса. Кто-то должен быть назначен ответственным за идею и обеспечить ее реализацию. На следующей встрече команды каждый ответственный должен доложить, как продвинулась реализация со времени предыдущей встречи. Этот процесс получил название *цикла Деминга* — планирование, выполнение, изучение, действие.

Важно, чтобы каждый член команды был вовлечен в этот процесс. Позволить обратным связям замкнуться внутри “бункеров” и не пересекать их границы — надежный рецепт катастрофы. Это приведет к локальной оптимизации в ущерб общей и, в конце концов, к поиску крайнего.

Резюме

При традиционном подходе момент поставки релиза — время, чреватое стрессами. По сравнению с процессами, связанными с разработкой кода, поставка релиза считается плохо верифицируемым, ручным процессом, зависящим от ситуативных методик управления конфигурациями конкретных систем. Мы считаем, что стрессов, связанных с выпуском новых версий в ручном режиме, можно избежать.

Внедрив автоматизированные методики сборки, тестирования и развертывания, мы получаем много преимуществ, в частности возможность проверять изменения, воспроизводить процессы развертывания в разных средах и уменьшать количество “лазеек”, через которые ошибки проникают в продукт. Мы также получаем возможность немедленно внедрять каждое изменение. Это повышает коммерческую эффективность, потому что процесс поставки новых версий перестает быть узким местом. Реализация автоматизированной системы способствует реализации других эффективных методик, таких как разработка на основе функционирования и всеобъемлющее управление конфигурациями.

Что не менее важно, мы получаем возможность проводить выходные с нашими семьями и друзьями, жить без стрессов и работать более продуктивно. Жизнь слишком коротка, чтобы тратить выходные в серверном зале, тестируя релизы.

Автоматизация процессов разработки, тестирования и поставки релизов сильно влияет на скорость, качество и стоимость выпуска ПО. Один из авторов данной книги работает над сложной распределенной системой. Поставка релиза в рабочую среду, включая перенос данных, занимает от 5 до 20 минут в зависимости от объема данных, связанных с конкретной версией. В аналогичной системе, в которой используется традиционный подход, поставка релиза занимает 30 дней.

В остальных главах книги мы подробно рассмотрим методики и рекомендации, связанные с технологией непрерывного развертывания. Мы хотели, чтобы в данной главе вы взглянули с высоты птичьего полета на то, что более детально увидите в следующих главах. Все проекты, на которые мы ссылаемся, реальные. Мы немного изменили детали, чтобы скрыть виновных и ни на кого не указывать пальцем, но в целом мы ничего не искажаем и нисколько не преувеличиваем ценность предлагаемых технологий.

Глава 2

Стратегии управления конфигурациями

Введение

Управление конфигурациями, или конфигурационное управление, — широко используемый термин. Часто его используют почти как синоним управления версиями. Приведем наше определение этого термина, как он понимается в данной книге.

> *Управление конфигурациями* подразумевает процесс, который хранит, извлекает, изменяет и уникально идентифицирует все компоненты проекта, их параметры и связи между ними.

Стратегия управления конфигурациями определяет, что вы делаете с изменениями, происходящими в проекте. В частности, она предполагает запись всех изменений системы и приложения. Она также в значительной степени определяет, как взаимодействуют члены команды. Это часто упускаемое из виду, но весьма важное следствие стратегии управления конфигурациями.

Система управления версиями — наиболее важный инструмент стратегии управления конфигурациями, который обязательно должны применять все команды независимо от их размеров. Выбор системы управления версиями — первый этап разработки стратегии управления конфигурациями.

В сущности, если у вас есть хорошая стратегия управления конфигурациями, вы должны уверенно ответить “Да” на все приведенные ниже вопросы.

- Могу ли я точно воспроизвести любую среду, включая версию операционной системы, ее уровни обновлений, конфигурацию сети, стек приложений, установленные программы и конфигурацию приложений?
- Легко ли внести небольшое изменение в любой компонент системы и развернуть обновленное приложение в любой среде и при любой конфигурации?
- Легко ли увидеть каждое изменение, происшедшее в некоторой среде, и отследить его источник, а также кто и когда его внес?
- Могу ли я удовлетворить все регуляторные требования к совместимости, которым я должен подчиняться?
- Легко ли каждому члену команды получить необходимую ему информацию и внести изменения, которые он должен сделать? Не мешает ли стратегия управления конфигурациями эффективной коммуникации между командами в момент поставки релиза? Не приводит ли она к увеличению продолжительности цикла и не затрудняет ли обратную связь разработчиков с обслуживающим персоналом?

Последний пункт весьма важен. Мы часто видели стратегии управления конфигурациями, в которых учтены первые четыре пункта, но поставлены всевозможные барьеры на пути коммуникации между командами. В этом нет необходимости. Ваша задача — не разделять и властвовать, а наладить взаимодействие. В сущности, последнее условие не противоречит первым четырем. В данной главе мы ответим не на все вопросы, связанные с управлением конфигурациями. Эта тема присутствует во всех главах книги. В данной главе мы разделим проблему на три составляющие.

1. Создание предварительных условий для управления процессами сборки, установки, тестирования и поставки релиза. Мы делим эти условия на две части: запись всей необходимой информации в систему управления версиями и управление зависимостями.
2. Управление конфигурацией приложения.
3. Управление конфигурациями всех сред (программной, аппаратной и инфраструктурной), от которых зависит приложение. К средам относятся также операционные системы, серверы приложений, базы данных и коммерческое программное обеспечение сторонних производителей.

Управление версиями

Система управления версиями представляет собой программный механизм хранения множества версий файлов. При модификации любого файла она обеспечивает доступ к предыдущим версиям и выбор правильных версий других файлов. Люди, вовлеченные в процесс поставки ПО, взаимодействуют друг с другом главным образом посредством системы управления версиями.

Первой популярной системой управления версиями был патентованный инструмент SCCS (Source Code Control System — система контроля исходных кодов), созданный в 1970-х годах для операционных систем UNIX. Со временем эту систему сменили RCS (Revision Control System — система управления изменениями), а позднее — CVS (Concurrent Versions System — система одновременных версий). Все три системы используются и сегодня, хотя их доля рынка уже невелика. В наше время существуют более совершенные системы управления версиями, как открытые, так и патентованные, разработанные для разных сред. Нам кажется, что особенно полезны открытые инструменты Subversion, Mercurial и Git, способные удовлетворить запросы почти любой команды. В главе 14 мы более подробно рассмотрим системы управления версиями и шаблоны их применения, включая ветвление и слияние версий.

В сущности, каждая система управления версиями преследует две цели. Во-первых, она хранит каждую версию каждого файла и предоставляет доступ к нему. Для этого, в частности, широко используются метаданные — информация, присоединенная к файлу или набору файлов. Во-вторых, она предоставляет возможность сотрудничать друг с другом командам, вовлеченным в процесс развертывания и разделенным в пространстве и времени.

Зачем нужна система управления версиями? Можно назвать много веских причин ее использования, но, главным образом, она нужна для того, чтобы можно было легко и быстро получить ответы на следующие вопросы.

- Что входит в конкретную версию приложения? Как воспроизвести конкретное состояние двоичных кодов и конфигураций, существовавшее в рабочей среде?

- Когда, кем и зачем был создан данный компонент или файл? Ответ на этот вопрос полезен не только тогда, когда что-либо работает неправильно, но и в качестве “живой истории” приложения.

Это основы управления версиями. Системы управления версиями применяются почти во всех серьезных проектах. Если ваш проект не входит в их число, прочитайте несколько следующих разделов, отложите книгу в сторону и добавьте такую систему в свой проект. В следующих разделах мы рассмотрим, как наиболее эффективно управлять версиями.

Контролируйте абсолютно все с помощью системы управления версиями

Одна из причин того, что термин “управление версиями” предпочтителен по сравнению с термином “управление исходными кодами”, состоит в том, что система управления версиями контролирует не только исходные коды. Под “юрисдикцией” такой системы должно находиться все, что связано с приложением и влияет на него. Естественно, разработчики применяют ее в первую очередь для управления исходными кодами. Однако кроме исходных кодов есть еще тесты, сценарии баз данных, сценарии сборки и развертывания, документация, библиотеки, конфигурационные файлы, компиляторы, инструментарий разработки и много чего еще, что необходимо для управления проектом.

Важно также хранить всю информацию, необходимую для воспроизведения тестовых и рабочих сред, в которых выполняется приложение. Сюда относится конфигурационная информация стека приложений, операционные системы, под управлением которых работает приложение, файлы зон DNS, конфигурация брандмауэра и т.д. Одним словом, нужно хранить все, что необходимо для воссоздания двоичных кодов приложения и среды, в которой оно выполняется.

Цель состоит не только в хранении всего, что изменяется в любой точке проекта, но и в обеспечении доступности и управляемости всей этой информации. Это позволит воссоздать точный снимок состояния всей системы, от среды разработки до рабочей среды на любом этапе проекта. Полезно также хранить в системе управления версиями конфигурационные файлы среды разработки, чтобы облегчить каждой команде извлечение и применение унифицированных конфигурационных параметров. Аналитики должны хранить документацию, определяющую требования к системе. Тестировщики должны хранить свои процедуры и сценарии тестирования. Менеджеры проекта должны сохранять свои планы выпуска версий, графики хода работ и журналы рисков. Каждый член команды должен сохранять любой документ или файл, связанный с проектом, в системе управления версиями.

Регистрируйте все изменения

Много лет назад один из авторов книги участвовал в проекте, над которым работали три команды, расположенные в трех разных местах. Подсистемы, над которыми работала каждая команда, сообщались друг с другом посредством патентованного протокола сообщений IBM MQSeries. Это было до того, как мы начали применять непрерывную интеграцию для устранения проблем, связанных с управлением конфигурациями.

Мы начали усиленно внедрять систему управления версиями исходного кода, без которой проект неуправляем. Этот урок мы усвоили в самом начале нашей карьеры. Однако в то время наше увлечение системами управления версиями ограничивалось исходными кодами.

Когда пришло время интегрировать три отдельные подсистемы для поставки первого релиза, мы обнаружили, что одна из команд применяет отличную от других версию функциональной спецификации протокола сообщений. Фактически документ, который они реализовали, устарел на шесть месяцев. Естественно, было много ночной работы, когда мы пытались устранить вызванные этим проблемы и уложиться в график проекта.
Если бы мы всего лишь зарегистрировали документ в нашей системе управления версиями, проблема не возникла бы, и нам не пришлось бы работать по ночам. Если бы мы применяли принципы непрерывной интеграции в полном объеме, проект был бы завершен существенно раньше.

Еще раз подчеркнем важность реализации хорошей системы управления конфигурациями. На ней базируется все, чему посвящена данная книга. Если вы не поместите все компоненты проекта в систему управления версиями, то не сможете насладиться преимуществами непрерывного развертывания. Все обсуждаемые в книге методики сокращения продолжительности цикла и повышения качества продукта, включая непрерывную интеграцию и автоматизацию развертывания и тестирования, зависят от включения всей конфигурационной информации проекта в хранилище системы управления версиями.

Кроме исходных кодов и конфигурационной информации в системах управления версиями хранятся двоичные образы серверов приложений, компиляторов, виртуальных машин и другие инструменты. Это позволяет сократить время создания новых сред и, что еще важнее, обеспечивает полную определенность базовых конфигураций и возможность выбрать наилучшие конфигурации. Регистрация всех компонентов проекта в хранилище системы управления версиями обеспечивает стабильность платформы разработки и тестирования приложения и надежность конфигураций рабочих сред. Все среды, включая базовые операционные системы с их конфигурациями, можно хранить как виртуальные образы для повышения надежности и упрощения процессов развертывания.

Данная стратегия обеспечивает полный контроль над поведением приложения в разных средах. Система с жестким управлением конфигурациями практически сводит к нулю возможность появления ошибок на поздних стадиях процесса. Если хранилище устойчиво работает, можно в любой момент извлечь текущую версию приложения и его компонентов. Управляемость сохраняется, даже когда компиляторы, языки программирования и другие инструменты, связанные с проектом, заменяются новыми, что неизбежно происходит в любом проекте.

Единственное, что мы не рекомендуем хранить в системе управления версиями, — двоичные результаты компиляции приложения. На то есть несколько причин. Во-первых, они занимают много места и, в отличие от компиляторов, быстро размножаются (новые двоичные файлы создаются при каждой регистрации обновления, которое компилируется и проходит стадию автоматизированного тестирования). Во-вторых, если в проекте есть автоматизированная система сборки, всегда можно легко воссоздать двоичные файлы на основе исходных кодов, всего лишь запустив повторно сценарий сборки. Исходный код и система сборки — это все, что необходимо для воссоздания экземпляра приложения в крайнем случае. И наконец, сохранение двоичных файлов сборок мешает возможности идентифицировать одну версию хранилища для каждой версии приложения, потому что могут существовать две фиксации одной версии: одна — для исходного кода и другая — для двоичных файлов. Сейчас этот аргумент может показаться вам довольно туманным, но это очень важно при создании конвейера развертывания — главной идеи данной книги.

Управление версиями: свобода удалять ненужное

Главное следствие концепции хранения каждой версии каждого файла в системе управления версиями состоит в том, что она позволяет агрессивно удалять из приложения компоненты, которые в данный момент кажутся вам ненужными. На вопрос: “Можно ли удалить этот файл?” можете уверенно отвечать: “Да”, не подвергаясь никаким рискам. Если решение неверное, файл можно в любой момент извлечь из предыдущих наборов конфигураций.

Свобода удалять ненужное — уже огромный шаг вперед в направлении лучшей управляемости больших наборов конфигураций. Согласованность и организованность — ключевые условия эффективной работы больших команд. Возможность удалять из проекта результаты реализации старых идей, не оправдавших ожиданий, поощряет инициативность команды и позволяет беспрепятственно пробовать новые идеи, направленные на улучшение кода.

Регулярно регистрируйте изменения на магистрали (основной ветви)

В концепции управления версиями есть некоторая противоречивость. С одной стороны, чтобы получить все ее преимущества, такие как возможность отката к последней хорошей версии компонента, необходимо регистрировать каждое изменение.

Но с другой стороны, если зарегистрировать изменение в системе управления версиями, оно мгновенно становится доступным всем командам и членам команд. Более того, если применяется непрерывная интеграция (как мы рекомендуем), изменение становится не только видимым для других разработчиков, но и порождает сборку, которая потенциально может попасть в приемочные тесты и даже в релиз.

Регистрация изменений — одна из форм публикации, поэтому важно позаботиться о том, чтобы ваша работа, какой бы она ни была, соответствовала уровню публичности, предполагаемому регистрацией. Следовательно, разработчик должен подумать о результатах регистрации. Если разработка сложного компонента находится на среднем этапе готовности, ее не следует фиксировать, пока она не будет завершена. Нужно быть уверенным в том, что код пребывает в хорошем состоянии — достаточно хорошем, чтобы случайно не нарушить другие функции системы.

В некоторых проектах это обстоятельство приводит к откладыванию регистрации на несколько дней или даже недель, что создает ряд проблем. Преимущества управления версиями проявляются в большей степени, если регистрации выполняются часто. Например, невозможно обеспечить безопасность рефакторинга приложения, если каждый участник проекта не фиксирует изменения на магистрали (основной ветви) версий достаточно часто, потому что в противном случае слияния становятся слишком сложными. Если фиксировать изменения часто, они будут доступны другим людям для просмотра и взаимодействия. Тогда человек, выполнивший регистрацию, увидит, что его изменения не разрушили приложение, а слияния остались небольшими и управляемыми.

Для решения этой дилеммы можно создать в системе управления версиями отдельную ветвь для новых функций. В некоторой точке, когда изменения будут признаны удовлетворительными, их можно объединить с основной ветвью (стволом). Это напоминает двухступенчатую регистрацию. В некоторых системах управления версиями это главный режим работы.

Однако мы не одобряем такое решение дилеммы (за тремя исключениями, которые будут рассмотрены в главе 14). Оно может породить ряд проблем.

- Оно противоречит концепции непрерывной интеграции, потому что создание ветви приводит к откладыванию интеграции новой функции, причем проблемы проявляются только после слияния ветвей.
- Если несколько разработчиков создают ветви, проблема разрастается экспоненциально, и процессы слияния могут усложниться до абсурда.
- Существует ряд неплохих инструментов для автоматического слияния, однако они не разрешают семантические конфликты, например когда один человек переименует метод в одной ветви, а другой добавит вызов этого метода в другой ветви.
- При таком подходе становится тяжело подвергнуть рефакторингу кодовую базу, потому что ветви затрагивают многие файлы и слияние становится слишком сложной задачей.

Более подробно механизмы ветвления и слияния рассматриваются в главе 14.

Гораздо лучшее решение проблемы состоит в разработке новых средств инкрементным методом и частой, регулярной фиксации версий на магистрали. Этим обеспечивается постоянная работоспособность интегрированного приложения. В частности, это означает, что приложение всегда находится в протестированном состоянии, потому что автоматические тесты выполняются на магистрали сервером непрерывной интеграции при каждой регистрации. Важно то, что таким образом уменьшается вероятность больших конфликтов слияния, порожденных рефакторингом, и обеспечивается немедленное обнаружение проблем интеграции, когда стоимость их устранения еще низкая. В результате качество ПО повышается. О том, как избежать ветвления, более подробно рассказывается в главе 13.

Чтобы не разрушить приложение в результате регистрации изменения, полезно применять две методики. Одна из них заключается в выполнении набора тестов фиксации перед регистрацией. Это быстрый (не более нескольких минут), но достаточно полный набор тестов, проверяющий, не внесены ли очевидные регрессионные ошибки. Многие серверы непрерывной интеграции предоставляют функцию, которая называется *предварительно протестированная фиксация* (pretested commit) и позволяет перед регистрацией выполнять тесты в среде, близкой к рабочей.

Вторая методика заключается во внесении всех изменений инкрементным способом. Мы рекомендуем фиксировать изменения в системе управления версиями по завершении каждого инкрементного изменения или этапа рефакторинга. Правильное применение этой методики предполагает частую регистрацию, как минимум раз в день, а обычно — несколько раз в день. Если вы не привыкли к такому режиму работы, он может показаться вам нереалистичным, однако, уверяем вас, он позволяет организовать намного более эффективный процесс поставки ПО.

Используйте информативные сообщения фиксации

Каждая система управления версиями предоставляет возможность добавлять описание при фиксации изменения. Добавлять его не обязательно, и многие люди приобрели вредную привычку так и поступать. Наиболее важная причина, по которой необходимо добавлять описания, состоит в том, что, если сборка терпит крах, всегда можно узнать, почему это произошло и кто в этом виноват. Но это не единственная причина. Мы сами еще недавно не уделяли должного внимания сообщениям фиксации, чаще всего когда

пытались решить сложную проблему отладки в сжатые сроки. Обычно события в таком сценарии разворачиваются так.

1. Вы находите ошибку в малозаметной строке кода.
2. С помощью системы управления версиями вы выясняете, кто и когда написал эту строку.
3. Человек, написавший строку, ушел в отпуск, уволился или ничего не помнит об этом, потому что это было давно. Таким образом, единственная доступная вам информация — короткое сообщение фиксации: “Исправление ошибки”, из которого ничего не понятно.
4. Вы изменяете странную строку кода, чтобы исправить текущую ошибку.
5. Программа терпит крах в другом месте, потому что теперь воссоздана предыдущая ошибка.
6. Вы тратите много часов или дней в попытках вернуть приложение в работоспособное состояние.

В этой и подобных ситуациях очень полезным было бы более подробное сообщение фиксации с информацией о том, что и зачем человек делал. Оно сэкономит много часов, потраченных на отладку кода. Чем чаще такое случается, тем больше вы убеждаетесь в важности информативных сообщений фиксации. Иногда говорят, что краткость — сестра таланта, но в данном случае этот принцип следует решительно отвергнуть. Многие люди интуитивно стремятся быть немногословными, чтобы не докучать другим людям. Преодолейте в себе такую привычку. Даже если ваше сообщение фиксации очень длинное, оно никому не докучает, потому что его никто не прочтет, пока не возникнет проблема с фиксацией, а уж тогда человек, читающий сообщение, будет благодарен вам за каждое слово, и сообщение вовсе не покажется ему длинным.

Мы рекомендуем создавать сообщение фиксации, состоящее из нескольких абзацев. В первый абзац включите краткое резюме или сводку того, что более подробно описано в остальных абзацах. В системах управления версиями в списке фиксаций на экране отображается первый абзац сообщения фиксации. Представляйте его себе как заголовок статьи в газете, взглянув на который, читатель решает, *стоит* ли читать статью.

Добавляйте также ссылку на идентификатор средства в инструменте управления проектом, над которым вы работаете. Во многих командах, с которыми мы работали, системные администраторы блокировали процедуры управления версиями таким образом, чтобы фиксации, не содержащие ссылок на идентификаторы средств и другую необходимую информацию, терпели крах.

Управление зависимостями

Наиболее распространенные внешние зависимости крупных приложений — связи с библиотеками сторонних производителей и между компонентами или модулями, разрабатываемыми разными командами в рамках проекта. Библиотеки обычно развертываются в виде двоичных файлов и никогда не изменяются командой разработчиков; обновляются они довольно редко. Компоненты и модули обычно находятся на стадии активной разработки другими командами и часто изменяются.

Зависимости подробно рассматриваются в главе 13. Здесь же мы коснемся лишь некоторых ключевых вопросов, влияющих на управление конфигурациями.

Управление внешними библиотеками

Обычно внешние библиотеки поставляются в двоичном виде, за исключением случаев, когда используются интерпретируемые языки. Но даже в этом случае внешние библиотеки, как правило, устанавливаются в систему глобально с помощью, например, пакетов Ruby Gems или модулей Perl.

В данный момент дискутируется вопрос, следует ли включать внешние библиотеки в систему управления версиями. Например, Maven — инструмент для создания сборок Java-проектов — позволяет задавать файлы JAR, от которых зависит приложение, и загружать их из хранилищ в Интернете или локального кеша (если он используется).

Это не всегда желательно. Новая команда, чтобы запустить проект, может столкнуться с необходимостью "загрузить весь Интернет" (или, по крайней мере, его значительную часть). В то же время это существенно уменьшает размеры рабочих копий приложения, извлекаемых из хранилища системы управления версиями.

Мы рекомендуем хранить копии внешних библиотек локально (при использовании Maven нужно создать для всей организации хранилище, содержащее одобренные версии библиотек). Хранить копии важно, если нужно соблюдать регуляторные требования совместимости. Кроме того, хранение копий ускоряет работу над проектом. Вы всегда имеете возможность воспроизвести любую сборку. Нужно подчеркнуть также, что система создания сборок должна всегда определять точную версию используемой внешней библиотеки. В противном случае вы не сможете воспроизвести сборки. Пренебрежение абсолютной точностью версий время от времени приводит к длительным процессам отслеживания коварных ошибок, вызванных использованием разных версий библиотек.

Вопрос, хранить ли внешние библиотеки в системе управления версиями, в любом случае вынуждает идти на компромисс. Если хранить их, то будет значительно легче согласовывать версии приложения с версиями библиотек, используемых для сборки. Однако это приводит к существенному разрастанию хранилища системы управления версиями и более длительному процессу извлечения рабочих копий из хранилища.

Управление компонентами

Рекомендуется разбить каждое приложение (кроме самых маленьких) на отдельные компоненты. Тем самым вы ограничите диапазон влияния изменений на приложение и уменьшите количество регрессионных ошибок. Кроме того, разбиение на компоненты поощряет повторное использование кодов и делает процесс разработки больших проектов намного более эффективным.

Обычно начинают с монолитной сборки двоичных кодов и установки всего приложения за один шаг, одновременно выполняя модульное тестирование. В зависимости от используемого технологического стека, монолитная сборка может быть наиболее эффективным способом создания приложений малого и среднего масштаба.

Но когда система разрастается или появляются компоненты, от которых зависят другие проекты, неизбежным становится разбиение сборок компонентов на отдельные конвейеры. При этом важно, чтобы между конвейерами были двоичные зависимости, а не зависимости исходных кодов. Перекомпиляция зависимостей не только малоэффективна, она также приводит к появлению компонентов, отличающихся от тех, которые уже протестированы. Использование двоичных зависимостей затрудняет отслеживание ошибки до исходного кода, породившего ее, однако хороший сервер непрерывной интеграции помогает справиться с этой проблемой.

Современные серверы непрерывной интеграции прекрасно управляют зависимостями, но часто они делают это в ущерб легкости воспроизведения сборок на рабочей станции. В идеале, если есть несколько компонентов, рабочие копии которых используются на данном компьютере, должно быть сравнительно несложно изменить любой из них и, запустив единственную команду сборки, создать хороший двоичный код и пропустить его через все тесты. К сожалению, этот идеал недостижим для большинства инструментов сборки, по крайней мере, без изощренных уловок. Впрочем, такие инструменты, как Maven, и сценарные технологии Gradle и Buildr существенно облегчают решение данной задачи.

Управление компонентами и зависимостями подробно рассматривается в главе 13.

Управление конфигурациями

Конфигурация — одна из трех ключевых частей приложения (наряду с кодами и данными). Конфигурационную информацию можно использовать для управления поведением программы на этапах компиляции, развертывания и выполнения. Команда поставки должна внимательно проанализировать, какие параметры конфигурации должны быть доступными, как управлять ими на всем протяжении жизненного цикла приложения и как управлять согласованностью конфигураций разных компонентов, приложений и технологий. Мы считаем, что к конфигурациям системы нужно относиться так же, как и к коду: они должны быть объектом правильного управления и тестирования.

Конфигурация и гибкость

Каждый хочет, чтобы программное обеспечение было гибким. Почему бы и нет? Однако гибкость означает дополнительные затраты на разработку (хотя и уменьшает затраты на сопровождение и обновление).

Очевидно, можно определить континуум, на одном конце которого расположено одноцелевое приложение, решающее одну задачу и предоставляющее мало возможностей управлять его поведением (или не предоставляющее их вообще). На другом конце спектра — язык программирования, позволяющий решить любую задачу: написать игру, создать сервер приложений или систему управления биржевыми данными. Его гибкость максимальна. Однако большинство приложений находится посередине континуума. Они разработаны для решения специальных задач, причем в рамках каждой задачи они предоставляют ряд способов изменения своего поведения.

Стремление достичь как можно большей гибкости может привести к распространенному антишаблону “максимальной конфигурируемости”. Часто этот антишаблон ошибочно закладывается в требования к проекту, однако такое требование как минимум бесполезно, а как максимум — способно убить проект.

Каждый раз, когда вы изменяете поведение приложения, вы программируете. Язык, на котором программируется изменение, в той или иной степени ограничен, тем не менее это язык программирования. Чем большую конфигурируемость вы намерены предоставить пользователям, тем, по определению, меньше ограничений вы накладываете на конфигурацию системы. В результате вы создаете сверхсложную среду программирования.

Распространен стойкий миф, будто изменение конфигурационной информации — менее рискованная затея, чем изменение исходного кода. Ручаемся, что это не так. Имея доступ к вашей конфигурационной информации, мы можем разрушить систему не менее

уверенно, чем если бы имели доступ к вашему исходному коду. Когда вы изменяете свой исходный код, то получаете много способов защиты от самого себя. Компилятор отсекает опечатки и явную чепуху, а автоматизированные тесты вылавливают большинство других ошибок. С другой стороны, конфигурационная информация не подчиняется никаким форматам и не тестируется. Например, если поменять адрес внешнего источника на неправильный, большинство систем не обнаружит этого, пока приложение не начнет выполняться. И в этот момент вы или ваш пользователь, вместо того чтобы насладиться плодами тяжелого труда, получаете отвратительное сообщение о недопустимом адресе.

На пути к повышенной конфигурируемости приложения есть много ловушек, но самые коварные, как нам кажется, следующие.

- Повышение конфигурируемости может привести к аналитическому коллапсу. Проблема становится такой большой и сложной, а отследить источник ошибки так тяжело, что команда тратит все свое время на размышления о том, как решить проблему, вместо того чтобы реально что-то делать.
- Процесс конфигурирования системы усложняется, и преимущества гибкости теряются. Прилагаемые усилия и затраты на конфигурирование приближаются к стоимости разработки приложения.

Опасности максимальной конфигурируемости

Однажды к нам обратился клиент, которые три года работал с поставщиком специализированного прикладного пакета. Приложение было очень гибким, конфигурируемым в соответствии с запросами клиентов, хотя это требовало участия специалистов по конфигурированию.

Нашего клиента беспокоило, что система все еще не была готова к использованию в рабочей среде. В течение восьми месяцев мы с нуля реализовали на Java эквивалент проблемного приложения.

Этот пример показывает, что иногда даже легче создать требуемую функциональность с нуля, чем сконфигурировать существующее приложение. Конфигурируемое приложение — не всегда более дешевое решение, каким оно кажется первоначально. Почти всегда лучше сосредоточиться на поставке высококачественной функциональности с низким уровнем конфигурируемости, а затем добавлять конфигурационные параметры по мере необходимости.

Не поймите нас неправильно: конфигурирование не всегда является злом, с которым нужно бороться. Просто уровнем конфигурируемости нужно управлять продуманно и последовательно. Современные языки программирования обладают богатым набором средств, помогающих уменьшить количество ошибок. В системах конфигурирования этих средств не существует. В большинстве случаев даже не существует тестов, проверяющих правильность конфигурирования в тестовых и рабочих средах. Несколько смягчить проблему помогают дымовые тесты развертывания (см. главу 5). Рекомендуем всегда использовать их.

Типы конфигураций

Конфигурационная информация может быть введена в приложение в нескольких точках процессов сборки, установки, тестирования и поставки релиза.

- Сценарий сборки может извлечь нужную конфигурацию и встроить ее в двоичный код **на этапе сборки**.
- Упаковщик может ввести конфигурацию **на этапе упаковки**, например при создании EAR-файлов или пакетов Ruby.
- Инсталляторы и сценарии развертывания могут загрузить необходимую конфигурационную информацию или попросить пользователя ввести ее. Затем они передают ее приложению **на этапе развертывания** как часть процесса инсталляции.
- Приложение само может найти нужную конфигурационную информацию **на этапе запуска или выполнения**.

В общем случае мы не рекомендуем вводить конфигурационную информацию на этапе сборки или упаковки. Это следует из того принципа, что нужно иметь возможность развернуть один и тот же двоичный код в любой среде, чтобы быть уверенным в том, что поставляется тот продукт, который тестировался. Отсюда вытекает важное следствие: любые различия между сеансами развертывания должны быть перехвачены как конфигурационная информация и не должны вводиться в приложение, когда оно скомпилировано или упаковано.

Упаковка конфигурационной информации

Одна из серьезных проблем со спецификацией J2EE состоит в том, что при ее использовании конфигурация должна быть упакована в архив WAR или EAR вместе с остальными компонентами приложения. Это означает, что, если есть любые отличия в конфигурациях и не используется другой механизм конфигурирования, отличный от определяемого спецификацией, приходится создавать новый архивный файл для каждой среды, в которой выполняется развертывание. Чаще всего приходится искать другие способы конфигурирования приложения на этапе развертывания или выполнения. Ниже приведены некоторые советы по решению этой проблемы.

Обычно важно иметь возможность конфигурировать приложение на этапе развертывания, чтобы выяснить, от каких служб (баз данных, серверов сообщений или внешних систем) оно зависит. Например, если конфигурация этапа выполнения хранится в базе данных, нужно во время развертывания передать приложению параметры соединения с базой данных, чтобы оно могло применить их при запуске.

Если разработчики контролируют рабочую среду, они могут запрограммировать в сценарии развертывания извлечение конфигурационных параметров и передачу их приложению. Если же приложение упаковано, конфигурация, установленная по умолчанию, является частью пакета, но нужно иметь способ переопределять ее на этапе развертывания для целей тестирования.

И наконец, иногда нужно сконфигурировать приложение во время запуска или выполнения. Конфигурация этапа запуска может быть предоставлена в виде переменных среды или в качестве аргументов команды, запускающей приложение. Можно также применить те же механизмы, что и для конфигурирования на этапе выполнения: установки реестра, специальная база данных, конфигурационные файлы или внешние службы конфигурирования (доступные, например, посредством интерфейсов в стиле SOAP или REST).

Какой бы механизм ни использовался, мы настоятельно рекомендуем предоставить всю конфигурационную информацию всем приложениям и средам, используемым в организации, посредством одного и того же механизма. Это не всегда возможно, но если сделать это, у вас будет один источник конфигурационной информации для ее измене-

ния, управления и переопределения, что весьма удобно. В организациях, где этот принцип не соблюдается, мы нередко наблюдали, как люди часами пытаются отследить источник определения того или иного параметра в одной из их сред.

Управление конфигурацией приложения

Есть три вопроса, которые нужно рассмотреть при управлении конфигурацией приложения.

1. Как представлена конфигурационная информация?
2. Как выполняется доступ к сценариям развертывания?
3. Чем отличается конфигурационная информация разных сред, приложений и версий приложений?

Конфигурационная информация часто представлена как набор пар “имя-значение” (это могут быть записи в базе данных). Иногда в системе конфигурирования удобно применить типы данных и структурировать их иерархически. Например, файлы свойств Windows, содержащие пары “имя-значение”, структурированы с помощью заголовков. Файлы YAML, популярные в среде Ruby, и файлы свойств Java основаны на сравнительно простых форматах, предоставляющих тем не менее уровень гибкости, достаточный в большинстве случаев. Удобно также хранить конфигурационную информацию в файлах XML.

Существует всего несколько очевидных вариантов хранения конфигурационной информации приложения: база данных, система управления версиями и реестр (или каталог). Видимо, легче всего хранить ее в системе управления версиями: чтобы легко получить историю конфигурации в любой момент времени, достаточно задать регистрацию конфигурационных файлов. Рекомендуется хранить список доступных конфигурационных параметров приложения в том же хранилище, в котором находится исходный код.

Примечание

Обратите внимание на то, что место, в котором хранится конфигурация, — это не то же самое, что механизм, посредством которого приложение получает доступ к конфигурации. Приложение может иметь доступ к конфигурации посредством файла в локальной файловой системе или более “экзотического” механизма, такого как веб-служба или служба каталогов, либо посредством базы данных. Более подробно этот вопрос рассматривается в следующем разделе.

Часто бывает важно хранить фактическую конфигурационную информацию, специфичную для каждой тестовой или рабочей среды приложения, в хранилище, отдельно от исходного кода. Эта информация в общем случае изменяется не одновременно с другими компонентами, контролируемыми системой управления версиями. Но если пойти по такому пути, нужно быть осторожным и отслеживать соответствие версий приложения и версий конфигурационной информации. Раздельное хранение особенно полезно для конфигурационных параметров, связанных с безопасностью, например паролей и цифровых сертификатов, доступ к которым должен быть ограничен.

Не храните пароли в системе управления версиями и не кодируйте их в приложении

Если системный администратор обнаружит, что вы сделали это, у вас будут большие неприятности. Если уж нужно сохранить где-нибудь пароль, сохраните его в своем домашнем каталоге в зашифрованном виде.

Одна из вопиющих ошибок состоит в хранении пароля для одного слоя приложения в коде или файловой системе другого слоя, который обращается к первому. Пароли всегда должны вводиться человеком, выполняющим развертывание. В многослойных системах существует несколько допустимых способов аутентификации. Для этого можно использовать сертификаты, службу каталогов или систему регистрации.

Базы данных, каталоги и реестры — удобные места для хранения конфигурационной информации, потому что они поддерживают удаленный доступ. Однако нужно хранить историю изменений конфигураций для целей аудита и откатов. Создайте подсистему автоматического сохранения истории конфигураций или возложите эту обязанность на систему управления версиями, используя ее как инструмент поддержки ссылок на конфигурации. Создайте сценарий, загружающий соответствующую версию в базу данных или каталог по требованию.

Доступ к конфигурации

Наиболее эффективный способ управления конфигурациями заключается в создании централизованной службы, посредством которой каждое приложение может получить нужную ему конфигурацию. Это справедливо для приложений самых разных типов — прикладных пакетов, корпоративного ПО, служб в Интернете и др. Различие между ними состоит лишь в том, когда конфигурационная информация “загружается” в приложение: на этапе упаковки, развертывания или выполнения.

Наверное, приложению легче всего получить свою конфигурацию из файловой системы. Данный способ обеспечивает кроссплатформенность и поддерживается всеми языками, хотя он не очень подходит для веб-приложений, выполняемых в “песочнице”, таких как аплеты. Кроме того, в этом случае нужно решить проблемы синхронизации конфигураций в разных файловых системах, например когда приложение выполняется в кластере.

Другой вариант состоит в извлечении конфигураций из централизованного хранилища, например базы данных, службы LDAP или веб-службы. Открытый инструмент Escape [apvrEr] облегчает управление конфигурационной информацией посредством интерфейса RESTful. Для получения своей конфигурации приложение может передать запрос HTTP GET, содержащий имена приложения и среды в строке URI. Этот механизм предпочтителен при конфигурировании приложения на этапе развертывания или выполнения. Приложение передает имя среды сценарию развертывания (посредством свойства, аргумента командной строки или переменной среды), а сценарий извлекает нужную конфигурацию из службы конфигураций и делает ее доступной для приложения (возможно, предоставляя ее как файл в локальной файловой системе).

При любом механизме хранения конфигурационной информации мы рекомендуем скрыть от приложения подробности технологии хранения с помощью простого “фасадного” класса, предоставляющего методы наподобие `getThisProperty()`. Создайте интерфейс этого класса, чтобы можно было имитировать его в тестах, изменяя механизм хранения в случае необходимости.

Моделирование конфигураций

Каждый конфигурационный параметр может быть представлен как запись в базе данных. Конфигурация приложения состоит из набора записей. Доступный набор записей и хранимые значения зависят от трех факторов:

- само приложение;
- версия приложения;
- среда, в которой выполняется приложение (например, среда разработки, приемочного тестирования, отладочная или рабочая).

Версия 1.0 приложения, создающего отчеты, будет иметь набор конфигурационных записей, отличный от версии 2.2 этого же приложения или от версии 1.0 приложения, управляющего портфелем ценных бумаг. Кроме того, значения записей будут разными для разных сред, в которых развернуто приложение. Например, сервер базы данных, используемый приложением в среде приемочного тестирования, обычно отличается от сервера, используемого в рабочей среде. Они могут быть разными даже на компьютерах разработчиков. Это же справедливо для прикладных пакетов и внешних точек интеграции. Служба обновления, используемая приложением, может быть разной в зависимости от того, что выполняется: интеграционный тест или пользовательское приложение на настольном компьютере.

Что бы ни использовалось для представления и обслуживания конфигурационной информации (файлы XML или веб-служба RESTful), нужно иметь возможность управлять ею. Моделирование конфигурационной информации выполняется в следующих случаях.

- Добавление новой среды (например, появление нового разработчика или создание среды тестирования производительности). Нужно иметь возможность определить новый набор значений для приложения, разворачиваемого в новой среде.
- Создание новой версии приложения. Часто при этом добавляются новые конфигурационные параметры и удаляются старые. Нужно обеспечить, чтобы при развертывании новой версии в рабочей среде она могла получить новые параметры, а при откате к старой версии могла вернуться к старым.
- Перемещение новой версии приложения из одной среды в другую. Нужно обеспечить доступность новых параметров конфигурации в новой среде, причем все значения должны быть установлены для новой среды.
- Перемещение сервера базы данных. Нужно обеспечить возможность легко обновлять все конфигурационные параметры, ссылающиеся на базу данных, чтобы информация базы данных была доступна для приложения.
- Управление средами с помощью методов виртуализации. Необходимо иметь возможность применять инструменты виртуализации для создания нового экземпляра нужной среды и правильного конфигурирования всех виртуальных машин в ней. Иногда желательно включить информацию о виртуализации в набор конфигурационных параметров текущей версии приложения, развернутого в данной среде.

Один из подходов к управлению конфигурациями в разных средах заключается в установке конфигурации в рабочей среде в качестве используемой по умолчанию и переопределении конфигураций в других средах (брандмауэры должны присутствовать, чтобы рабочая система не была случайно повреждена). Это означает, что любые настройки, специфичные для среды, ограничены теми конфигурационными свойствами, которые изменяются при переходе в другую среду. Это существенно упрощает задачу конфигури-

рования. Однако важно учитывать, присвоен ли рабочей конфигурации статус привилегированной, потому что во многих организациях хотят, чтобы рабочая конфигурация хранилась в отдельном месте, изолированном от других сред.

Тестирование конфигураций

В тестировании нуждаются не только приложение и сценарии сборки, но и конфигурационные параметры. Рекомендуется выделять две стадии тестирования конфигураций. На первой стадии обеспечивается корректность ссылок на внешние системы, хранящиеся в конфигурации. В сценарии развертывания нужно обеспечить, чтобы сконфигурированный канал сообщений работал по адресу, заданному в конфигурациях. Необходимо также обеспечить работоспособность имитационных служб, которые приложение ожидает увидеть в среде функционального тестирования. Как минимум, можно перенаправить все внешние службы. Если что-либо, необходимое приложению, недоступно, сценарий развертывания или инсталляции должен потерпеть крах. В частности, это служит хорошим дымовым тестом для конфигурационных параметров.

Вторая стадия — фактическое выполнение дымовых тестов, когда приложение установлено. Нужно выполнить всего несколько тестов для проверки функций, зависящих от правильности конфигурационных параметров. В идеале каждый такой тест должен остановить приложение и отменить процесс инсталляции или развертывания, если результаты отличаются от ожидаемых.

Управление конфигурациями нескольких приложений

Проблема управления конфигурациями особенно усложняется в крупных организациях, в которых многими приложениями нужно управлять одновременно. Обычно в таких организациях старые приложения имеют “экзотические” конфигурации, которые мало кто понимает. Одна из наиболее важных задач — поддержка каталога всех конфигурационных параметров каждого приложения, включая место их хранения, жизненный цикл и способы настройки.

Если можно, эту информацию следует генерировать автоматически на основе кода приложения в процессе сборки. Там, где это невозможно, конфигурационная информация должна быть собрана в документе Вики или другой системе управления документами.

При управлении приложениями, которые не полностью устанавливаются пользователями, важно знать текущую конфигурацию каждого выполняющегося приложения. Цель заключается в том, чтобы администраторы могли увидеть конфигурацию каждого приложения в системе мониторинга рабочей среды. Эта же система должна отображать версию каждого приложения, развернутого в каждой среде. Инструменты Nagios, OpenNMS и HP OpenView предоставляют удобные службы для записи такой информации. Если же процессы сборки и развертывания управляются автоматически, конфигурационная информация всегда должна предоставляться этими процессами и, следовательно, храниться в системе управления версиями или инструменте типа Escape.

Когда приложения зависят друг от друга и процедуры развертывания должны быть согласованными, важно иметь доступ к конфигурационной информации в режиме реального времени. Несколько неверно настроенных конфигурационных параметров одного приложения могут нарушить работу многих служб. На устранение таких проблем нередко тратятся многие дни, потому что их чрезвычайно тяжело диагностировать.

Управление конфигурациями приложений должно планироваться в самом начале проекта. Проанализируйте, как другие приложения в вашей среде управляют своими конфигурациями, и, по возможности, примените этот же метод. Часто решение об

управлении конфигурациями принимается случайным образом. В результате приложения хранят свои конфигурации в разных местах и применяют разные механизмы доступа к ним. Это существенно затрудняет извлечение конфигураций приложений и сред.

Принципы управления конфигурациями приложений

Относитесь к конфигурации приложения так же серьезно, как к коду. Необходимо правильно тестировать конфигурацию и управлять ею. Ниже приведен список принципов, которые нужно учитывать при создании системы управления конфигурациями.

- Проанализируйте, в какой точке жизненного цикла приложения лучше ввести в него порцию конфигурационной информации — в момент сборки, когда упаковывается релиз-кандидат, во время развертывания или установки, в момент запуска или во время выполнения. Поговорите с администраторами и командой техподдержки, чтобы выяснить их потребности.
- Храните доступные конфигурационные параметры приложения в том же месте, в котором находится исходный код, однако значения храните в другом месте. Жизненные циклы конфигурационных параметров и кода совершенно разные, а пароли и другая секретная информация вообще не должны регистрироваться в системе управления версиями.
- Конфигурирование всегда должно быть автоматическим процессом, использующим значения, извлеченные из хранилища конфигураций, чтобы в любой момент можно было идентифицировать конфигурацию каждого приложения в любой среде.
- Система конфигурирования должна предоставлять приложению (а также сценариям упаковки, установки и развертывания) разные значения в зависимости от версии приложения и среды, в котором оно развернуто. Каждый человек должен иметь возможность легко увидеть, какие конфигурационные параметры доступны для данной версии приложения во всех средах развертывания.
- Применяйте соглашения об именовании конфигурационных параметров. Избегайте непонятных, неинформативных имен. Представьте себе человека, читающего конфигурационный файл без документации. Глядя на имя конфигурационного свойства, он должен понять, для чего оно предназначено.
- Инкапсулируйте конфигурационную информацию и создайте для нее модульную структуру, чтобы изменения в одном месте не повлияли на другие части конфигурации.
- Не повторяйтесь. Определяйте элементы конфигурации таким образом, чтобы каждая концепция была представлена в наборе конфигурационных свойств только один раз.
- Будьте минималистом. Конфигурационная информация должна быть как можно более простой и сосредоточенной на сущности решаемой задачи. Не создавайте ненужных конфигурационных свойств.
- Не усложняйте систему конфигурирования. Как и конфигурационная информация, она должна быть как можно более простой.
- Создайте тесты конфигураций, выполняемые во время развертывания или установки. Проверьте доступность служб, от которых зависит приложение. Применяйте дымовые тесты, дабы убедиться, что каждая функция приложения, зависящая от конфигурационных параметров, правильно воспринимает их.

Управление средами

Работа каждого приложения зависит от оборудования, программного обеспечения, инфраструктуры и внешних систем. Все это в данной книге называется средой приложения. Более подробно управление средами рассматривается в главе 11, однако данная тема заслуживает рассмотрения и в контексте управления конфигурациями, поэтому начнем ее обсуждение здесь.

Разрабатывая систему управления средами, необходимо всегда помнить о том, что конфигурация среды не менее важна, чем конфигурация приложения. Например, если приложение зависит от службы обмена сообщениями, она должна быть сконфигурирована правильно, иначе приложение не будет работать. Важна также конфигурация операционной системы. Например, приложение может зависеть от доступности большого количества дескрипторов файлов. Если в операционной системе по умолчанию установлена нижняя граница количества дескрипторов, приложение не заработает.

Наихудший подход к управлению конфигурационной информацией состоит в том, чтобы действовать по обстоятельствам. Это означает установку необходимых частей программного обеспечения вручную и такое же ручное редактирование конфигурационных файлов. Такую стратегию мы встречаем довольно часто. На первый взгляд, она весьма простая, однако она порождает ряд проблем, общих для всех систем, кроме самых тривиальных. Ее наиболее очевидный недостаток заключается в следующем: если по какой-либо причине новая конфигурация не работает, вернуться к работоспособному состоянию почти невозможно, потому что нигде нет исчерпывающей информации о предыдущей конфигурации. Для данной проблемы характерны следующие “симптомы”.

- Коллекция конфигурационной информации непомерно большая.
- Одно небольшое изменение может разрушить все приложение или существенно ухудшить его производительность.
- Когда приложение разрушено, поиск причины и устранение проблемы занимает неопределенно долгий промежуток времени и требует участия квалифицированного персонала.
- Среду, сконфигурированную вручную, чрезвычайно тяжело точно воспроизвести для целей тестирования.
- Поддерживать среды без конфигураций тяжело. Следовательно, поведение их частей постоянно “дрейфует” в неизвестном направлении, как правило, в худшем.

В [6] авторы называют среды, сконфигурированные вручную, произведением искусства. Чтобы уменьшить стоимость и риски управления средами, необходимо превратить их в объекты массового производства, “ширпотреб”, создание которого — повторяющаяся, рутинная операция, выполняемая в заданный промежуток времени. Мы работали с очень многими проектами, в которых плохое управление конфигурациями приводило к большим и непредвиденным финансовым затратам, связанным с оплатой труда дополнительного персонала. Управление конфигурациями вручную и постфактум — постоянный источник ухудшения продуктивности процесса разработки, делающий развертывание в тестовых и рабочих средах намного более сложным и дорогим процессом, чем он должен быть.

Ключ к идеальному управлению средами состоит в том, чтобы сделать их создание полностью автоматическим процессом. Всегда дешевле создать новую среду, чем отладить старую. Возможность воспроизводства сред важна по ряду причин.

- Таким образом устраняются проблемы, возникающие из-за необходимости что-то делать с разрозненными “кусками” инфраструктуры, конфигурацию которых

понимает только человек, который уже давно уволился. Когда такая проблема останавливает работу на неопределенный срок, вам остается только смириться с затратами. Это большой риск, и проект должен быть защищен от него.

- Фиксация одной из сред может занять много часов. Поэтому всегда лучше иметь возможность перестроить ее за предсказуемый интервал времени, чтобы вернуться к работоспособному состоянию.
- Важно иметь возможность создавать копии рабочих сред для целей тестирования. С точки зрения конфигураций тестовые среды должны быть точными копиями рабочих сред, чтобы проблемы с конфигурациями можно было обнаружить как можно раньше.

Для сред существуют следующие типы конфигурационной информации, о которых нужно позаботиться:

- операционные системы, их версии, уровни обновлений и конфигурационные параметры;
- дополнительные пакеты ПО, которые должны быть установлены в каждой среде для поддержки приложения, включая их версии, параметры и конфигурации;
- топология сетей, необходимых для работы приложения;
- внешние службы, от которых зависит приложение, включая их версии, протоколы и конфигурации;
- любые данные и состояния источников данных (например, рабочих баз данных).

Существуют два принципа, на которых базируется эффективная стратегия управления конфигурациями. Во-первых, храните двоичные файлы независимо от конфигурационной информации. Во-вторых, храните всю конфигурационную информацию в одном месте. Применение этих фундаментальных принципов к каждой части системы прокладывает путь к технологии, в которой задачи создания новых сред, обновления компонентов системы и отката к старым конфигурациям без нарушения работы системы становятся простыми автоматическими процессами.

Очевидно, не имеет смысла регистрировать операционную систему в системе управления версиями, но вполне имеет смысл зарегистрировать ее конфигурацию. Комбинация систем удаленной инсталляции с инструментами управления средами, такими как Puppet и CfEngine, делает централизованное управление и конфигурирование операционных систем простой задачей. Эта тема подробно рассматривается в главе 11.

Для большинства приложений особенно важно применить оба указанных выше принципа к программному обеспечению сторонних производителей, от которых зависит приложение. Хорошее программное обеспечение обычно поставляется с инсталляторами, которые можно запускать из командной строки без участия пользователей. Оно должно иметь конфигурацию, которой можно автоматически манипулировать в системе управления версиями. Если программы сторонних производителей не отвечают этим критериям, рекомендуется найти альтернативы. Эти критерии выбора программ сторонних производителей настолько важны, что они должны быть основой любой оценки качества программного обеспечения. Оценивая продукты и службы сторонних производителей, начните с ответов на следующие вопросы.

- Сможем ли мы развернуть их автоматически?
- Сможем ли мы эффективно управлять версиями их конфигураций?
- “Уложатся” ли они в нашу стратегию автоматизированного развертывания?

Если ответ на любой из этих вопросов не совсем положительный, существует несколько вариантов дальнейших действий, которые подробно рассматриваются в главе 11.

В терминологии управления конфигурациями среда, правильно подготовленная к развертыванию, называется *базовой* (baseline). Система автоматического создания сред должна уметь устанавливать и переустанавливать любую заданную базовую среду, существовавшую когда-либо в проекте. При любом изменении среды приложения нужно сохранить изменение, создать новую версию базовой среды и ассоциировать новую версию приложения с новой версией среды. Тогда изменение будет учтено при следующем развертывании приложения или создании новой среды.

Важно относиться к среде не менее серьезно, чем к коду. Изменения следует выполнять инкрементным методом и регистрировать их в системе управления версиями. Каждое изменение должно быть протестировано, дабы убедиться в том, что оно не разрушает ни одно приложение, выполняющееся в новой версии среды.

Применение системы управления конфигурациями к инфраструктуре

Недавно мы работали над двумя проектами, на примере которых ярко проявился контраст между эффективным управлением конфигурациями и неэффективным подходом к этой задаче.

В первом проекте мы решили заменить инфраструктуру сообщений, на которой был основан проект. У нас была очень эффективная система управления конфигурациями и хорошая модульная структура приложения. Перед заменой инфраструктуры мы попытались обновить версию приложения. Поставщик заверил нас, что последняя версия решит большинство наших проблем.

Наш клиент и поставщик программы полагали, что новая версия — чуть ли не панацея. Они планировали ее несколько месяцев и заботились о непрерывной работе команды разработчиков. Два члена нашей команды подготовили новую базовую конфигурацию, как описано в этом разделе. Мы протестировали ее локально, включая полный приемочный тест пробной версии. Тесты выявили ряд проблем.

Мы устранили наиболее серьезные проблемы, но не смогли провести приложение по всем приемочным тестам. Однако мы достигли точки, в которой были уверены, что сможем устранить все неполадки и в худшем случае вернуться к образу предыдущей базовой конфигурации, успешно сохраненному в системе управления версиями. С согласия команды разработчиков мы зафиксировали изменения, чтобы вся команда могла совместно работать над устранением неполадок, порожденных изменением инфраструктуры сообщений. Весь процесс занял один день, включая выполнение всех автоматических тестов. В следующих итерациях мы тщательно поискали другие ошибки посредством ручного тестирования, но ничего не нашли. Покрытие наших автоматических тестов оказалось хорошим.

Во втором проекте нас попросили наладить кое-что в сбоившей устаревшей системе, которая выполнялась в рабочей среде уже несколько лет и была медлительной и весьма склонной к ошибкам. Когда мы приступили к работе, автоматических тестов не существовало. Был лишь очень простой механизм управления конфигурациями на уровне исходных кодов. Одной из наших задач было обновление версии сервера приложений, потому что текущая версия уже не поддерживалась поставщиком. Для приложения в таком плохом состоянии, без автоматизированных тестов и системы поддержки непрерывной интеграции, работа шла сравнительно гладко. Небольшой команде из шести человек понадобилось два месяца для внесения изменений, тестирования и развертывания в рабочей среде.

Как всегда бывает с проектами разработки ПО, проводить прямые аналогии невозможно. Очень уж разные кодовые базы и технологии. Тем не менее в обоих проектах обновлялась

часть инфраструктуры промежуточного ПО, и разница оказалась весьма ощутимой: в первом проекте два человека работали над изменениями один день, а во втором — шесть человек два месяца.

Инструменты управления средами

Инструменты типа Puppet и CfEngine позволяют управлять конфигурацией операционной системы в автоматическом режиме. С их помощью можно объявить и задать многие параметры операционной системы, например назначить пользователей, имеющих доступ к приложению, определить набор установленных приложений и т.д. Все определения можно хранить в системе управления версиями. Программные средства, выполняющиеся в операционной системе, регулярно извлекают последнюю конфигурационную информацию и обновляют операционную систему и приложения. Чтобы внести изменения, не обязательно регистрироваться в системе. Любые изменения можно инициировать посредством системы управления версиями. Тогда у вас будет полная запись о каждом изменении, содержащая информацию о том, когда, кем и зачем оно было сделано.

Виртуализация тоже существенно повышает эффективность управления средами. Вместо создания новой среды с нуля, можно извлечь копию каждого компонента среды и сохранить ее в качестве базового компонента. После этого создать новую среду можно щелчком на кнопке. Виртуализация предоставляет много преимуществ, например возможность консолидировать оборудование и стандартизировать платформы, даже если для приложения необходимы разнородные среды.

Более подробно инструменты управления средами рассматриваются в главе 11.

Управление процессом изменения

Важно иметь возможность управлять процессом внесения изменений в среды. Рабочая среда должна быть полностью заблокированной. Никто не должен вносить изменения в нее в обход процедуры изменений, утвержденной в организации. Причина этому простая: любое крошечное изменение может разрушить приложение, выполняющееся в данной среде. Изменение должно быть протестировано перед внесением в рабочую среду. Для этого должен быть создан специальный сценарий тестирования и регистрации в системе управления версиями. Когда изменение будет протестировано и одобрено, оно должно быть внесено в рабочую среду в автоматическом режиме.

В этом смысле изменение среды похоже на изменение программного кода. Оно тоже должно пройти определенные стадии сборки, установки, тестирования и развертывания.

С тестовыми средами нужно работать так же, как с рабочими. Обычно процесс утверждения здесь немного проще (за него отвечают люди, управляющие средой тестирования), но все другие аспекты управления конфигурациями те же. Это важно, потому что тестируется процесс, используемый для управления рабочими средами, во время частых сеансов развертывания в тестовых средах. Тестовая среда должна быть как можно более похожей на рабочую с точки зрения конфигураций. Только тогда не будет сюрпризов при развертывании в рабочей среде. Это не означает, что тестовая среда должна быть точной копией рабочей, потому что рабочая среда слишком дорогая. Это означает лишь то, что в тестовой среде должны использоваться те же процедуры управления, развертывания и конфигурирования, что и в рабочей.

Резюме

Управление конфигурациями — фундамент всех технологий, представленных в данной книге. Без него невозможны такие процессы, как непрерывная интеграция, управление поставкой релиза и конвейер развертывания. Оно в огромной степени влияет на взаимодействие команд поставки. Надеемся, мы выразились ясно: это не вопрос выбора, следует ли реализовать данный инструмент. Если вы решили внедрить концепцию непрерывного развертывания в своем проекте, управление конфигурациями для вас — обязательный процесс.

Процедуры управления конфигурациями считаются “работоспособными” и отвечающими предъявляемым к ним требованиям, если можно утвердительно ответить на следующие вопросы.

- Можете ли вы полностью воссоздать рабочую систему (кроме данных) с нуля, имея лишь информацию, хранящуюся в системе управления версиями?
- Можете ли вы вернуться к прежнему, оправдавшему себя состоянию приложения?
- Уверены ли вы в том, что рабочая, отладочная и тестовая среды сконфигурированы одинаково?

Если хоть на один вопрос ответ отрицательный, вы подвергаете организацию большим рискам. В частности, мы рекомендуем создать стратегии сохранения и управления изменениями следующих компонентов системы.

- Исходные коды приложений, сценарии сборки, тесты, документация, требования, сценарии баз данных, библиотеки и конфигурационные файлы.
- Наборы инструментов разработки, тестирования и администрирования ПО.
- Все среды, включая среды разработки, тестирования и рабочую.
- Полный стек приложений, включая двоичные коды и конфигурации.
- Конфигурация каждого приложения в каждой среде, в которой оно выполняется на всех стадиях жизненного цикла (сборка, установка, тестирование, эксплуатация).

Глава 3

Непрерывная интеграция

Введение

Многим проектам разработки ПО присуще чрезвычайно странное, но весьма распространенное свойство: на протяжении почти всего процесса разработки приложение находится в неработоспособном состоянии. Фактически большинство приложений, разрабатываемых большими командами, значительную часть времени в процессе разработки находятся в состоянии, непригодном для использования. Причина этого очевидна: никто не заинтересован в использовании приложения, разработка которого не завершена. Разработчики регистрируют изменения и могут даже выполнять автоматические модульные тесты, но никто не пытается запустить приложение в полном объеме и использовать его в рабочей среде.

Это вдвойне справедливо для проектов, в которых используются долгоживущие ветви версий или приемочные тесты откладываются на самый конец. Часто в расписание таких проектов заложена длительная фаза интеграции в конце разработки, чтобы дать команде время выполнить слияние ветвей и подготовить приложение к приемочному тестированию. И даже хуже того: часто обнаруживается, что, когда проект подходит к фазе интеграции, приложение еще не готово. Периоды интеграции могут занять очень долгое время, и, что самое плохое, никто не может надежно предсказать, насколько долгое.

С другой стороны, существует немало проектов, в которых после внесения очередного изменения приложение находится в неработоспособном состоянии всего несколько минут. Различие между этими двумя типами проектов состоит в применении технологии непрерывной интеграции. Эта технология предполагает, что каждый раз, когда кто-либо фиксирует изменение, все приложение проходит автоматические стадии сборки и тестирования. Если процесс сборки или тестирования терпит крах, команда разработчиков немедленно откладывает все свои дела и не возвращается к ним, пока не устранит проблему. Главная цель непрерывной интеграции заключается в том, чтобы приложение постоянно находилось в работоспособном состоянии.

Впервые о непрерывной интеграции написал Кент Бек [5] в 1999 году. В своей книге он ввел концепцию непрерывной интеграции наряду с другими идеями экстремального программирования. Главная идея непрерывной интеграции состоит в следующем: если обычная интеграция приносит явную пользу кодовой базе, почему бы не выполнять ее непрерывно? В контексте интеграции слово “непрерывно” означает, что она должна выполняться всякий раз, когда кто-либо фиксирует изменение в системе управления версиями. Наш коллега Майк Робертс говорит: “Непрерывно — это чаще, чем вы думаете” [aEu8Nu].

Концепция непрерывной интеграции вызывает сдвиг парадигмы программирования. Без непрерывной интеграции приложение считается неработоспособным, пока кто-либо не докажет обратное, обычно на стадии тестирования или интеграции. При использовании непрерывной интеграции приложение считается работоспособным (естественно, ес-

ли применяется полный набор автоматических тестов) практически сразу же после каждого изменения. Каждый раз известен момент его выхода из строя, и можно немедленно приступить к его исправлению. Команды, эффективно применяющие непрерывную интеграцию, имеют возможность поставлять ПО намного чаще и с меньшим количеством ошибок. Ошибки выявляются на ранней стадии процесса поставки, когда устранить их намного легче, в результате чего экономятся время и деньги. Следовательно, для профессиональных команд непрерывная интеграция — обязательная технология, возможно, не менее важная, чем управление версиями.

В данной главе рассматривается реализация технологии непрерывной интеграции. Мы расскажем о решении распространенных проблем, возникающих, когда проект становится все сложнее, и перечислим эффективные методики поддержки непрерывной интеграции. Кроме того, в главе рассматривается влияние непрерывной интеграции на процесс разработки и обсуждаются более сложные вопросы, такие как применение непрерывной интеграции распределенными командами.

Содержимое главы во многом перекликается со знаменитой книгой Поля Дюваля на эту тему [14]. Если вам нужна более подробная информация по данной теме, рекомендуем прочитать эту книгу.

Данная глава предназначена, главным образом, для разработчиков. Однако она содержит информацию, которая, как мы считаем, будет полезной также для менеджеров проектов, которые хотят больше узнать о практических методиках непрерывной интеграции.

Реализация непрерывной интеграции

Реализация технологии непрерывной интеграции на практике зависит от ряда предварительных условий. Сначала мы рассмотрим их, а затем — доступные инструменты. Эффективность непрерывной интеграции существенно зависит от того, применяют ли команды некоторые важные методики, которые подробно рассматриваются в данной главе.

Начальные требования

Есть три элемента, которые вам нужны, прежде чем вы начнете реализацию непрерывной интеграции.

1. Система управления версиями

Все, что используется в проекте, должно быть зарегистрировано в едином хранилище системы управления версиями, включая коды, тесты, сценарии баз данных, сценарии сборки и развертывания, а также все, что нужно для создания, установки, выполнения и тестирования приложения. Это требование кажется очевидным, тем не менее, как ни удивительно, все еще существуют проекты, в которых не используется система управления версиями. Некоторые люди не считают свой проект достаточно большим, чтобы внедрить ее. Мы же, наоборот, не думаем, что существуют проекты, достаточно малые для отказа от нее. Мы применяем систему управления версиями, даже когда пишем код только для себя и выполняться он будет только на нашем компьютере. Существуют разные системы управления версиями: очень простые, облегченные, очень мощные, бесплатные, патентованные и приспособленные для специальных случаев. Вы наверняка найдете подходящую для вас систему.

Вопросы выбора и применения системы управления версиями более подробно рассматриваются в главе 14.

2. Автоматическая сборка

Обязательно нужно иметь возможность запускать сборку приложения из командной строки. Можно начать с утилиты командной строки, запускающей сценарии сборки и тестирования в среде разработки. Можно также применить сложную коллекцию сценариев сборки, состоящих из многих стадий и вызывающих друг друга. При любой методике нужно иметь возможность запускать вручную или программно процессы сборки, тестирования и развертывания в автоматическом режиме из командной строки.

Среды разработки и средства непрерывной интеграции стали весьма совершенными, поэтому можно выполнять сборку и тестирование без помощи командной строки. Тем не менее мы считаем, что все еще желательно иметь сценарии сборки, запускаемые из командной строки без среды разработки. Эта рекомендация может показаться противоречивой, но для нее существует ряд веских причин.

- Необходимо иметь возможность автоматически запускать процессы сборки непосредственно из среды непрерывной интеграции, чтобы среда могла выполнить аудит в случае возникновения неполадок.
- Со сценариями сборки нужно работать так же, как и с кодовой базой. Их следует регулярно подвергать тестированию и рефакторингу. Они должны быть аккуратными, чтобы их легко можно было понять. Делать это посредством процессов, генерируемых средами разработки, невозможно. Данная причина становится все более важной по мере усложнения проекта.
- Сценарии командной строки облегчают понимание, поддержку и отладку процессов сборки и обеспечивают лучшее взаимодействие с системными администраторами.

3. Согласие команды

Непрерывная интеграция — это технология, а не инструмент. От команды разработчиков она требует немалой дисциплины и согласия внедрить ее. Каждый член команды обязан часто регистрировать небольшие инкрементные изменения на магистрали (основной ветви) версий. Все должны быть согласны с тем, что высший приоритет проекта — быстрое исправление изменений, разрушающих приложение. Если команда не дисциплинированная, попытки внедрить непрерывную интеграцию не приведут к желаемым результатам.

Базовая система непрерывной интеграции

Чтобы создать систему непрерывной интеграции, не обязательно иметь специальное программное обеспечение сторонних производителей. Как мы уже говорили, это технология, а не инструмент. Джеймс Шор в статье “Continuous Integration on a Dollar a Day” (Непрерывная интеграция за доллар в день) [bAJpjp] описывает простейший способ, как начать экспериментировать с непрерывной интеграцией, имея лишь “резинового цыпленка, дверной замок и старый компьютер”. Эту статью имеет смысл прочитать, потому что она прекрасно демонстрирует сущность непрерывной интеграции без каких-либо специальных инструментов, кроме системы управления версиями.

Впрочем, современные инструменты непрерывной интеграции легко установить и запустить. Есть несколько бесплатных вариантов, таких как Hudson и семейство CruiseControl (CruiseControl.NET и CruiseControl.rb). В частности, Hudson и CruiseControl.rb — весьма прямолинейные и прозрачные инструменты. Систему CruiseControl.rb легко может расширять любой человек, знающий Ruby. В систему Hudson добавлен большой

набор надстроек, позволяющих интегрировать ее практически с любым инструментом в среде сборки и развертывания.

На момент написания данной книги два коммерческих сервера непрерывной интеграции (Go компании ThoughtWorks Studios и TeamCity компании JetBrains) предоставляли три бесплатные версии для небольших команд. Другие популярные коммерческие серверы — Bamboo компании Atlassian и Pulse компании Zutubi. Для работы с простыми системами непрерывной интеграции можно использовать ряд высококачественных инструментов управления поставкой релиза и аппаратного ускорения сборок — AntHillPro компании UrbanCode, ElectricCommander компании ElectricCloud и BuildForge компании IBM. Существует также множество других систем, большой список которых можно найти в [bHOgH4].

Когда выбранный инструмент непрерывной интеграции установлен и приведенные выше предварительные условия выполнены, можно немедленно начать работать, сообщив инструменту, где находится хранилище системы управления версиями, какие сценарии нужно запустить, чтобы скомпилировать приложение (если необходимо) и выполнить автоматический тест фиксации, как инструмент должен сообщить вам, что последнее изменение разрушило приложение, и т.п.

При первом запуске сценария сборки с помощью инструмента непрерывной интеграции вы, скорее всего, обнаружите, что в системе, в которой выполняется инструмент, не хватает стека приложений и параметров. Это уникальная возможность поучиться. Запишите все, что вы делали, в вики-справочник проекта, зарегистрируйте в системе управления версиями все приложения и параметры, от которых зависит ваше приложение, и автоматизируйте процесс обновления среды.

Следующий этап обязателен для каждого, кто начал применять сервер непрерывной интеграции. Ниже приведено упрощенное описание процесса.

Когда вы будете готовы зарегистрировать последнее изменение, выполните следующие операции.

1. Проверьте, выполняется ли сборка. Если да, подождите несколько минут, пока она закончится. Если она завершилось неудачно, вам понадобится помощь всей команды, чтобы сделать сборку пригодной для регистрации.
2. Когда сборка готова и прошла тесты, обновите код в среде разработки посредством хранилища системы управления версиями, чтобы можно было получать обновления.
3. Запустите сценарий сборки и тесты на компьютере разработки, дабы убедиться в том, что все работает правильно на вашем компьютере. На этом этапе можно также применить свое персональное средство сборки, используя инструмент непрерывной интеграции.
4. Если локальная сборка удачная, зарегистрируйте код в системе управления версиями.
5. Подождите, пока инструмент непрерывной интеграции выполняет сборку с последними изменениями.
6. Если сборка неудачна, немедленно устраните проблему на компьютере разработки и перейдите к п. 3.
7. Если сборка удачна, скажите: “Ура!” и переходите к следующей задаче.

Если каждый член команды будет придерживаться этой простой процедуры при фиксации любого изменения, можете быть уверенным, что приложение работоспособно в любой среде с той же конфигурацией, что и среда непрерывной интеграции.

Обязательные условия непрерывной интеграции

Непрерывная интеграция сама по себе не исправит неполадки процесса сборки. Фактически, ее внедрение посередине проекта — весьма болезненный процесс. Чтобы она была эффективной, нужно соблюдать следующие требования.

Регулярно регистрируйте изменения

Наиболее важная процедура, необходимая для непрерывной интеграции, — частые регистрации изменений на магистрали (основной ветви) версий. Регистрировать изменения необходимо как минимум дважды в день.

Регулярная регистрация изменений предоставляет ряд преимуществ. Если регистрировать изменения часто, они будут небольшими, а следовательно, вероятность повредить сборку будет малой. Это означает, что у вас всегда есть прежняя хорошая версия кода, к которой можно вернуться, если вы совершите ошибку или пойдете по неверному пути. Частая регистрация изменений способствует дисциплине рефакторинга, а малые изменения позволяют сохранить поведение системы. Малые изменения уменьшают вероятность конфликта с изменениями, вносимыми другими людьми. Разработчики получают возможность свободнее экспериментировать с кодом, пробуя новые идеи, которые при необходимости можно легко отбросить, вернувшись к последней зафиксированной версии. Кроме того, если произойдет какое-либо катастрофическое событие (например, случайное удаление нужного файла), будет потеряна лишь небольшая часть работы.

Мы говорим о регистрации изменений на магистрали не случайно. Во многих проектах для управления большими командами применяются ветви версий. Однако при работе с мелкими ветвями эффективная непрерывная интеграция невозможна, потому что код ветви не интегрируется с кодами других разработчиков. Команды, работающие с долгоживущими ветвями, сталкиваются с интеграционными проблемами, о которых мы писали в начале главы. Мы не рекомендуем использовать ветви, за исключением нескольких случаев. Более подробно этот вопрос рассматривается в главе 14.

Создайте полный набор автоматических тестов

Если набора автоматических тестов нет, успешное завершение стадии сборки означает лишь то, что приложение может быть скомпилировано и скомпоновано. Иногда это большое достижение, но для гарантии работоспособности приложения необходим еще и набор автоматических тестов. Существует много типов автоматических тестов; мы обсудим их подробнее в следующей главе. Однако существуют три типа тестов, интересных с точки зрения непрерывной интеграции: модульные тесты, тесты компонентов и приемочные тесты.

Модульные тесты предназначены для проверки поведения небольших частей приложения, изолированных от других частей (например, функция или метод). Обычно модульные тесты выполняются без запуска всего приложения. Они не покрывают базу данных (если она используется в приложении), файловую систему или сеть. Для них не нужно, чтобы приложение выполнялось в рабочей среде. Выполняются они очень быстро: весь набор модулей даже очень большого приложения обрабатывается не более нескольких минут.

Тесты компонентов проверяют поведение одновременно нескольких частей приложения. Как и для модульных тестов, для их выполнения чаще всего не нужно запускать приложение. Однако, в отличие от модульных тестов, они могут проверить базу данных,

файловую систему или другие системы (вместо которых в других средах могут использоваться заглушки). Тесты компонентов выполняются, как правило, дольше модульных.

Приемочные тесты проверяют, удовлетворяет ли приложение приемочным критериям, установленным заказчиком. К ним могут относиться как функциональность, так и качественные показатели приложения, такие как производительность, доступность, безопасность и т.п.

В идеале приемочный тест должен обрабатывать все приложение в среде, близкой к рабочей. Выполняется он, как правило, дольше, чем другие тесты. Нередки случаи, когда набор приемочных тестов большого приложения выполняется больше суток.

Комбинация трех указанных наборов тестов должна обеспечить высокую степень уверенности в том, что любое внесенное изменение не разрушает функциональность приложения.

Процессы сборки и тестирования должны быть быстрыми

Если для сборки кода и выполнения модульных тестов требуется значительное время, возникнут следующие проблемы.

- Разработчики перестанут выполнять полную сборку и тестирование перед регистрацией изменений. В системе управления версиями появятся нерабочие сборки.
- Процесс непрерывной интеграции станет настолько медленным, что многие фиксации состоятся только тогда, когда разработчики запустят следующие сборки. Тогда невозможно будет узнать, какое изменение разрушило сборку.
- Разработчики будут регистрировать изменения реже, потому что они не хотят сидеть без дела слишком долго, ожидая, пока приложение будет собрано и протестировано.

В идеале процессы сборки и тестирования, выполняемые перед регистрацией на сервере непрерывной интеграции, должны занимать не более нескольких минут. Мы считаем, что десять минут — это верхний предел, пять минут — неплохое время, а меньше минуты уже и не нужно. Людям, привыкшим к работе над малыми проектами, десять минут кажутся очень большим интервалом времени. Однако ветеранам, привыкшим к многочасовой компиляции огромных проектов, эти же десять минут кажутся лишь мгновением. Мы считаем, что это как раз тот интервал, во время которого можно выпить чашку кофе, перекинуться парой слов с коллегами, проверить электронную почту или размять суставы.

На первый взгляд, указанное требование противоречит предыдущему — необходимости иметь полный набор тестов. Но это не так. Существует ряд способов уменьшить время сборки. В первую очередь подумайте, как заставить тесты выполняться быстрее. Некоторые инструменты семейства xUnit, такие как JUnit и NUnit, классифицируют тесты по длительности. Найдите, какой тест выполняется медленно, и попытайтесь оптимизировать его или обеспечить те же покрытие кода и надежность за счет меньшего объема вычислений. Рекомендуется регулярно оптимизировать быстродействие тестов.

Тем не менее при некотором уровне сложности проекта вы будете вынуждены разбить тестирование на ряд стадий, как подробно описано в главе 5. Как разбить тесты? В первую очередь, создайте две стадии. На одной скомпилируйте приложение, выполните набор модульных тестов, проверяющих сборку отдельных классов, и создайте развертываемый двоичный код. Эта стадия называется фиксацией. Более подробно фиксация сборки рассматривается в главе 7.

Вторая стадия принимает двоичный код от первой и выполняет приемочные тесты, тесты интеграции и тесты производительности. Современные серверы непрерывной интеграции облегчают создание многостадийных построений таким способом и позволяют выполнять много задач одновременно, обобщая результаты таким образом, чтобы можно было увидеть состояние сборки с первого взгляда.

Стадию фиксации нужно выполнять перед регистрацией изменения на сервере непрерывной интеграции. Стадия приемочного тестирования должна выполняться один раз для одной регистрации. Как правило, она длится дольше, чем стадия фиксации. Если вторая сборка выполняется дольше получаса, попробуйте выполнять тестирование параллельно в мультипроцессорной системе или создайте *грид сборок* (build grid — кластерная решетка, выполняющая сборку). Современные системы непрерывной интеграции облегчают эту задачу. Часто полезно внедрить набор дымовых тестов на стадии фиксации. Они запускают ряд простых интеграционных и приемочных тестов, чтобы проверить работоспособность основных функций, и быстро "докладывают" о результате.

Совет

Часто полезно сгруппировать приемочные тесты по функциям. Это позволяет выполнять коллекцию тестов отдельных характеристик системы после изменений, которые могут затронуть данные характеристики. Группировать тесты по функциям позволяют многие платформы модульного тестирования.

Со временем вы достигнете уровня, когда проект нужно будет разбить на несколько частей, функционально независимых друг от друга. При этом возникнут проблемы организации частей проекта в системе управления версиями и на сервере непрерывной интеграции. Этот вопрос подробно рассматривается в главе 13.

Управление средой разработки

Для поддержки высокой продуктивности и энтузиазма участников проекта важно правильно управлять средой разработки. Разработчики всегда должны начинать новую часть работы с хорошей стартовой точки. У них всегда должна быть возможность выполнять сборку, автоматическое тестирование и развертывание в среде, находящейся под их контролем. Лучше всего, чтобы они могли делать это на своих локальных компьютерах. Совместно используемые среды разработки рекомендуется использовать только в исключительных случаях. При выполнении приложения в локальной среде должны использоваться те же автоматические процессы, что и в средах тестирования и непрерывной интеграции (в лучшем случае, включая и рабочую среду).

Необходимо аккуратно управлять конфигурациями не только исходных кодов, но и тестовых данных, а также сценариев баз данных, сборок и развертывания. Все это должно храниться в системе управления версиями. Начальной точкой кодирования должна быть последняя хорошая версия, вернее, та, о которой известно, что она хорошая. Это означает, что версия, над которой вы работаете, прошла все автоматические тесты на сервере непрерывной интеграции.

Не менее важная задача — управление конфигурациями зависимостей, библиотек и компонентов сторонних производителей. Жизненно важно иметь корректные версии всех библиотек и компонентов, т.е. версии, применявшиеся в последней хорошей версии приложения. Существует ряд бесплатных инструментов управления зависимостями сторонних производителей, наиболее популярные — Maven и Ivy. Однако, работая с этими

инструментами, нужно убедиться, что они правильно сконфигурированы и всегда предоставляют последнюю доступную версию зависимости в локальной рабочей копии.

В большинстве проектов библиотеки сторонних производителей изменяются редко, поэтому простейшее решение состоит в их фиксации в системе управления версиями вместе с исходным кодом. Более подробно этот вопрос рассматривается в главе 13.

Окончательный этап — проверка, могут ли автоматические тесты, включая дымовые, выполняться на компьютере разработчика. В больших системах для этого может понадобиться конфигурирование промежуточных систем и выполнение локальных версий баз данных. Иногда для этого нужно приложить немалые усилия, однако для разработчика весьма важна возможность выполнять дымовые тесты на своем компьютере до регистрации изменений. Эта возможность сильно влияет на качество приложения. Один из признаков хорошей архитектуры приложения — возможность без проблем выполнять приложение на компьютерах разработчиков.

Использование программ непрерывной интеграции

На рынке есть много программных продуктов, предоставляющих инфраструктуру автоматизации процессов сборки и тестирования. Наиболее фундаментальная функция программ непрерывной интеграции — опрос системы управления версиями для обнаружения выполненных фиксаций и, если таковые есть, подтверждение последней версии приложения, запуск сценариев сборки и тестирования и оповещение исполнителя о результатах.

Базовые возможности

Программное обеспечение сервера непрерывной интеграции состоит из двух компонентов. Первый компонент — долгоживущий процесс, выполняющий простые операции через регулярные промежутки времени. Второй компонент выдает сводку результатов выполненных процессов, оповещает об успешности или неуспешности сценариев сборки и тестирования и предоставляет доступ к отчетам тестов, инсталляторам и т.п.

В типичной схеме сервер регулярно опрашивает систему управления версиями. При обнаружении любого изменения сервер направляет копию проекта в каталог на сервере или агенте сборки. Затем сервер выполняет заданные команды. Обычно это команды сборки и тестирования.

Большинство серверов непрерывной интеграции содержат веб-сервер, предоставляющий список выполненных сборок (рис. 3.1) и позволяющий просматривать отчеты о результатах каждой сборки. Последовательность инструкций сборки завершается сохранением результатов, например инсталляционных или двоичных пакетов. Это позволяет тестировщикам и клиентам легко загрузить последнюю хорошую версию приложения. Большинство серверов непрерывной интеграции конфигурируется посредством веб-интерфейса или простых сценариев.

Расширенные возможности

Кроме базовых функций, сервер непрерывной интеграции предоставляет ряд дополнительных возможностей. Например, можно передавать статус последней сборки внешнему устройству. Нам доводилось видеть разработчиков, использовавших для этого зеленые и красные лавовые лампы и даже беспроводных электронных кроликов Nabaztag. Один разработчик, разбирающийся в электронике, создал экстравагантную башню с ми-

гающими лампочками и сиренами, которая сигнализировала о состоянии различных сборок в сложном проекте. Еще один трюк — запрограммировать громкое объявление имени разработчика, чье изменение разрушило сборку. Некоторые серверы непрерывной интеграции отображают статус сборок и аватары разработчиков, которые зарегистрировали их.

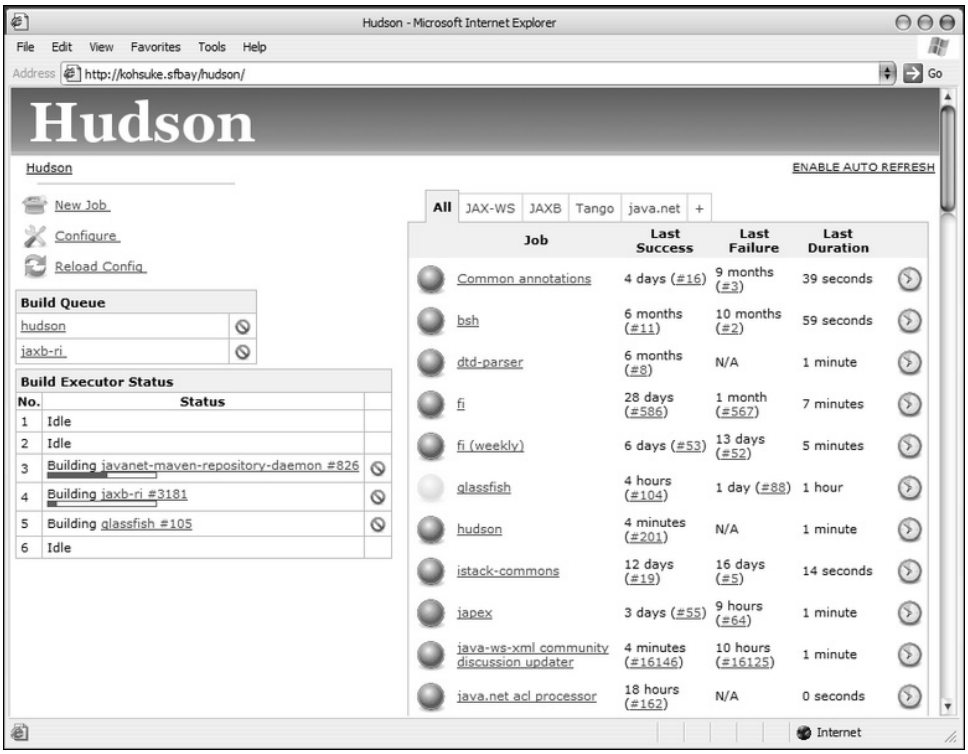


Рис. 3.1. Результаты работы программы Hudson

Подобные трюки применяются для очевидной цели: они позволяют каждому увидеть статус сборки с первого взгляда. Видимость состояний — одно из наиболее важных преимуществ сервера непрерывной интеграции. Большинство серверов поставляется с надстройками для компьютеров разработки, позволяющими отображать статус сборки в углу рабочего стола. Эти инструменты особенно полезны для распределенных команд или, как минимум, команд, работающих в разных комнатах.

Единственный недостаток полной видимости состоит в следующем. Если команда разработки находится близко к клиентуре (это справедливо для большинства гибких проектов), частые неудачные сборки — естественная часть процесса — интерпретируются как признаки серьезных проблем с функциональностью приложения и вызывают озабоченность или даже панику среди клиентов. Однако правда состоит в обратном: каждый крах сборки означает, что найдена ошибка, которая в противном случае попала бы в рабочую среду. Иногда это тяжело объяснить клиентам. Неоднократно пройдя через неприятные разговоры с клиентами, мы можем лишь порекомендовать в любом случае вести наглядный мониторинг состояния сборок и стараться объяснять клиентам его назначение. Разумеется, необходимо также напряженно работать над тем, чтобы количество неудачных сборок было как можно меньшим.

Можно также заставить процесс сборки выполнить анализ исходного кода. Обычно разработчики оценивают покрытие кода, дублирование кодов, соблюдение стандартов кодирования, цикломатическую сложность и другие показатели качества кода и выводят результаты оценивания на итоговой странице, генерируемой для каждой сборки. Можно запустить программы, генерирующие графы объектной модели и схему базы данных. Все это входит в концепцию видимости.

Современные серверы непрерывной интеграции могут распределять нагрузку по гриду сборок, управлять сборками и зависимостями между коллекциями взаимодействующих компонентов, передавать результаты мониторинга в систему отслеживания процессов управления проектом и решать многие другие полезные задачи.

Предшественники непрерывной интеграции

До появления технологий непрерывной интеграции многие команды применяли ночные сборки. Для Microsoft это была обычная практика на протяжении многих лет. Каждый, кто разрушил сборку, был обязан остаться на работе и отслеживать все последующие сборки, пока одна из них не будет разрушена кем-либо другим.

Во многих проектах ночные сборки практикуются до сих пор. По замыслу, пакетный процесс должен компилировать и интегрировать кодовую базу каждую ночь, когда все разошлись по домам. В принципе, это шаг в правильном направлении, но он не очень полезен, если команда приходит на следующее утро и обнаруживает, что код не скомпилирован. Днем они вносят новые изменения, не зная, интегрирована ли система. Об этом они узнают только следующим утром. В результате сборка остается нерабочей изо дня в день, пока не будет выполнена принудительная интеграция. Эта стратегия еще менее эффективна, когда команды разделены географически и работают над общей кодовой базой в разных часовых поясах.

Следующий естественный шаг — добавление автоматических тестов. Мы впервые сделали его много лет назад. Это был простейший дымовой тест, который всего лишь подтверждал, что приложение пройдет компиляцию. Но для того времени это был большой шаг вперед, и мы были очень довольны собой. В наши дни намного больше ожидается даже от простейших автоматизированных сборок. Модульные тесты прошли долгий путь развития, и даже простые наборы модульных тестов теперь предоставляют намного более высокий уровень надежности результирующих сборок.

Следующий шаг в эволюции сложных проектов (хотя, надо признать, сейчас он считается тупиковым) — часто повторяющиеся сборки вместо ночных пакетных сборок по расписанию. При каждом завершении сборки последняя версия извлекается из системы управления версиями, и процесс начинается сначала. Дейв применял этот подход с неплохими результатами в начале 1990-х годов. Это было намного лучше, чем ночные сборки. Главная проблема этого метода заключалась в том, что не было непосредственной связи между регистрацией конкретного изменения и сборкой. Следовательно, хоть и присутствовала полезная обратная связь для разработчиков, система предоставляла мало возможностей для отслеживания причин разрушения сборок в больших проектах.

Важные методики

До сих пор мы рассматривали, главным образом, вопросы, связанные с автоматизацией процессов сборки и развертывания. Однако автоматизация существует в среде человеческой деятельности. Непрерывная интеграция — это методика, а не инструмент,

и ее эффективность существенно зависит от дисциплины команды разработчиков. Для поддержки работоспособности системы непрерывной интеграции, особенно в больших и сложных проектах, нужен немалый уровень дисциплины каждого разработчика и всей команды в целом.

Главная цель системы непрерывной интеграции — обеспечение постоянной работоспособности приложения. Для этого нужно заставить команду придерживаться определенных методик и правил. Позднее будут рассмотрены необязательные, но желательные методики, а те, которые приведены в данном разделе, относятся к категории обязательных.

Не регистрируйте изменения в нерабочей сборке

При использовании непрерывной интеграции один из смертных грехов — регистрация изменений в нерабочей сборке. Если она разрушена, ответственный разработчик должен как можно быстрее найти ошибку и исправить ее. Такая стратегия обеспечивает наилучшие условия для обнаружения и устранения причины ошибки. Если кто-то из коллег зарегистрировал изменение и разрушил сборку, ему необходимо сконцентрироваться на устранении конкретной ошибки. Ему совершенно не хочется, чтобы другие его коллеги продолжали регистрировать следующие изменения, генерируя новые сборки и порождая дополнительные проблемы.

Нарушение этого правила неизбежно приводит к увеличению времени исправления ошибки. Разработчики привыкнут видеть нерабочие сборки, и скоро вы попадете в ситуацию, когда все сборки будут постоянно нерабочими. Это будет продолжаться до тех пор, пока кто-то не скажет: “Хватит!” и предпримет героические усилия для восстановления работоспособности сборок, после чего все начнется с начала. Момент, когда эта работа завершена, — самое подходящее время напомнить команде о необходимости соблюдать данный принцип.

Всегда выполняйте все тесты фиксации локально перед самой фиксацией либо заставьте делать это сервер непрерывной интеграции

Как было сказано выше, фиксация порождает создание релиз-кандидата. Это одна из форм публикации. Большинство людей проверяют свою работу, прежде чем представить ее на всеобщее обозрение в любом виде, и регистрация изменения не должна быть исключением.

Процедура регистрации должна быть достаточно легкой, чтобы можно было регулярно регистрировать изменения, но в то же время она должна быть достаточно формализованной, чтобы каждый хотя бы немного подумал, прежде чем инициировать ее. Локальные тесты фиксации — разумная мера перед инициированием регистрации. Благодаря им вы убеждаетесь, что сборка, которая считается работоспособной, действительно работает.

Когда разработчик делает паузу и готов зафиксировать изменение, он должен обновить свою локальную копию проекта посредством системы управления версиями. Затем он должен инициировать локальные сборки и тесты фиксации. И только когда все они завершатся успешно, он может зафиксировать изменения в системе управления версиями.

Если вы не используете этот подход, вам может показаться странным, что мы рекомендуем выполнять тесты фиксации локально перед регистрацией. В самом деле, первое, что происходит при регистрации, — компиляция и повторное выполнение тестов фиксации. Так зачем же делать их дважды? Есть две причины такого подхода.

1. Другие люди могут зарегистрировать свои изменения перед вашим последним обновлением в системе управления версиями. Комбинация их и ваших изменений может привести к краху теста. Выполнив локальные тесты фиксации, вы идентифицируете проблему, не разрушая сборку.
2. Распространенный источник ошибок при регистрации заключается в том, что кто-то забыл добавить новые артефакты в хранилище. Если вы, придерживаясь нашей рекомендации, выполняете локальную сборку, а затем ваша система управления непрерывной интеграцией терпит крах на стадии фиксации, значит, причина в том, что кто-то уже зарегистрировал новое изменение, или в том, что он забыл добавить в хранилище новый класс или конфигурационный файл, над которым вы уже работаете в системе управления версиями.

Соблюдение указанной рекомендации обеспечивает постоянную работоспособность сборок.

Многие современные серверы непрерывной интеграции предоставляют средство, которое имеет еще не устоявшееся название *предварительно протестированная фиксация* (pretested commit), *персональная сборка* (personal build) или *предварительная сборка* (preflight build). При его использовании сервер непрерывной интеграции вместо фиксации вашего изменения выполнит сборку на собственном гриде. Если сборка окажется удачной, сервер зарегистрирует изменения за вас. Если же сборка потерпит крах, он оповестит вас о причинах неудачи. Это позволяет приступить к разработке следующего нового средства или исправления, не дожидаясь завершения тестов фиксации.

На момент написания данной книги услугу персональной сборки предоставляли серверы Pulse, TeamCity и ElectricCommander. Она наиболее полезна при работе с распределенной системой управления версиями, позволяющей сохранять фиксации локально, без продвижения на центральный сервер. Это позволяет (если персональная сборка потерпела крах) отложить изменения “на полку”, создав патчи и вернувшись к версии кода, которую вы передали серверу непрерывной интеграции.

Дождитесь завершения тестов фиксации

Система непрерывной интеграции — это общий ресурс команды. Когда команда использует его эффективно, соблюдая наши рекомендации и регулярно регистрируя изменения, любые неполадки сборок порождают минимальные проблемы для команды и проекта в целом.

Неполадки сборок — нормальное, ожидаемое явление. Наша цель — быстро находить и устранять ошибки, а не добиться их отсутствия.

В момент регистрации изменения разработчик отвечает за мониторинг прогресса сборки. Пока регистрация не прошла тесты фиксации, разработчик не должен приступать к решению очередной задачи. Он не может уйти на обед или деловую встречу. Он должен внимательно следить за процессом сборки, пока не будет завершена стадия фиксации.

Разработчик становится свободным, только если фиксация успешная. Если она неуспешная, он должен остаться на рабочем месте, чтобы немедленно начать устранять проблему путем либо новой регистрации, либо возврата к предыдущей версии (пока не будет понята причина проблемы).

Не уходите домой, когда есть нерабочая сборка

В пятницу, в 17:30, все ваши коллеги дружно собирают вещи, а вы только что зафиксировали ваши изменения. Сборка терпит крах. У вас есть три варианта. Вы можете остаться

допоздна и попытаться устранить проблему. Второй вариант — вы отменяете изменения и повторяете попытку регистрации в следующий понедельник. Третий вариант — вы оставляете все как есть и уходите домой, оставляя сборку в нерабочем состоянии.

Если вы оставите сборку испорченной, то к понедельнику многое забудете о сделанных изменениях, и вам понадобится намного больше времени, чтобы понять и устранить проблему. Что-нибудь можно вообще не вспомнить. Если вы будете не первым, кто пришел в понедельник утром, другие люди столкнутся с нерабочей сборкой, и их труд будет перечеркнут. Если же вы еще и заболеете за выходные, ожидайте телефонных звонков и приготовьтесь к неприятным объяснениям на тему, как вы испортили приложение, или к тому, что ваши изменения будут бесцеремонно выброшены коллегами.

Эффект от нерабочей сборки, особенно испорченной в конце дня, усиливается в распределенных командах, разбросанных по разным часовым поясам. В этом случае оставить сборку в нерабочем состоянии — наиболее верный способ оттолкнуть от себя коллег.

Мы не утверждаем, что вы обязательно должны оставаться на рабочем месте до поздней ночи. В это время ваша работоспособность заметно снижается, и вы наделаете еще больше ошибок. Мы рекомендуем регистрировать изменения регулярно, чтобы оставалось время исправить проблему, если она возникнет. Можете также отложить регистрацию изменений на следующий день. Многие опытные разработчики придерживаются правила, запрещающего регистрировать изменения позже, чем за час до конца рабочего дня. Эту операцию они выполняют следующим утром в первую очередь. Если ни один метод не срабатывает, отмените изменение в системе управления версиями и оставьте его локальную копию на вашем компьютере. Многие системы управления версиями, включая все распределенные, облегчают эту операцию тем, что позволяют аккумулировать регистрации в локальном хранилище, не продвигая их в общую систему.

Дисциплина работы со сборками в распределенных проектах

Однажды мы работали над заказом, который в то время считался самым большим гибким проектом в мире. Это был географически распределенный проект с общей кодовой базой. На протяжении жизненного цикла проекта в разные интервалы времени над ним одновременно работали команды в Сан-Франциско, Чикаго, Лондоне и Бангалоре. Ежедневно на протяжении всех 24 часов было не более трех часов, когда над проектом никто не работал ни в какой точке земного шара. Все остальное время между компьютерами протекал постоянный поток изменений, фиксируемых в системе управления версиями, и постоянный поток запускаемых сборок.

Если команда в Индии разрушала сборку и уходила домой, вся дневная работа команды в Лондоне могла быть испорчена. Аналогично, если в Лондоне команда уходила домой при испорченной сборке, все их коллеги в США проклинали их на протяжении следующих восьми часов.

Строгая дисциплина сборок оказалась настолько важной, что был назначен администратор сборок, которому нередко приходилось выполнять функции полицейского, следящего за тем, не собирается ли уйти домой человек, испортивший сборку. Если договориться с ним не удавалось, администратор, несмотря на протесты, отменял регистрацию его изменений.

Всегда будьте готовы вернуться к предыдущей версии

Какими бы дисциплинированными и внимательными мы ни были, мы всегда будем совершать ошибки, поэтому следует ожидать, что время от времени кто-либо будет разрушать сборку. В больших проектах это происходит ежедневно, несмотря на то что пред-

варительное тестирование фиксаций существенно смягчает проблему. Утешает то, что изменения небольшие и устранить проблему несложно. Однако иногда возникает более сложная ситуация, когда мы не можем найти, что порождает ошибку, или только после краха фиксации видно, что пропущено нечто важное в концепции приложения и небольшое изменение приводит к непонятным эффектам.

Какова бы ни была реакция на крах стадии фиксации, важно как можно быстрее вернуть систему в работоспособное состояние. Если проблему не удается устранить быстро, следует немедленно вернуться к предыдущей версии, хранящейся в системе управления версиями, и только после этого приступить к решению проблемы в локальной среде. В конце концов, система управления версиями для того и предназначена.

Пилотов самолетов учат, что при каждом приземлении они должны предполагать, что не все пройдет гладко, и быть ежесекундно готовыми прекратить приземление, чтобы зайти на второй круг и попытаться сесть еще раз. При регистрации вы должны быть настроены так же. Предполагайте, что в любой момент может произойти ошибка, на исправление которой может уйти несколько минут, и будьте готовы отменить изменение и вернуться к последней хорошей версии. Вы знаете, что последняя версия хорошая, на основании того факта, что *вы не регистрируете свои изменения в нерабочей сборке.*

Включите секундомер

Каждый член команды должен соблюдать следующее правило: если сборка разрушается при регистрации, на попытки исправить ее отведено десять минут. Если по истечении десяти минут сборка не исправлена, следует вернуться к предыдущей версии посредством системы управления версиями. Если вы исключительно терпимы и снисходительны, можете увеличить допустимый интервал. Когда исправленная локальная сборка, подготавливаемая к повторной регистрации, находится на полпути к завершению, позвольте завершить ее, чтобы увидеть, что получится. Если сборка работает, можете зарегистрировать ее и надеяться, что она окажется хорошей. Если же она терпит крах локально или при регистрации, вернитесь к последнему хорошему состоянию.

Опытные разработчики часто навязывают правило десяти минут и, не стесняясь, отменяют чужие сборки, находящиеся в нерабочем состоянии более десяти минут.

Не отключайте тесты в случае сбоя

Когда предыдущее правило вступает в силу, его результатом часто становится то, что разработчики начинают отключать тесты в случае неудачи, дабы их изменения могли быть зарегистрированы. Эта тенденция понятна, но совершенно неправильна. Когда тесты терпят крах, бывает тяжело понять, почему это происходит. Проявилась ли регрессионная ошибка? Или одно из предположений теста больше не соответствует действительности? Или по ряду причин была изменена тестируемая функция приложения? Выяснение того, какая из этих причин имеет место, может привести к долгим разговорам с коллегами и занять много времени. Результат анализа покажет, что нужно сделать: изменить код (если появилась регрессионная ошибка), изменить тест (если изменились предположения) или удалить тест (если тестируемой функции больше не существует).

Отключение неуспешного теста всегда должно быть последним средством, прибегать к которому следует редко и неохотно, причем, только если долго не удается устранить проблему. Вполне разумно в отдельных случаях отключать тесты, задерживающие важный этап разработки или длительные переговоры с заказчиком. Однако это может привести на скользкую тропинку. Мы часто встречали коды, в которых половина тестов бы-

ла отключена. Рекомендуется следить за количеством отключенных тестов и отображать его на большой, хорошо видимой диаграмме на стене или на экране. Слишком большое количество отключенных тестов (например, более 2% от общего количества) может привести к отмене сборки.

Вы отвечаете за все сбои, произошедшие из-за ваших изменений

Если вы фиксируете изменение и все написанные вами тесты завершаются успешно, но другие тесты проходят неудачно, сборка все равно испорчена. Обычно это означает, что вы ввели в приложение регрессионную ошибку. Изменение внесли вы, следовательно, вы отвечаете за исправление всех тестов, потерпевших крах в результате ваших изменений. В контексте непрерывной интеграции это правило кажется очевидным, но во многих проектах оно не соблюдается.

Данное правило имеет несколько следствий. Оно означает, что разработчик должен иметь доступ к любым кодам, которые он может разрушить при внесении изменения, чтобы он мог исправить ошибку. Кроме того, оно означает, что ни одному разработчику нельзя позволить владеть собственным подмножеством кодов, которое только он может изменять. Чтобы непрерывная интеграция была эффективной, каждый должен иметь доступ ко всей кодовой базе. Если по каким-либо причинам возникла ситуация, при которой доступ к кодам не может быть общим для всей команды, справиться с ней поможет только правильное управление взаимодействием членов команды, имеющих необходимый доступ. Однако это не лучшее решение, и следует приложить усилия, чтобы избегать подобных ограничений.

Разработка через тестирование

При использовании непрерывной интеграции важно иметь полный набор тестов. Стратегии автоматического тестирования подробно рассматриваются в следующей главе, а сейчас лишь подчеркнем, что быстрая обратная связь — основной результат непрерывной интеграции — возможна лишь при хорошем покрытии кодов модульными тестами (для приемочных тестов хорошее покрытие тоже необходимо, но они выполняются дольше и не входят в контур обратной связи). Наш опыт свидетельствует о том, что единственный метод получения хорошего покрытия — внедрение технологии разработки, управляемой тестами. В данной книге мы пытаемся избежать догматического отношения к методологиям гибкой разработки, но мы считаем, что разработка через тестирование жизненно необходима для непрерывного развертывания.

Для тех, кто незнаком с концепцией разработки через тестирование, кратко опишем главную идею. При создании новой функции или устранении ошибки разработчик сначала создает тест, служащий как бы выполняющейся спецификацией ожидаемого поведения кода. Таким образом, тесты не только определяют структуру приложения, но и служат средством против регрессионных ошибок и в качестве документации ожидаемого поведения кода и приложения.

Обсуждение концепции разработки, управляемой тестами, выходит за рамки данной книги. Отметим лишь, что, как и другие методики, обсуждаемые в книге, эта технология требует дисциплины и прагматизма. Более подробно данная тема рассматривается в [18] и [22]. Рекомендуем прочитать эти книги.

Предлагаемые методики

Представленные в данном разделе методики не являются обязательными, но мы считаем их полезными. Рекомендуем как минимум ознакомиться с ними и обдумать возможность их применения в своем проекте.

Экстремальное программирование

Непрерывная интеграция — это одна из двенадцати базовых методик экстремального программирования [5], и в таком качестве она дополняет другие методики этой технологии и сама дополняется ими. Непрерывная интеграция оказывает огромное влияние на работу команды, даже если в проекте не применяются другие методики экстремального программирования. Впрочем, непрерывная интеграция намного более эффективна, если она применяется в комбинации с ними. Особенно это касается разработки через тестирование и общего владения кодами (см. предыдущий раздел). Рассмотрите также возможности рефакторинга — краеугольного камня эффективной разработки ПО.

Рефакторинг — это внесение небольших инкрементных изменений, улучшающих код, но не изменяющих поведение и функции приложения. Непрерывная интеграция и разработка через тестирование способствуют рефакторингу кодов тем, что они гарантируют неизменность поведения кода. Команда может вносить изменения, затрагивающие большие фрагменты кода, не беспокоясь за работоспособность приложения. Кроме того, рефакторинг способствует частым регистрациям изменений. Разработчики регистрируют код после каждого небольшого инкрементного изменения.

Отмена сборки из-за нарушения архитектурных ограничений

Часто архитектура системы обладает некоторыми особенностями, о которых разработчики быстро забывают. Одно из решений этой проблемы состоит в создании тестов этапа фиксации, проверяющих, не нарушены ли требования архитектуры.

Следует признать, что данный прием чисто тактический. Объяснить его легче на примере.

Принуждение к удаленным вызовам на этапе сборки

Лучший пример, который мы можем вспомнить из нашей практики, — проект реализации коллекции распределенных служб. Это была истинно распределенная система в том смысле, что наиболее важная деловая логика выполнялась в клиентских системах, а на сервере решалась только часть задачи. Данное решение было обусловлено действительными деловыми требованиями, а не просто плохим программированием.

Команда развернула весь код клиентских и серверной систем в своих локальных средах разработки. Разработчик мог легко выполнить локальный вызов от клиента к серверу или наоборот, не учитывая, что в рабочей среде вызовы будут удаленными.

Для облегчения развертывания код был организован в пакеты, представляющие фрагменты многоуровневой стратегии. Была сгенерирована необходимая тестовая информация. Для оценки зависимостей кода мы применили программы с открытым исходным кодом. Инструменты поиска зависимостей позволили увидеть, есть ли между пакетами зависимости, нарушающие правила.

Этот прием предохранил нас от неудач во время более дорогостоящего функционального тестирования и помог настроить архитектуру системы. В среде разработки тест постоянно напоминал исполнителям о важности учета границ между сервером и клиентами.

Описанная выше методика может показаться слишком громоздкой и не способной заменить ясное понимание архитектуры командой разработки. Тем не менее она весьма полезна практически, когда есть важные архитектурные ограничения, соблюдение которых нужно обеспечить. Конечно, ошибки можно выловить и позже, но на стадии разработки их легче исправить.

Отмена сборки из-за медлительности тестов

Как уже было сказано, непрерывная интеграция работает лучше при небольших частых фиксациях. Если тесты фиксации выполняются долго, они могут существенно ухудшить производительность команды, вынуждая ожидать завершения процессов сборки и тестирования. Это, в свою очередь, способствует откладыванию регистраций. Команда начинает накапливать изменения, и каждая регистрация становится все более сложной. При этом возрастает вероятность конфликтов слияния, появления ошибок и краха тестов. Все это еще больше замедляет разработку.

Чтобы вынудить команду делать тесты быстрыми, можно задать принудительный сбой тестов фиксации, когда отдельный тест выполняется дольше установленного времени. Последний раз, когда мы применили этот подход, мы задали отмену сборки, если любой тест выполнялся дольше двух секунд.

Предпочтительны методики, в которых малые изменения дают значительный эффект. Но это не догма, а всего лишь методика, которая может быть полезной. Если разработчик создал тест, выполняющийся слишком долго, сборка потерпит крах, когда будет готова к фиксации. Это поощряет разработчиков тщательно продумывать стратегию тестирования, чтобы сделать тесты быстрыми. Если тесты выполняются быстро, разработчики будут регистрировать изменения чаще. Следовательно, будет меньше проблем слияния, а любая возникшая проблема будет небольшой и легко устранимой. Естественно, продуктивность разработки увеличится.

Необходимо найти разумный компромисс. Данная методика — обоюдоострое лезвие. Необходимо избегать создания разрозненных тестов, прерывающихся, когда среда непрерывной интеграции по какой-либо причине подвергается повышенной нагрузке. Мы обнаружили, что данная методика наиболее эффективна, когда нужно сосредоточить внимание большой команды на специфической проблеме, а не тогда, когда она применяется для каждой сборки. Если сборки становятся медленными, можете применить данную методику временно, чтобы побудить команду уменьшить длительность тестов.

Обратите внимание: мы говорим здесь о производительности тестов, а не приложения. Тестирование производительности приложения рассматривается в главе9.

Отмена сборки из-за предупреждений и нарушений стиля кодирования

Предупреждения компиляторов всегда генерируются по веским причинам. Определенную пользу может принести стратегия, которую наши команды разработки называли “кодовым терроризмом”. Она заключается в принудительной отмене сборок при появлении предупреждений компилятора. Во многих ситуациях эта мера может показаться драконовской, но она побуждает разработчиков к дисциплине и правильным методикам кодирования.

Данную стратегию можно усилить, добавив проверки, обнаруживающие определенные недостатки кода. Для этого можно применить ряд открытых инструментов, предназначенных для проверки кода.

- Simian — инструмент, обнаруживающий дублирование кода в большинстве популярных языков программирования (включая простой текст).
- JDepend для Java и его коммерческий аналог NDepend для .NET генерируют множество полезных (иногда не очень) метрик качества кода.
- CheckStyle обнаруживает плохие стили кодирования, например открытые конструкторы в классах утилит, вложенные блоки и длинные строки. Этот же инструмент выявляет распространенные источники ошибок и бреши в системе безопасности. Его легко расширить. FxCop является аналогом для .NET.
- FindBugs — альтернатива инструмента CheckStyle для платформы Java, содержащая аналогичный набор проверок.

Как уже было сказано, для некоторых проектов принудительная отмена сборки при появлении предупреждений может оказаться драконовской мерой. Однако ее можно вводить плавно с помощью методики, которая называется *храповик* (ratcheting). Она предполагает сравнение количества нарушений в текущей и предыдущей регистрациях. Если количество нарушений увеличивается, сборка принудительно завершается крахом. Данный подход побуждает разработчиков постепенно уменьшать количество нарушений.

Утилита CheckStyle: преимущества и недостатки

В одном из проектов мы добавили утилиту CheckStyle в нашу коллекцию тестов фиксации. Сначала все были недовольны постоянными “придирками” утилиты, но, как команда квалифицированных разработчиков, мы согласились, что эта утилита вынудит нас приобрести полезные привычки и посодействует повышению качества проекта в течение какого-то времени.

Поработав с утилитой CheckStyle несколько недель, мы удалили ее из тестов. Все вздохнули с облегчением. Это избавило нас от придирок и привело к ускорению сборок. Вскоре команда увеличилась, и через несколько недель мы опять начали находить недостатки в коде, после чего обнаружили, что все больше времени тратим на простейший рефакторинг кода.

Со временем мы поняли, что, как ни докучлива утилита CheckStyle, она помогала нам поддерживать высокое качество кода. Мы вернули ее в проект и вынуждены были какое-то время реагировать на все ее замечания. Впрочем, оно того стоило, и, по крайней мере в том проекте, мы научились корректно воспринимать придирки.

Распределенные команды

Во всем, что касается процессов и технологий, непрерывная интеграция используется в распределенных командах так же, как и в других средах. Однако сам факт, что команда не сидит в одной комнате (а иногда люди находятся даже в разных часовых поясах), существенно влияет на работу.

Простейший с технической точки зрения и наиболее эффективный с точки зрения перспективы подход состоит в сохранении общей системы управления версиями и системы непрерывной интеграции. Если в проекте используется конвейер развертывания (см. следующую главу), его тоже можно сделать одинаково доступным для всех команд.

Говоря, что данный подход наиболее эффективный, следует подчеркнуть, что это весьма заметно. Чтобы достичь такого идеала, имеет смысл потратить время и деньги. Все другие подходы, описанные в данном разделе, — лишь второсортные заменители данного подхода.

Влияние на процесс

Для распределенных команд в одном часовом поясе процессы непрерывной интеграции практически те же, что и для не распределенных команд. Конечно, применить физические маркеры регистраций не удастся (впрочем, некоторые серверы непрерывной интеграции создают виртуальные маркеры). К тому же, процесс разработки значительно деперсонализован, в результате чего есть риск обидеть кого-либо, напомнив о необходимости исправить сборку. Такие средства, как персональные сборки, становятся более полезными. Однако в целом процессы те же.

Если команды находятся в разных часовых поясах, возникают дополнительные трудности. Например, когда команда в Сан-Франциско разрушает сборку и расходится по домам, это, скорее всего, станет серьезным препятствием для команды в Пекине, которая в этот момент приступила к работе. Технологический процесс не изменился, но важность соблюдения дисциплины намного увеличилась.

В больших проектах с распределенными командами возрастает важность инструментов коммуникации, таких как VoIP (например, Skype) и системы обмена мгновенными сообщениями. Каждый участник разработки (менеджеры проектов, аналитики, разработчики, тестировщики) должен иметь доступ и быть доступным для каждого другого участника посредством VoIP или системы мгновенных сообщений. Для бесперебойности процессов поставки полезны периодические перелеты лично участников проекта, чтобы каждая локальная группа имела контакт с другими группами. Важно создать атмосферу доверия между командами. Иногда недоверие — главная проблема распределенного проекта. Полезны периодические видеоконференции. При умелом использовании прекрасное средство коммуникации — короткие видеофильмы с копиями экранов, отображающими обсуждаемую функциональность.

Конечно, коммуникация — намного более широкая тема, чем только непрерывная интеграция. Мы считаем, что для распределенных команд процессы должны быть теми же; отличие лишь в том, что нужно наладить коммуникацию и добиться более строгого соблюдения дисциплины.

Централизованная непрерывная интеграция

Некоторые мощные серверы непрерывной интеграции предоставляют централизованно управляемые фермы сборок и другие специфические схемы авторизации, позволяющие организовать непрерывную интеграцию как централизованную службу для больших и распределенных команд. Эти системы облегчают для команд непрерывную интеграцию по принципу “самообслуживания” без приобретения собственного оборудования. Они также позволяют командам техподдержки консолидировать ресурсы сервера и управлять конфигурациями сред тестирования для обеспечения их согласованности с рабочей средой. Кроме того, они поощряют правильные методики, такие как управление конфигурациями библиотек сторонних производителей и применение инструментов сбора важных метрик, таких как покрытие кода тестами и качество приложения. И наконец, они позволяют стандартизировать и обобщать метрики разных проектов, позволяя менеджерам и командам поставки создавать доски объявлений для мониторинга качества кода на программном уровне.

В сочетании с централизованными службами непрерывной интеграции весьма полезна виртуализация, позволяющая создавать виртуальные машины на основе хранящихся базовых образов путем одного щелчка на кнопке. Виртуализацию можно применить для создания новых сред в полностью автоматическом процессе, обслуживаемом командами

поставки. Кроме того, она обеспечивает выполнение процессов сборки и развертывания в согласованных базовых версиях всех сред. Положительный эффект виртуализации заключается в удалении сред, являющихся “произведениями искусства” и аккумулировавших на протяжении многих месяцев программы, библиотеки и наборы конфигурационных параметров, плохо связанные с текущими тестовыми и рабочими средами.

Централизованная непрерывная интеграция — беспроигрышный вариант. Однако для этого важно, чтобы команды разработки могли самостоятельно обслуживать среды, конфигурации, сборки и развертывания в автоматическом режиме. Если команда должна послать несколько электронных писем и подождать несколько дней для получения новой среды непрерывной интеграции для последней ветви релиза, она предпочтет свернуть весь процесс и вернуться к запасным настольным вариантам непрерывной интеграции или отказаться от нее вообще.

Технические проблемы

В зависимости от типа системы управления версиями, общий доступ к ней и к ресурсам сборки и тестирования может стать для распределенных команд весьма болезненным процессом.

Когда система непрерывной интеграции работает хорошо, вся команда регулярно фиксирует изменения. Это означает, что взаимодействие с системой управления версиями поддерживается на достаточно высоком уровне. Каждый акт взаимодействия обычно приводит к обмену сравнительно небольшим количеством байтов (вследствие частых обновлений и фиксаций), однако затрудненная коммуникация может стать существенным препятствием на пути к повышению производительности. Поэтому имеет смысл инвестировать ресурсы в достаточно широкополосные средства коммуникации между центрами разработки. Можно также перейти к распределенной системе управления версиями (например, Git или Mercurial), позволяющей зарегистрировать изменение, даже когда нет соединения с условно назначенным “главным” сервером.

Распределенное управление версиями, когда ничто другое не годится

Несколько лет назад мы работали над проектом, в котором коммуникация была большой проблемой. Инфраструктура коммуникации с нашими коллегами в Индии была такой медлительной и ненадежной, что нельзя было зарегистрировать изменение на протяжении нескольких дней, что сводило к нулю полезность непрерывной интеграции. Мы проанализировали затраты денег и времени и пришли к выводу, что стоимость модернизации каналов коммуникации окупится за несколько дней. В другом проекте было технически невозможно установить быстрое надежное соединение. Команда перешла от централизованной системы управления версиями Subversion к распределенной системе Mercurial, что привело к ощутимому увеличению продуктивности.

Рекомендуется разместить систему управления версиями географически рядом с инфраструктурой сборки, в рамках которой выполняются автоматические тесты. Если тесты выполняются после каждой регистрации, значит, между системами происходит интенсивный трафик.

Физические машины, хостирующие систему управления версиями, среды тестирования в конвейере развертывания и систему непрерывной интеграции, должны быть одинаково доступными для каждой команды разработчиков. Если система управления версиями, расположенная в Индии, по какой-либо причине выйдет из строя (например, вследствие переполнения диска после того, как все разошлись по домам), доступ к сис-

теме утратят все, но команда в Лондоне окажется в особенно невыгодном положении. Предоставьте доступ на уровне администратора ко всем системам со всех мест. Убедитесь в том, что у каждой команды есть не только право доступа, но и знания, необходимые для управления системами и устранения проблем.

Альтернативные подходы

Иногда могут существовать непреодолимые препятствия, делающие невозможной установку широкополосной коммуникации между центрами разработки. На такой случай есть осуществимое, но не идеальное решение. Создайте локальные системы тестирования и непрерывной интеграции. В исключительных случаях можно даже создать локальные системы управления версиями. Как вы и ожидаете, мы не рекомендуем такой подход. Сделайте все, чтобы избежать его применения. Он требует больших усилий, отнимает много времени и никогда не приносит результаты, сравнимые с общим доступом.

Легче всего справиться с системой непрерывной интеграции. Вполне возможно установить локальные тестовые среды и серверы непрерывной интеграции даже при перегруженных локальных конвейерах развертывания. Они могут быть полезными, если приходится вручную выполнять большой объем тестирования. Конечно, этими средами нужно правильно управлять, чтобы поддерживать их согласованность в разных регионах. В идеале сборка инсталляторов и двоичных кодов должна выполняться единственный раз, после чего они передаются туда, где они необходимы. Но часто это непрактично в связи с объемами большинства инсталляторов. Если приходится выполнять сборку инсталляторов и двоичных кодов локально, необходимо строго управлять конфигурацией набора инструментов, чтобы везде создавались одни и те же двоичные коды. Рекомендуется автоматически генерировать хеш-коды двоичных файлов с помощью алгоритма MD5 и приказать серверу непрерывной интеграции автоматически сравнивать их с эталонными хеш-кодами, чтобы гарантировать отсутствие отличий.

В некоторых экстремальных ситуациях, например когда система управления версиями расположена далеко и соединение с ней медленное и ненадежное, ценность локального хостирования системы управления версиями невелика. Как уже неоднократно отмечалось, одна из главных целей непрерывной интеграции — возможно более ранняя диагностика проблем. Если система управления версиями разбита на части (любым способом), данная цель не достигается. В ситуациях, вынуждающих разбиение системы, целью должна быть минимизация интервала времени между появлением ошибки и ее обнаружением.

Существуют два способа предоставления распределенным командам локального доступа к системам управления версиями: первый — разделение приложения на компоненты и второй — использование распределенных или поддерживающих полицентричную топологию систем управления версиями.

При использовании первого способа команды и хранилища систем управления версиями разбиваются на основе компонентов или функций приложения. Более подробно этот подход рассматривается в главе 13.

Нам приходилось встречать комбинацию локальных хранилищ и систем сборки с общим глобальным хранилищем. Функционально разделенные команды регистрируют изменения в своих локальных хранилищах на протяжении рабочего дня. Каждый день в одно и то же время (обычно когда команды в других часовых поясах заканчивают дневную работу) данная локальная команда (или ответственный член команды) фиксирует все локальные изменения и выполняет слияние коллекции всех изменений. Очевидно, что решение этой задачи намного облегчается, если есть распределенная система управления версиями, предназначенная исключительно для ее решения. Однако эта методика не идеальная, и мы часто наблюдали ее полный крах вследствие появления крупных конфликтов слияния.

В целом, все методики, представленные в данной книге, проверены на практике распределенными командами во многих проектах. Мы считаем использование непрерывной интеграции одним из наиболее важных факторов эффективной совместной работы географически распределенных команд. Непрерывность (извините за тавтологию) непрерывной интеграции — обязательное условие. Редко бывает, чтобы не было никаких вариантов. Всегда есть множество уловок, но вместо хитроумных приемов мы советуем не пожалеть денег на установку надежной широкополосной связи. В долгосрочной перспективе это дешевле.

Распределенные системы управления версиями

Развитие распределенных систем управления версиями революционизирует способы взаимодействия команд. Раньше открытые проекты обменивались патчами по электронной почте или публиковали их на форумах. Теперь же инструменты типа Git и Mercurial невероятно облегчают ветвление и слияние рабочих потоков и обмен патчами между разработчиками и командами. Распределенные системы значительно облегчают работу в автономном режиме, обмен локальными фиксациями, а также накопление фиксаций перед их продвижением в сообщество пользователей. Базовое свойство распределенных систем управления версиями состоит в том, что каждое хранилище содержит всю историю проекта. Это означает, что ни одно хранилище не является привилегированным, за исключением случаев, когда одному из них по общему соглашению присваивается такой статус. Следовательно, по сравнению с централизованными, распределенные системы имеют дополнительный слой перенаправления: изменения в локальной рабочей копии должны быть зарегистрированы в локальном хранилище перед продвижением в другие хранилища, а обновления других хранилищ должны быть согласованы с локальным хранилищем перед обновлением рабочей копии.

Распределенные системы управления версиями предоставляют новый мощный способ взаимодействия команд. Например, в GitHub впервые была представлена новая модель взаимодействия участников открытых проектов. В традиционной модели разработчики, выполняющие фиксацию, играют роль вахтеров, ответственных за все, что проходит в хранилище, принимая или отвергая патчи других участников. Ветвления проекта происходят в исключительных случаях, когда есть непримиримые противоречия между фиксациями. В модели GitHub все перевернуто с ног на голову. При поступлении внешнего изменения оно создает вилку — две ветви проекта в данном хранилище. Изменение реализуется в одной из ветвей вилки, после чего владелец хранилища принимает решение о фиксации. В активных проектах сеть вилок быстро размножается, представляя новые наборы средств. Иногда вилки расходятся. Эта модель намного более динамичная, чем традиционные модели, в которых игнорируемые всеми патчи тихо умирают в архивах рассылки. Как следствие, в распределенной модели разработка продвигается намного быстрее, а изменения предлагаются бо́льшим количеством участников.

Данная модель бросает вызов фундаментальному принципу непрерывной интеграции, требующему наличия одной канонической версии кода, которая называется *магистралью*, или *стволом* (trunk, mainline). На ней фиксируются все изменения. Важно отметить, что магистраль и непрерывную интеграцию можно успешно использовать и в распределенной системе. Для этого достаточно назначить одно из хранилищ в качестве главного и запускать сервер непрерывной интеграции при каждом изменении в главном хранилище. Каждый может продвигать все свои изменения в главное хранилище, чтобы оно было общим для всех. Это вполне разумный подход. Мы неоднократно видели его успешное применение во многих проектах. В нем сохранены основные преимущества

распределенных систем, такие как возможность часто фиксировать изменения, не делая их общими, что весьма полезно для исследования новых идей или при выполнении многостадийных сеансов рефакторинга. Однако есть ряд шаблонов использования распределенных систем, предотвращающих непрерывную интеграцию. Например, модель GitHub разрушает модель общей магистрали, в результате чего истинная непрерывная интеграция становится невозможной.

В модели GitHub набор изменений каждого участника находится в отдельном хранилище, и не существует способа легко выяснить, какой набор и какого участника будет успешно интегрирован. Возможен такой подход: создайте отдельное хранилище для наблюдения за всеми другими хранилищами и попытайтесь осуществлять слияние при обнаружении очередного изменения в любом из них. Однако опыт свидетельствует о том, что слияния почти всегда завершаются неудачно, не говоря уже об автоматических тестах. Когда количество хранилищ увеличивается, проблема усугубляется экспоненциально. И никто уже не обращает внимания на сообщения сервера непрерывной интеграции, в результате чего непрерывная интеграция (как способ постоянной поддержки приложения в работоспособном состоянии) терпит крах.

Можно вернуться на шаг назад к более простой модели, предоставляющей некоторые преимущества непрерывной интеграции. В этой модели сборка в системе непрерывной интеграции создается для каждого хранилища. При каждом изменении его автор пытается выполнить слияние с главным хранилищем и создать сборку. На рис. 3.2 показана программа CruiseControl.rb, выполняющая сборку главного хранилища в проекте Rapidsms с двумя вилками.

В данном случае ветвь, направленная в главное хранилище проекта, была добавлена в каждое хранилище Git системы CruiseControl.rb с помощью такой команды:

```
git remote add core git://github.com/rapidsms/rapidsms.git
```

При каждом запуске сборки CruiseControl.rb пытается осуществить слияние ветвей.

```
git fetch core
git merge --no-commit core/master
[команда запуска сборки]
```

После сборки CruiseControl.rb запускает команду `git reset --hard`, чтобы переустановить данное хранилище в начало хранилища, на которое указывает фиксация. Эта система не реализует истинную непрерывную интеграцию, однако она сообщает владельцам вилок и главного хранилища, можно ли в принципе осуществить слияние вилки с главным хранилищем и будет ли результат работоспособной версией приложения. Интересно отметить (см. рис. 3.2), что в главном хранилище сборка в данный момент нерабочая, однако вилка Dimagi не только успешно сливается с главным хранилищем, но и исправляет сбойные тесты (возможно, добавив свои функции).

Еще один шаг прочь от непрерывной интеграции — модель, которую Мартин Фаулер называет *беспорядочной интеграцией* (promiscuous integration) [bBjxbS]. В этой модели команды продвигают изменения не только между вилками и центральным хранилищем, но и между самими вилками. Этот шаблон распространен в больших проектах на основе системы GitHub. Разработчики создают долгоживущие ветви функций и извлекают из других хранилищ изменения, отходящие от ветвей функций. В данной модели не обязательно даже наличие привилегированного хранилища. Релиз может выходить из любой вилки, при условии, что ветвь прошла все тесты и была утверждена руководителем проекта. Эта модель расширяет возможности распределенных систем управления версиями до их логического завершения.

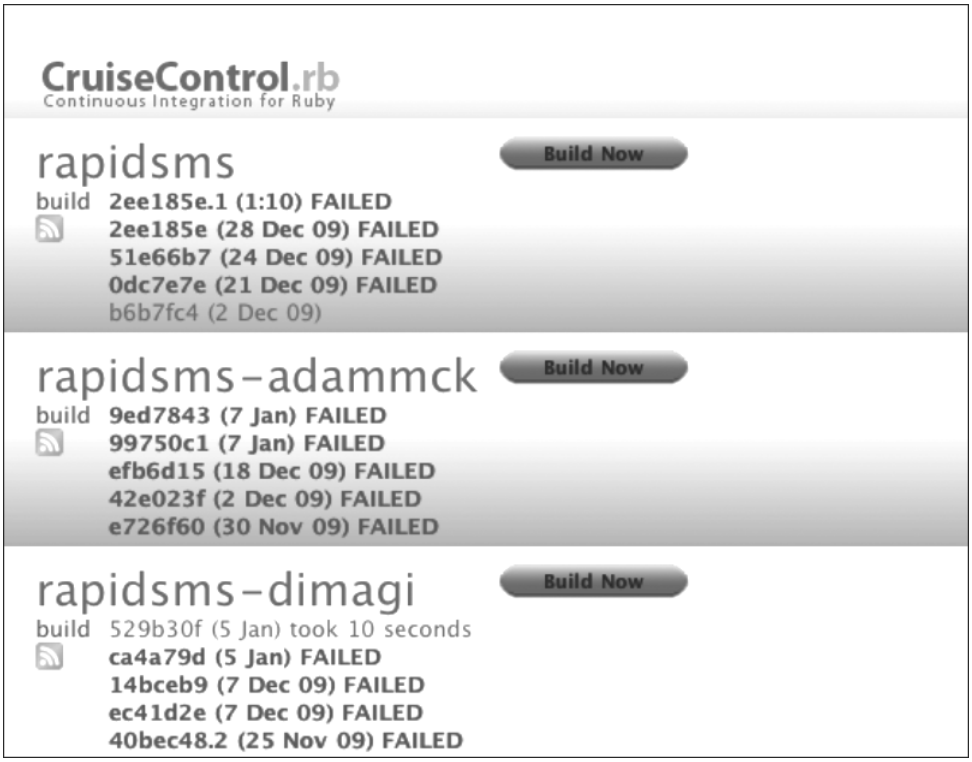


Рис. 3.2. Интеграция ветвей

В принципе, рассмотренные альтернативы непрерывной интеграции позволяют создавать высококачественное программное обеспечение. Но это возможно только при соблюдении следующих условий.

- Наличие небольшой, но очень квалифицированной фиксирующей команды разработчиков, управляющих извлечением патчей, наблюдающих за автоматическими тестами и отвечающих за качество приложения.
- Регулярное извлечение ветвей из вилок, чтобы избежать накопления большого количества вилок, в результате чего будет тяжело осуществлять их слияние. Это условие особенно важно, если есть жесткий график поставки, потому что искушение откладывать слияния вплоть до момента выпуска (когда они станут чрезвычайно болезненными) — это именно та проблема, которую призвана решить непрерывная интеграция.
- Наличие сравнительно небольшой базовой команды квалифицированных разработчиков, возможно, дополненной сообществом программистов, создающих ветви в более низком темпе, что позволяет делать слияния доступными для отслеживания.

Эти условия соблюдаются в большинстве открытых проектов и в малых командах. Однако они редко соблюдаются в командах среднего и большого размера с постоянной загрузкой разработчиков.

В общем случае распределенные системы управления версиями — большой шаг вперед. Они предоставляют мощные инструменты взаимодействия, независимо даже от того, распределены ли проекты, в которых они применяются. Распределенная система мо-

жет быть чрезвычайно эффективной как часть традиционной системы непрерывной интеграции с центральным хранилищем, в которое каждый исполнитель регулярно заносит свои изменения (как минимум раз в день). Распределенные системы можно использовать и в других шаблонах, несовместимых с непрерывной интеграцией, но тем не менее эффективных для поставки программного обеспечения. Однако мы рекомендуем осторожно подходить к использованию шаблонов, рассмотренных в данном разделе, причем только тогда, когда соблюдены приведенные выше условия. В главе 14 подробно рассматриваются эти и другие шаблоны, а также условия, при которых они эффективны.

Резюме

Если вам нужно выбрать одну из методик, описанных в данной книге, для реализации в команде разработчиков, предлагаем остановиться на непрерывной интеграции. Снова и снова мы убеждаемся в том, что это важнейший шаг в направлении повышения продуктивности команды.

Реализация непрерывной интеграции влечет сдвиг парадигмы разработки. Без нее приложение остается неработоспособным до тех пор, пока не будет доказано обратное. С ней приложение практически всегда находится в работоспособном состоянии, хотя степень уверенности в этом зависит от покрытия кодов автоматическими тестами. Непрерывная интеграция создает прочную обратную связь, позволяющую выявлять проблемы, как только они вводятся в код, т.е. когда их устранение наиболее дешевое.

Реализация системы непрерывной интеграции вынуждает придерживаться еще двух важных методик: управления конфигурациями и применения автоматических процессов сборки и тестирования. Для многих команд это слишком глобальная задача. К счастью, к полной реализации системы непрерывной интеграции можно продвигаться постепенно. Мы обсудили стадии продвижения в предыдущей главе. Автоматизация процессов сборки подробно рассматривается в главе 6, а процессов тестирования — в следующей главе.

Необходимо ясно понимать, что непрерывная интеграция требует жесткой дисциплины, намного более жесткой, чем другие технологии. Однако, в отличие от других технологий, непрерывная интеграция предоставляет простой индикатор соблюдения дисциплины: отсутствие нерабочих сборок. Если вы обнаружили, что сборки рабочие, но дисциплина хромает (например, из-за плохого покрытия кодов тестами), добавьте необходимые проверки в систему непрерывной интеграции, чтобы укрепить дисциплину.

Это подводит нас к финальной точке. Реализация системы непрерывной интеграции — фундамент дальнейшего наращивания инфраструктуры разработки. После ее реализации можно добавить следующие средства.

- Большие, хорошо видимые доски объявлений (электронные или обычные) с итоговой информацией системы сборки. Они необходимы для обеспечения качественной обратной связи.
- Система ссылок для инсталляторов и отчетов, необходимая команде тестировщиков.
- Генерация показателей качества приложения для менеджеров проекта.
- Расширение системы на рабочую среду с помощью конвейера развертывания, позволяющее тестировщикам и администраторам выполнять развертывание путем одного щелчка на кнопке.

Глава 4

Реализация стратегии тестирования

Введение

Во многих проектах для проверки соответствия компонентов ПО функциональным и нефункциональным требованиям используется исключительно ручное приемочное тестирование. И даже когда в таких проектах существуют автоматические тесты, они плохо поддерживаются, редко обновляются и требуют интенсивного дополнительного тестирования вручную. Эта глава и некоторые главы части II помогут вам спланировать и реализовать эффективную систему автоматического тестирования. Мы представим стратегии автоматического тестирования в наиболее часто встречающихся ситуациях и опишем методики его поддержки.

Один из четырнадцати принципов Уильяма Эдвардса Деминга гласит: “Покончите с зависимостью от массового контроля... прежде всего путем “встраивания” качества в продукцию” [9YhQXz]. Тестирование — это межфункциональная деятельность, в которой участвует вся команда, и выполнять его надо с самого начала проекта. “Встраивание” качества обеспечивается путем создания автоматических тестов на многих уровнях (модульном, компонентном, приемочном) и их выполнения в конвейере развертывания, запускаемом при каждом изменении кода, конфигурации, среды и стека приложений. Тестирование вручную — тоже важная часть проекта. Оно необходимо для подготовки демонстраций, оценки полезности приложения и при проведении исследовательского тестирования. Его тоже нужно выполнять непрерывно на всем протяжении проекта. “Встраивание” качества также означает постоянное улучшение стратегии автоматического тестирования.

В идеальном проекте тестировщики, взаимодействуя с разработчиками и пользователями, создают автоматические тесты с самого начала работы над приложением. Тесты должны создаваться еще до начала разработки средств, для проверки которых они предназначены. Фактически, тесты являются выполняемой спецификацией системы. Успешность тестов должна демонстрировать, что функциональность, необходимая пользователям, реализована полностью и правильно. Набор автоматических тестов выполняется системой непрерывной интеграции при каждом изменении приложения. Это означает, что пакет тестов служит также в качестве набора регрессионных тестов.

Тесты проверяют не только функциональность, но и производительность, безопасность и другие нефункциональные требования. Автоматические тесты обеспечивают раннее обнаружение любых проблем, связанных с нарушением требований к системе. Нефункциональные тесты показывают, какие требования нарушены или близки к нарушению, и этим побуждают разработчиков выполнять рефакторинг и совершенствовать архитектуру системы.

Этот идеал вполне достижим в проектах, в которых с самого начала поддерживается технологическая дисциплина. Однако если нужно реализовать тесты в проекте, который некоторое время осуществлялся без них, ситуация немного усложняется. Обеспечение высокого уровня покрытия автоматических тестов может потребовать определенного времени и продуманного планирования, поскольку, пока команда тестировщиков изучает систему и создает тесты, разработчики должны продолжать работать над приложением. Устаревшая кодовая база определенно выиграет от внедрения автоматических тестов, однако может пройти много времени, прежде чем она достигнет уровня качества системы, которая с самого начала создавалась с применением автоматического тестирования. Внедрение автоматического тестирования в устаревшие системы рассматривается далее.

Разработка стратегии тестирования — это, главным образом, процесс идентификации рисков проекта, расстановка их приоритетов и принятие решения о том, что нужно сделать для их уменьшения. Хорошая стратегия тестирования предоставляет много преимуществ. Тестирование придает уверенность в том, что приложение работает, как положено, что означает меньшее количество дефектов, меньшую стоимость сопровождения и укрепление репутации фирмы. Тестирование налагает на процесс разработки ограничения, поощряющие правильные методики кодирования. Полный набор автоматических тестов служит также полной обновляемой формой документации приложения, своего рода выполняемой спецификацией, содержащей информацию не только о том, как система должна работать, но и как она фактически работает.

И наконец, важно отметить, что в одной главе можно затронуть лишь отдельные элементы методологии тестирования. Цель данной главы — рассмотреть основы автоматического тестирования, создать контекст для остальных глав книги и облегчить реализацию конвейера развертывания в вашем проекте. Мы не углубляемся в технические подробности реализации тестов, в частности, не рассматриваем исследовательское тестирование. Более обширную информацию о тестировании можно найти в [12].

Типы тестов

Существует много типов тестов. Брайан Марик представил их на диаграмме (рис. 4.1), широко используемой для моделирования различных типов тестов, необходимых для поставки высококачественного ПО.

В данной диаграмме тесты классифицируются по двум основаниям: направленности (что тестируется — деловая логика или технологические аспекты приложения) и назначению (для поддержки процесса разработки или для критики проекта).

Тесты, ориентированные на деловую логику и поддерживающие процесс разработки

Приемочные тесты обеспечивают соответствие приложения приемочным критериям. Их следует создавать (в идеале полностью автоматическими) до начала разработки приложения. Приемочные тесты и критерии покрывают все аспекты создаваемой системы, включая функциональность, производительность, удобство использования, легкость модернизации, доступность и т.д. Приемочные тесты, проверяющие функциональность, не совпадают с нефункциональными приемочными тестами, которые расположены в правом нижнем квадранте (см. рис. 4.1). Чтобы лучше различать функциональные и нефункциональные тесты, прочитайте раздел о технологических тестах, предназначенных для критики проекта.

Рис. 4.1. Диаграмма квадрантов тестирования по Марику

Приемочные тесты особенно важны в гибкой среде, потому что они отвечают на вопросы разработчиков: “Как мне узнать, то ли я сделал, что нужно” и пользователей: “Получил ли я то, что мне нужно?”. В идеале, когда приемочные тесты завершаются успешно, должно считаться, что все требования истории удовлетворены (согласно [12], *история* (story) — это “краткое описание нужной функциональности, служащее для планирования и установки приоритетов работ”). К этому идеалу должны стремиться разработчики тестов. Современные автоматические инструменты функционального тестирования, такие как Cucumber, JBehave, Concordion и Twist, обеспечивают приближение к этому идеалу путем отделения сценариев тестирования от их реализации, предоставляя механизмы, облегчающие их синхронизацию. В принципе, пользователи могут создавать сценарии тестирования, оставляя разработчикам и тестировщикам создание кодов, реализующих эти сценарии.

В общем случае для каждой истории должен существовать канонический путь, по которому проходит приложение при выполнении пользователем определенных операций. Этот путь называется *счастливым маршрутом* (happy path). Он часто выражается в форме: “Если [система находится в определенном состоянии в момент начала тестирования], когда [пользователь выполняет определенный набор действий], то [система пройдет через результирующий ряд новых состояний с определенными характеристиками]”.

Однако почти в любом случае, кроме простейших систем, возможны вариации начального состояния, выполняемого набора действий и конечного состояния приложения. Иногда вариации рассматриваются как отдельные случаи, которые называются *альтернативными маршрутами* (alternate paths). Возможны также случаи, когда приложение генерирует ошибку или терпит крах. Этот вариант называется *печальным маршрутом* (sad path). Очевидно, что для каждого маршрута может существовать много тестов, проверяющих приложение при разных значениях переменных. Методы анализа, имеющие название *эквивалентное разделение* (equivalence partitioning) и *метод граничных значений* (boundary value method), позволяют уменьшить диапазон возможностей, ограничив их небольшим набором случаев, полностью покрывающих требования к тестируемой среде. Но даже при использовании указанных методов анализа необходимо полагаться на интуицию при выборе наиболее уместных случаев.

Приемочные тесты следует выполнять, когда система находится в режиме, близком к рабочему. Ручные приемочные тесты обычно выполняются, когда приложение находится в пользовательской среде приемочного тестирования, почти совпадающей с рабочей средой во всем, что касается состояния приложения и конфигурации среды. Впрочем, допускается применение имитационных версий внешних служб. При этом тестировщики применяют стандартный пользовательский интерфейс приложения. Автоматические приемочные тесты должны выполняться в среде, близкой к рабочей, причем процедуры теста должны взаимодействовать с приложением так же, как это делает пользователь.

Автоматические приемочные тесты

Автоматические приемочные тесты обладают рядом полезных свойств.

- Они обеспечивают более быструю обратную связь. Разработчики могут выполнять автоматические приемочные тесты для проверки, все ли требования удовлетворены, не прибегая к помощи тестировщиков.
- Они уменьшают нагрузку на тестировщиков.
- Они позволяют тестировщикам сосредоточить внимание на исследовательском тестировании, освобождая их от рутинных, повторяющихся задач.
- Они могут служить в качестве мощного набора регрессионных тестов. Это особенно важно при создании больших приложений, в которых изменения в одной части приложения затрагивают многие средства, или при работе с большими командами, использующими множество инфраструктур и модулей.
- При использовании тестов и имен тестов, пригодных для чтения человеком (как рекомендуется методикой разработки на основе функционирования), приемочные тесты позволяют автоматически генерировать документацию с требованиями, исходя из тестов. Такие инструменты, как Cucumber и Twist, позволяют аналитикам создавать требования в форме выполняемых тестовых сценариев. Главное преимущество такого подхода состоит в том, что документация требований никогда не устаревает, потому что она автоматически генерируется при каждой сборке.

Особенно важная проблема — регрессионное тестирование. В диаграмме квадрантов регрессионные тесты не упомянуты, потому что они пересекают границы категорий. Регрессионные тесты представлены во всех автоматических тестах. Они существенно облегчают рефакторинг кода, проверяя, не изменилось ли поведение во время рефакторинга. При создании автоматических приемочных тестов необходимо помнить о том, что они входят в набор регрессионных тестов.

Поддержка автоматических приемочных тестов — дорогостоящая часть проекта. Если они сделаны плохо, это может дорого обойтись команде поставки. По этой причине некоторые эксперты (например, Джеймс Шор [dsyXYv]) не рекомендуют создавать большие сложные наборы автоматических тестов. Однако, соблюдая правильные методики и применяя современные инструменты, можно радикально уменьшить стоимость создания и поддержки автоматических приемочных тестов и добиться того, чтобы их стоимость окупалась их преимуществами. Методики создания автоматических приемочных тестов рассматриваются в главе 8.

Важно помнить, что не все следует автоматизировать. Есть много аспектов системы, которые лучше тестируются вручную. Например, удобство использования и согласованность интерфейса и функций невозможно оценить автоматически. Невозможно также выполнить автоматически исследовательское тестирование, хотя, конечно, тестировщики могут применять автоматизацию в исследовательском тестировании, например для ус-

тановки сценариев и создания тестовых данных. Во многих ситуациях ручного тестирования либо достаточно, либо оно качественнее автоматических тестов. В общем случае мы рекомендуем ограничить автоматизацию приемочного тестирования полным покрытием счастливых маршрутов и наиболее важных компонентов системы. Это безопасная и эффективная стратегия, конечно, если уже есть хороший набор автоматических регрессионных тестов других типов. Под словом “хороший” мы понимаем набор, покрывающий не менее 80% кода. Впрочем, покрытие — не единственный критерий качества регрессионных (как и любых других) тестов. Покрываться должны модули, компоненты и приемочные тесты, причем каждый из них должен покрывать не менее 80% приложения. Мы не придерживаемся наивной идеи, будто для 80%-ного покрытия приложения достаточно 60%-ного покрытия модульными тестами и 20%-ного — приемочными тестами.

В качестве лакмусовой бумажки степени покрытия автоматических приемочных тестов рассмотрим следующий сценарий. Предположим, часть системы, например постоянный слой, заменена другой реализацией, и автоматические приемочные тесты прошли успешно. Насколько можно быть уверенным в том, что система действительно работает? Хороший набор автоматических тестов должен обеспечить уверенность, достаточную для рефакторинга кода и изменения архитектуры приложения. Тесты должны гарантировать, что, если они завершены успешно, значит, поведение приложения действительно не изменилось.

Проекты отличаются друг от друга, поэтому в каждом проекте нужно отслеживать, сколько времени тратится на повторяющиеся ручные тесты, и на основании этого принимать решение об их автоматизации. Мы рекомендуем автоматизировать тест, если он повторился несколько раз и есть уверенность, что на создание и поддержку автоматического теста не будет затрачено больше времени, чем на несколько итераций ручного тестирования. Более подробно о том, какие тесты лучше автоматизировать, прочитайте в статье Брайана Марика [90NC1y].

Должны ли приемочные тесты покрывать пользовательский интерфейс

В общем случае приемочные тесты являются сквозными и выполняются в среде, близкой к рабочей. Это означает, что в идеале они должны покрывать интерфейс приложения.

Однако большинство инструментов тестирования создано на основе наивного подхода, предполагающего тесную связь теста с интерфейсом, в результате чего при малейшем изменении пользовательского интерфейса тест разрушается. Это приводит к многочисленным фальшивым срабатываниям — тест возвращает отрицательный результат не из-за проблем с поведением приложения, а, например, потому, что изменилось название флажка. Синхронизация тестов с приложением может занять много времени. Периодически задавайте себе вопрос: “Как часто мои приемочные тесты возвращают отрицательный результат из-за реальных ошибок приложения и как часто — из-за изменения требований?”

Существует несколько способов решения этой проблемы. Один из них состоит в добавлении слоя абстракции между интерфейсом и тестами, чтобы уменьшить трудоемкость обновления тестов при изменениях интерфейса. Другой способ — тестирование открытого программного интерфейса приложения, на котором непосредственно основан пользовательский интерфейс. Это тот программный интерфейс, который выполняет команды пользовательского интерфейса (естественно, пользовательский интерфейс не должен содержать деловой логики). Этот путь не позволяет полностью избавиться от тестов пользовательского интерфейса, но он, по крайней мере, существенно уменьшает их количество. Основная масса приемочных тестов должна работать непосредственно с деловой логикой, а не пользовательским интерфейсом.

Эта тема более подробно рассматривается в главе 8.

Наиболее важный автоматический тест должен проходить по главному счастливому маршруту. С каждой историей или требованием должен быть ассоциирован как минимум один приемочный тест счастливого маршрута. Тесты должны применяться разработчиками отдельно друг от друга в виде дымовых тестов, чтобы обеспечить быстрое оповещение о нарушенной функциональности. Тесты счастливых маршрутов должны быть главным объектом автоматизации.

Когда есть время на создание и автоматизацию других тестов, бывает тяжело выбрать между счастливыми и несчастливыми маршрутами. Если приложение стабильное, счастливые маршруты должны быть приоритетными, потому что они представляют пользовательские сценарии. Если же приложение содержит много ошибок и часто терпит крах, несчастливые маршруты помогут идентифицировать и устранить проблемы, а их автоматизация позволит сделать приложение стабильным.

Тесты, ориентированные на технологию и поддерживающие процесс разработки

Автоматические тесты этой категории создаются и поддерживаются исключительно разработчиками. Данная категория содержит три типа тестов: модульные, компонентные и развертывания. Модульные тесты проверяют изолированные части кода. По этой причине для них часто используется имитация других частей системы (см. раздел о тестовых двойниках). В идеале модульные тесты не должны запрашивать базы данных, обращаться к файловой системе, сообщаться с внешними системами и в общем случае затрагивать взаимодействие компонентов системы. Благодаря этому они выполняются очень быстро и позволяют рано обнаружить нарушение функциональности. Модульные тесты должны покрывать все кодовые пути системы (как минимум на 80%), поэтому они составляют основную часть набора регрессионных тестов.

Однако скорость модульных тестов достигается дорогой ценой: они упускают из виду ошибки, возникающие в результате взаимодействия разных частей приложения. Например, довольно часто объекты (в ООП) и соответствующие фрагменты данных приложения имеют разные жизненные циклы. Ошибки, возникающие вследствие неправильной интерпретации жизненных циклов объектов и данных, могут быть обнаружены только путем тестирования частей приложения, более крупных, чем отдельные модули.

Компонентные тесты проверяют крупные кластеры функциональности, поэтому они могут обнаруживать указанные выше ошибки. Обычно они выполняются медленнее, потому что требуют конфигурирования приложения, ввода и вывода данных, обращения к файловой системе и взаимодействия с другими системами. Иногда компонентные тесты называют “интеграционными”, но мы не будем их так называть, потому что термин “интеграция” в данной книге имеет другой смысл.

Тесты развертывания выполняются при каждом развертывании приложения. Они проверяют правильность установки и конфигурирования приложения и его взаимодействие с внешними службами.

Тесты, ориентированные на деловую логику и критикующие проект

Тесты этой категории проверяют, действительно ли приложение предоставляет пользователям услуги, которых они ожидают. Имеется в виду не только проверка удовлетворения требований спецификации приложения, но и правильность спецификаций. Нам никогда не приходилось работать над проектами или слышать о проектах, в которых приложение было безупречно специфицировано с самого начала. Когда пользователи

пробуют работать с приложением в реальной жизни, они неизбежно обнаруживают пути его усовершенствования. Они совершают ошибки, потому что никто до этого не пытался выполнять данный набор операций. Они жалуются, что приложение могло бы быть лучше и помогать им выполнять часто повторяющиеся операции. Они воодушевлены новизной приложения и непроизвольно фантазируют о новых средствах, увеличивающих его ценность. Разработка ПО — итеративный процесс, выигрывающий от установки обратной связи между пользователями и разработчиками, и мы обманем себя, если будем считать, что лучше пользователей знаем, что им нужно.

Особенно важная форма тестов данной категории — демонстрации приложения. Гибкие команды выполняют демонстрацию после каждой итерации для показа новой функциональности, включаемой в поставку. В процессе разработки функциональность должна демонстрироваться как можно чаще, чтобы избежать взаимного непонимания и как можно раньше обнаружить проблемы со спецификациями. Удачные демонстрации могут быть как благословением, так и проклятием для разработчиков, потому что пользователи любят играться с новыми “штучками”. При этом они неизбежно выдвигают новые требования и предложения. В этот момент заказчик и команда проекта должны решить, какие предложения можно включить в план проекта. Каков бы ни был результат обратной связи, ее лучше установить как можно раньше, потому что, чем ближе проект к завершению, тем тяжелее что-либо менять. Демонстрации — “сердце” любого проекта. Только после успешной демонстрации можно утверждать, что работа действительно сделана к удовольствию людей, которые оплачивают проект.

Джеймс Бах считает исследовательское тестирование такой формой ручного тестирования, когда “тестировщик активно управляет структурой тестов и применяет получаемую при этом информацию для создания новых, лучших тестов” [9BRHOz]. Исследовательское тестирование — творческий, обучающий процесс, который приводит не только к обнаружению ошибок, но и созданию новых автоматических тестов, а иногда даже новых требований к приложению.

Тесты удобства использования проверяют, насколько легко пользователю решать стоящие перед ним задачи с помощью данного приложения. Следовательно, это окончательные тесты, показывающие фактическую полезность приложения. Существует несколько подходов к тестированию удобства, от контекстуальных запросов до видеосъемки действий пользователя, сидящего перед компьютером и работающего с приложением. Тестировщики удобства оценивают метрики, отмечая, как долго пользователь решает задачу, какие кнопки он нажимает ошибочно, как долго он ищет нужное текстовое поле и, в конце концов, понравился ли ему интерфейс приложения.

Еще одна форма тестирования — предоставление бета-версии реальным пользователям. Многие веб-сайты постоянно находятся в стадии бета-тестирования. Некоторые “прогрессивные” сайты (например, NetFlix) постоянно добавляют новые средства, причем пользователи даже не догадываются о том, что они новые. Во многих организациях используются канареечные релизы (см. главу 10), в которых несколько разных версий приложения находятся в производстве одновременно для оценки их эффективности. Команда проекта собирает статистику использования новых средств и удаляет их, если они не приносят пользы. Такой подход позволяет применять эволюционный, наиболее эффективный способ добавления новых средств.

Тесты, ориентированные на технологию и критикующие проект

Приемочные тесты делятся на две категории: функциональные и нефункциональные. Под нефункциональными тестами мы понимаем все оценки качества системы, отли-

чающиеся от функциональных, такие как производительность, доступность, безопасность и т.д. Различия между функциональными и нефункциональными тестами в значительной степени призрачные, как и сама идея, что они не ориентированы на деловую логику. Это может показаться очевидным, однако во многих проектах нефункциональные требования не трактуются так же, как другие, или даже хуже того, не тестируются вообще. Действительно, пользователи не тратят много времени на проблемы производительности или безопасности, но они будут очень огорчены, когда сведения кредитной карточки окажутся украденными или веб-сайт будет постоянно недоступен. По этой причине многие считают, что "нефункциональные требования" — плохой термин, и предлагают называть их "межфункциональными", или "системными характеристиками". Мы симпатизируем этому взгляду, но в книге все же используем термин "нефункциональные", чтобы все понимали, о чем идет речь. Впрочем, как их ни назови, нефункциональные приемочные критерии должны определяться как часть требований к приложению, причем таким же способом, как и функциональные приемочные критерии.

Тесты, используемые для проверки нефункциональных приемочных критериев (как и инструменты их запуска), заметно отличаются от тестов функциональных приемочных критериев. Эти тесты часто требуют существенных ресурсов, например специальных сред тестирования и технологий, необходимых для их установки и реализации. В большинстве случаев они выполняются долго (независимо от того, автоматизированы ли они). По этой причине их реализацию часто откладывают "на потом". И даже когда они полностью автоматизированы, их стараются выполнять реже и на более поздних стадиях конвейера развертывания, чем функциональные приемочные тесты.

Впрочем, ситуация меняется к лучшему. Инструменты, предназначенные для выполнения нефункциональных тестов, непрерывно совершенствуются, а методы их разработки становятся все более стабильными. Мы много раз попадали в ситуацию, когда производительность оказывалась слишком низкой как раз перед выпуском, поэтому мы рекомендуем с самого начала проекта установить как минимум базовые нефункциональные тесты, пусть даже простые и непоследовательные. Работая над сложным или критичным проектом, уделите время исследованию и реализации нефункциональных тестов сразу же после запуска проекта.

Тестовые двойники

Основной этап автоматического тестирования — замена реальных компонентов системы их имитационными версиями во время выполнения теста. Используя этот прием, можно жестко ограничить взаимодействие тестируемой части приложения с остальными компонентами, что существенно облегчает определение поведения тестируемого объекта. Подобные имитации носят разные названия: заглушки, фиктивные модули, эмуляции и т.п. Мы будем пользоваться термином *тестовые двойники* (test doubles), введенным в книге Месароша [22] и поддержанным Мартином Фаулером [aobjRH]. Месарош определяет следующие типы тестовых двойников.

- **Объекты-заглушки** (dummy objects) интенсивно передаются "туда-сюда", но никогда не используются. Фактически, они вводятся только для заполнения списков аргументов.
- **Поддельные объекты** (fake objects) содержат рабочую реализацию, но используют некоторые упрощения, делающие их непригодными для рабочей среды. Пример поддельного объекта — кеш базы данных в оперативной памяти.

- **Тестовые заглушки** (stubs) содержат готовые ответы на вызовы функций в процессе тестирования. Обычно они не реагируют ни на что, выходящее за пределы алгоритма тестирования.
- **Шпионские заглушки** (spies) — это тестовые заглушки, записывающие некоторую информацию о том, как они были вызваны. Одна из разновидностей шпионских заглушек — служба электронной почты, записывающая передаваемые и получаемые сообщения.
- **Подставные объекты, или Mock-объекты** (mocks), запрограммированы на ожидание специфицированных вызовов. При получении неожиданного вызова они могут генерировать исключения. В процессе тестирования проверяют, все ли ожидаемые вызовы получены.

На практике неправильное использование наиболее характерно для подставных объектов. Их легко создать бессмысленными и хрупкими, используя их просто для подтверждения отдельных нюансов работы кода, а не для проверки взаимодействия компонентов. Такое применение хрупкое, потому что при изменении реализации тест разрушается. Рассмотрение различий между тестовыми заглушками и подставными объектами выходит за рамки данной книги, хотя некоторые подробности можно найти в главе 8. Наиболее полный источник по этому вопросу — [duZRWb]. Кроме того, полезна статья Мартина Фаулера [dmXRSC].

Реальные ситуации и стратегии

Ниже приведен ряд типичных ситуаций, с которыми сталкиваются команды разработчиков, приняв решение автоматизировать тесты.

Начало проекта

Начало нового проекта — прекрасный шанс реализовать идеалы, представленные в данной книге. На этой стадии стоимость изменений низкая. Установка сравнительно простых базовых правил и создание несложной инфраструктуры тестирования будут хорошим началом процесса непрерывной интеграции. В этой ситуации важно с самого начала приступить к созданию автоматических приемочных тестов. Сначала рекомендуем сделать следующее:

- выбрать платформу тестирования и наиболее подходящие инструменты;
- установить простую автоматическую процедуру сборки;
- разработать истории на основе принципов INVEST [ddVMFH] и соответствующие приемочные критерии.

Затем можно приступить к более строгим процессам.

- Клиенты, аналитики и тестировщики определяют приемочные критерии.
- Тестировщики совместно с разработчиками создают автоматические приемочные тесты на основе приемочных критериев.
- Разработчики кодируют поведение, реализующее приемочные критерии.
- Если любой автоматический тест (модульный, компонентный или приемочный) завершается неудачей, разработчики исправляют ошибку.

Намного легче внедрить этот процесс в начале проекта, чем после нескольких итераций обнаружить, что необходимы приемочные тесты. На более поздних стадиях будет сложнее преодолеть скептицизм разработчиков и убедить их в необходимости неукоснительно придерживаться правил. В начале проекта, когда еще ничего нет, члены команды легче поддаются “чарам” автоматического тестирования и становятся его горячими приверженцами.

Важно также, чтобы каждый член команды, включая клиентов и менеджеров, убедился в преимуществах автоматического тестирования. Нам встречались проекты, аннулированные заказчиками лишь потому, что они считали время, затрачиваемое на создание автоматических приемочных тестов, недопустимо большим. Если заказчик действительно готов пожертвовать качеством тестирования ради ускорения продвижения продукта на рынок, он неизбежно примет такое решение, но вы должны недвусмысленно объяснить ему, к каким последствиям это приведет.

И наконец, важно убедиться в том, что приемочные критерии достаточно адекватные и полностью отображают деловую логику истории с точки зрения пользователя. Слепая автоматизация плохо составленных приемочных критериев — главная причина трудностей поддержки набора приемочных тестов. Для каждого приемочного критерия нужно создать автоматический приемочный тест, обеспечивающий его проверку и реализацию. Это означает, что тестировщики с самого начала должны участвовать в задании требований, чтобы согласованный, легко поддерживаемый набор автоматических приемочных тестов прошел все этапы эволюции вместе с системой.

Соблюдение указанных правил изменяет парадигму создания кода разработчиками. Сравнивая коды, с самого начала создаваемые с применением автоматических приемочных тестов, с кодами, при создании которых приемочные тесты добавлялись по мере необходимости, нетрудно заметить, что первые всегда лучше инкапсулированы, в них четче выражены цели проекта, лучше разделены задачи и эффективнее реализовано повторное использование кода. Это благотворный замкнутый круг: тестирование улучшает код, а хороший код облегчает поддержку тестов.

Середина проекта

Всегда приятнее начинать проект с нуля, однако в реальности часто приходится включаться в работу большой команды посередине проекта, когда кодовая база быстро изменяется и все находятся под постоянным давлением приближающегося срока поставки.

Внедрение автоматического тестирования лучше начать с наиболее общих и важных сценариев использования приложения. Поговорите с клиентами, чтобы выяснить, что имеет реальную ценность в их бизнесе, а затем защитите наиболее ценную функциональность с помощью регрессионных тестов. На основе общения с клиентами вы должны автоматизировать тесты счастливых маршрутов, покрывающие ценные сценарии.

Кроме того, полезно максимизировать набор действий, покрываемых тестами. Пусть автоматизируемые тесты покрывают деловые сценарии немного шире, чем приемочные тесты уровня истории. Заполните как можно больше полей и нажмите как можно больше кнопок. Такой подход обеспечит достаточно широкое покрытие тестируемой функциональности при данном поведении кода, даже несмотря на то что тесты не заметят изменений и ошибок системы. Например, вы будете знать, что базовое поведение системы удовлетворяет всем требованиям, но можете упустить тот факт, что некоторые требования не подтверждаются тестами. В этом случае ручное тестирование будет более эффективным, потому что тестировщику не придется проверять каждое текстовое поле. После автоматического тестирования вы будете уверенными в том, что сборка работает пра-

вильно и реализует деловую логику, даже если некоторые аспекты поведения не совпадают с желаемыми.

Вы автоматизируете только счастливые маршруты, поэтому тестировщик должен будет выполнить больший объем ручного тестирования, чтобы убедиться в работоспособности всех аспектов приложения. Ручные тесты изменяются быстро и, соответственно, могут проверять изменения функциональности. Как только вы обнаружите, что тестируете одну ту же функцию вручную более пяти раз, выясните, планируется ли ее изменение в среднесрочной перспективе. Если нет, автоматизируйте тест. И наоборот, если вы обнаружите, что тратите слишком много времени на поддержку некоторого теста, значит, проверяемая им функциональность часто изменяется. В этом случае задайте в инфраструктуре автоматического тестирования игнорирование данного теста. Не забудьте добавить комментарий с подробной информацией о причинах игнорирования, чтобы знать, когда тест снова понадобится. Если тест больше не будет использоваться, удалите его. При необходимости его всегда можно будет извлечь из системы управления версиями.

Если сроки поджимают, вы не сможете уделить много внимания сложным интерактивным сценариям. В этой ситуации лучше применить разные наборы тестовых данных, обеспечивающие покрытие кода. Ясно определите цель тестирования, найдите простейший возможный сценарий и реализуйте его для как можно большего количества состояний приложения в начале тестирования. Генерация и загрузка тестовых данных рассматриваются в главе 12.

Устаревшие системы

Майкл Физерс [16] дает несколько провокационное определение устаревших систем как таких, в которых не используются автоматические тесты. Это простое и полезное определение, хотя и спорное. Главное, из него следует простое правило: тестируйте изменяемый код.

При работе с устаревшей системой в первую очередь следует создать автоматический процесс сборки (если его не существует), а затем — автоматические функциональные тесты процесса сборки. Создание набора автоматических тестов существенно облегчается, если доступна документация устаревшей системы, а еще лучше — если в организации все еще работают люди, создававшие ее. Однако чаще всего нет ни того, ни другого.

Обычно спонсоры проекта весьма неохотно позволяют команде разработчиков тратить время на создание тестов для работающей системы. Они считают это бесполезным занятием: “Ведь она уже давно отлажена прежней командой!” — говорят они. Согласитесь с тем, что время нужно тратить на полезные занятия, и объясните им важность создания регрессионных тестов для защиты функций системы от нежелательных изменений.

Организуйте совещание с пользователями, чтобы выяснить, какие функции наиболее ценные. Создайте набор расширенных автоматических тестов, покрывающих ценную функциональность. Не тратьте на эту задачу слишком много времени, потому что это — лишь “скелет” системы защиты устаревших функций. Вы добавите новые тесты инкрементным методом позже, на основе добавляемых поведений. Учитывайте, что на данной стадии создаются дымовые тесты устаревшей системы.

Когда дымовые тесты будут готовы, можете приступать к работе над историями. В данный момент полезно определить слои автоматических тестов. Первый слой должен состоять из простых и быстрых тестов для устранения проблем, не позволяющих приступить к разработке и тестированию функций, над которыми вы работаете. Второй слой тестирует критичную функциональность заданной истории. В устаревшей системе новые поведения должны разрабатываться и тестироваться так же, как в новом проекте. Исто-

рии приемочных критериев должны создаваться для новых средств, причем для завершения истории автоматические тесты обязательны.

Конечно, это легче сказать, чем сделать. Система должна быть специально разработана пригодной для тестирования и хорошо разбита на модули. Впрочем, это не должно отвлекать вас от главной цели.

Основная проблема с устаревшими системами заключается в том, что код такой системы почти всегда недостаточно разбит на модули и плохо структурирован. Изменение в одной части кода сильно влияет на поведение других частей. В такой ситуации одна из полезных стратегий состоит в проверке состояния приложения после завершения теста. Если у вас есть время, можете протестировать альтернативные маршруты истории. И наконец, можете создать дополнительные приемочные тесты, проверяющие генерацию исключений, режимы обработки исключений и нежелательные побочные эффекты.

Не забывайте, что создавать автоматические тесты нужно только там, где они необходимы. Приложение можно условно разделить на две части: основной код, реализующий полезные средства, а за ним — код или инфраструктура поддержки основного кода. Почти все регрессионные ошибки возникают вследствие изменения кода инфраструктуры. Следовательно, если в приложение только добавляются новые средства без изменения инфраструктуры или кода поддержки, полные тесты инфраструктуры будут не очень полезными.

Указанное правило имеет одно важное исключение. Оно не действует, когда приложение должно выполняться во многих средах. В этом случае автоматические тесты в сочетании со сценариями развертывания очень полезны, потому что позволяют создавать сценарии для тестируемых сред, что избавит вас от большого объема ручного тестирования.

Интеграционное тестирование

Если приложение взаимодействует со многими внешними системами посредством ряда протоколов или само состоит из ряда взаимодействующих модулей со сложными связями между ними, значит, для него очень важны интеграционные тесты. Граница между интеграционными и компонентными тестами довольно размытая (не в последнюю очередь из-за того, что термин “интеграционное тестирование” сильно перегружен смыслами). В данной книге под *интеграционным тестированием* мы понимаем проверку того, правильно ли отдельные части приложения работают со службами, от которых они зависят.

Интеграционные тесты можно создавать с самого начала вместе с приемочными. Обычно интеграционные тесты выполняются в двух контекстах: во-первых, когда тестируемая система взаимодействует с реальными внешними системами, от которых она зависит, и во-вторых, когда она взаимодействует с тестовыми имитациями внешних систем, представленными как часть кодовой базы.

Если система тестируется не в рабочей среде, важно обеспечить, чтобы она не затрагивала реальные внешние системы или, по крайней мере, сообщала им, что передает фиктивные транзакции в целях тестирования. Существуют два популярных способа безопасного тестирования без обращения к реальным внешним системам, и обычно приходится использовать оба.

- В тестовой среде изолируйте доступ к внешней системе с помощью брандмауэра. Так обычно поступают на ранних стадиях разработки. Кроме того, данный метод полезен для тестирования поведений приложения, когда внешняя служба недоступна.
- Сконфигурируйте приложение таким образом, чтобы оно обращалось к имитационной версии внешней системы.

В идеале провайдер службы может предоставить тестовую копию службы, ведущую себя точно так же, как рабочая служба, за исключением того, что возвращает ответ значительно быстрее. В тестах можно задать использование тестовых копий службы. Однако в реальности чаще всего приходится самому создавать все тестовые имитации. Необходимость этого возникает в следующих случаях.

- Внешняя система пока что только разрабатывается, но ее интерфейс определен заранее (впрочем, будьте готовы к изменениям интерфейса).
- Внешняя система уже разработана, но ее тестовый экземпляр вам еще недоступен или она слишком медленная (или содержит слишком много ошибок), в результате чего ее нельзя применить в процессах автоматического тестирования.
- Внешняя система существует в хорошем состоянии, но ее ответы недетерминированные, чем обуславливается невозможность проверки результатов тестирования. Пример такой внешней системы — лента данных фондовой биржи.
- Внешняя система является другим приложением, которое либо тяжело установить, либо невозможно использовать (даже в тестовых целях) в автоматических тестах без ручного вмешательства посредством пользовательского интерфейса.
- Необходимо создать стандартные автоматические приемочные тесты функций, зависимых от внешних служб. Для этого практически всегда используются тестовые двойники.
- Требуемый уровень обслуживания и нагрузка, налагаемые автоматической системой непрерывной интеграции, приводят к перегрузке легковесной тестовой среды, разработанной в расчете на простые исследовательские взаимодействия с внешней системой.

Тестовые двойники могут быть весьма изощренными, особенно если они замещают службы с запоминаемыми состояниями. Если внешняя система помнит состояния, двойники могут вести себя по-разному, соответственно предыдущим запросам. В данной ситуации наиболее полезны тесты типа *черный ящик*, в которых учтены все возможные ответы внешней системы и созданы отдельные ветви для каждого ответа. Подставной объект должен уметь идентифицировать запрос и передать обратно нужный ответ или сгенерировать исключение, если получен неожиданный запрос.

Важно, чтобы тестовые двойники правильно реагировали не только на ожидаемые, но и на неожиданные запросы. Майкл Нигард [23] обсуждает создание тестовых двойников, имитирующих неправильные поведения внешних служб, которые могут быть порождены инфраструктурными проблемами. Например, они могут возникнуть вследствие проблем с сетевыми протоколами, протоколами приложения, логикой приложения и т.п. Приведены примеры таких патологических случаев, как отказ установки сетевого соединения, установка и последующий разрыв соединения, отсутствие ответа, катастрофически медленные ответы, отказ предоставления прав, обратная передача исключений и ответ, хорошо сформированный, но неправильный для данного состояния приложения. Тестовые двойники должны правильно имитировать любую подобную ситуацию, например прослушивая разные порты, каждый из которых связан с некоторым аварийным режимом.

Тесты должны проверять приложение во всех патологических ситуациях, которые можно сымитировать, дабы убедиться в том, что приложение способно обрабатывать их. Некоторые шаблоны, описываемые Нигардом, можно использовать для проверки реакции приложения на неожиданные события, которые могут возникать в рабочей среде.

В процессе развертывания системы в рабочей среде автоматические интеграционные тесты можно использовать в качестве дымовых. Кроме того, их можно использовать для

диагностики рабочей среды. Интеграционные проблемы создают значительные риски в процессе разработки, поэтому создание автоматических интеграционных тестов должно быть первоочередной задачей, обладающей наивысшим приоритетом.

Интеграционные работы должны быть включены в план выпуска. Интеграция с внешними службами — сложная задача, требующая планирования и больших затрат времени. При каждой интеграции с внешней системой возникает ряд рисков.

- Будет ли доступна служба и будет ли она работать правильно?
- Предоставляет ли служба полосу пропускания для дополнительных задач, таких как устранение ошибок или добавление пользовательских функций?
- Будет ли доступ к рабочей версии системы, в которой нужно протестировать производительность или доступность?
- Легко ли доступен программный интерфейс службы с помощью технологии, на основе которой разрабатывается приложение, или в команде нужно иметь специалиста, разбирающегося в протоколах?
- Должны ли мы создать и поддерживать собственные тестовые службы?
- Как приложение отреагирует на неправильное поведение внешней службы?

Вам придется выделить в планах немало времени на создание и поддержку интеграционного слоя и связанной с ним конфигурации этапа выполнения, а также на создание тестовых служб и стратегий тестирования разных метрик, таких как производительность.

Создание тестов

Если коммуникация между членами команды недостаточно эффективная, создание приемочных тестов может стать весьма дорогостоящей работой. Многие проекты существенно зависят от подробной проверки тестировщиками требований во всех возможных ситуациях и разработки сложных тестирующих сценариев. Обычно сценарии передаются заказчику на одобрение и только после этого реализуются.

Есть несколько точек, в которых процесс создания тестов легко оптимизировать. Мы обнаружили, что наилучшее решение состоит в том, чтобы собрать всех участников процесса перед началом каждой итерации или за неделю перед началом работы над историей, если итерации не используются. Мы собираем заказчиков, аналитиков и тестировщиков в одной комнате и предлагаем тестируемые ситуации с наивысшим приоритетом. Такие инструменты, как Cucumber, JBehave, Concordion и Twist, позволяют записать приемочные критерии на естественном языке в текстовом редакторе, а затем создать код, делающий тесты выполняющимися. Рефакторинг тестового кода также обновляет спецификации тестов. Другой подход состоит в использовании DSL (Domain Specific Language — предметно-ориентированный язык) для тестирования. Тогда приемочные критерии можно вводить на языке DSL. Как минимум, мы просим заказчиков описать как можно более простые приемочные тесты, покрывающие счастливые маршруты ситуаций. Потом, после совещания, участники процесса добавляют наборы данных для улучшения покрытия.

После этого приемочные тесты и короткие описания их целей становятся отправной точкой для работы над историями. Тестировщики и разработчики должны собраться вместе как можно раньше, чтобы обсудить приемочные тесты перед началом разработки. Это позволяет разработчикам яснее понять историю и определить наиболее важные тестируемые ситуации. В результате цикл обратной связи между разработчиками и тести-

ровщиками сокращается, что, естественно, приводит к уменьшению количества упущенных функций и ошибок.

Процесс обмена информацией между разработчиками и тестировщиками в конце истории может стать узким местом. В худшем случае разработчик может закончить историю, перейти к новой истории, а затем быть прерванным на полпути тестировщиком, обнаружившим ошибки в предыдущей истории (или даже истории, завершенной давно). Конечно, это снижает эффективность процесса разработки тестов.

Тесное взаимодействие разработчиков и тестировщиков в процессе работы над историей важно для успешного прохождения релиза. Как только разработчики заканчивают некоторую функцию, они должны позвать тестировщиков для оценки результата. Тестировщики садятся за компьютер разработчика и выполняют тестирование. В это время разработчики могут продолжать работать на другом компьютере, например над исправлением регрессионных ошибок. Таким образом, они не простаивают (поскольку тестирование может занять некоторое время) и всегда доступны, если у тестировщика появятся вопросы.

Управление списками неисправленных дефектов

В идеале ошибки не должны появляться в приложении. Если применяются технологии разработки через тестирование и непрерывной интеграции с использованием полных наборов автоматических тестов (включая приемочные тесты на уровне системы, а также модульные и компонентные тесты), разработчики могут обнаружить каждую ошибку перед тем, как она будет обнаружена тестировщиками или пользователями. Однако в реальности исследовательские тесты, демонстрационные показы и пользователи неизменно выявляют все новые ошибки. Обычно эти ошибки попадают в *список неисправленных дефектов* (defects backlog).

Существует несколько мнений относительно того, что нужно делать с неисправленными дефектами. Например, Джеймс Шор считает, что их не должно быть вообще [b3m55V]. Один из способов достижения этого состоит в немедленном исправлении каждого дефекта, как только он обнаружен. Для этого команда должна быть структурирована таким образом, чтобы тестировщики могли обнаруживать ошибки на ранних стадиях, а разработчики — немедленно исправлять их. Тем не менее даже этот метод не поможет, если уже есть список неисправленных дефектов.

Когда такой список существует, важно, чтобы каждый участник процесса ясно видел проблему и члены команды разработчиков отвечали за сокращение списка. Учитывайте, что отображение статуса приемочной сборки в форме “успешная” или “неуспешная” теряет смысл, если она всегда неуспешная. Вместо этого отобразите отдельно количество успешных, неуспешных и проигнорированных тестов и постройте графики этих величин. Это позволит сосредоточить внимание команды на проблеме сокращения списка.

Решение поддерживать список неисправленных дефектов всегда рискованное. Это скользкая тропинка. Многие команды в прошлом включали значительное количество дефектов в список игнорируемых, откладывая их устранение на более удобное время. Через несколько месяцев они неизбежно получали огромный список дефектов, часть из которых никогда не была исправлена, часть потеряла смысл вследствие изменения функциональности, а некоторые, весьма важные для пользователей, были забыты в общей суете.

Проблема существенно усугубляется, если приемочных тестов нет или они неэффективны вследствие того, что тестируемые средства разрабатываются на ветвях, не объединяемых регулярно с магистралью (основной ветвью). Если при этом код интегрирован и команда начинает ручное тестирование на уровне системы, она оказывается заваленной

неисправленными дефектами. Тестировщики начинают спорить с разработчиками, а разработчики — с менеджерами, сроки поставок нарушаются, а пользователи получают низкокачественный продукт. Правильный выход из данной ситуации заключается в применении более совершенных методик, описываемых в главе 14.

Еще один подход — интерпретация дефектов так же, как полезных свойств. В конце концов, устранение дефектов отнимает время и усилия, которые можно было бы потратить на создание новых средств. Следовательно, возникает вопрос о важности или приоритетности дефектов в одном ряду с другими средствами. Например, устранение редко проявляющегося дефекта, заметного только нескольким пользователям на административном экране, навряд ли может быть более важной задачей, чем добавление нового актуального средства, с нетерпением ожидаемого всеми пользователями. Иногда имеет смысл классифицировать дефекты как критичные, блокирующие, средней важности и незначительные. При более основательном подходе можно учесть, как часто возникают ошибки из-за данного дефекта, как он влияет на пользователя и решаемую задачу и есть ли уловки, позволяющие обойти дефект.

На основе данной классификации ошибкам можно присвоить приоритеты в списке так же, как историям. Более того, их можно разместить в одном списке. Следовательно, задача может быть классифицирована либо как дефект, либо как полезное свойство. Размещение их в одном списке позволяет с одного взгляда увидеть, какие задачи осталось решить и как распределены их приоритеты. Низкоприоритетные ошибки перемещаются в нижнюю часть списка. Их можно интерпретировать как низкоприоритетные истории. Иногда пользователи не настаивают на немедленном устранении некоторых ошибок, поэтому размещение их в одном списке с историями — вполне рациональный способ управления ими.

Резюме

Во многих проектах тестирование считается отдельным этапом, выполняемым специалистами. Однако высокое качество ПО достижимо, только если тестированием занимается каждый участник процесса разработки с самого начала работы над проектом. Тестирование тесно связано с механизмами обратной связи в процессах проектирования, разработки и подготовки релиза. Любой план, откладывающий тестирование на конец проекта, неэффективен, потому что он не обеспечивает обратную связь, не позволяет применять текущие оценки качества и производительности и, что самое важное, не позволяет оценить процент выполнения проекта.

Наиболее короткие циклы обратной связи основаны на автоматических тестах, выполняемых при каждом изменении системы. Тесты должны выполняться на всех уровнях — как модульном, так и приемочном (включая функциональные и нефункциональные тесты). Автоматические тесты следует дополнять ручными, например исследовательскими и демонстрационными. В данной главе рассмотрены типы автоматических и ручных тестов, необходимых для создания обратных связей в проектах разных типов.

Внедрение тестов в каждый фрагмент технологического процесса жизненно необходимо для успешной работы над проектом. Результаты тестирования — фундамент планирования дальнейших действий на каждом этапе проекта.

Без тестирования невозможно ответить на вопрос, решена ли частная задача, поставленная на данном этапе проекта. Стратегия тестирования должна быть сфокусирована на получении ответов на этот вопрос для каждого средства и каждой истории. Следовательно, тестированием должны быть “пропитаны” все этапы и уровни проекта.

Часть II

Конвейер развертывания

Глава 5

Структура конвейера развертывания

Введение

Непрерывная интеграция — огромный шаг вперед в направлении повышения производительности команд и качества программного продукта. Благодаря ей несколько команд могут согласованно работать над большими, сложными системами, обеспечивая более высокую степень уверенности в правильности результата и предоставляя полный контроль над технологическим процессом. Работоспособность создаваемого кода гарантируется установкой быстрых обратных связей для любых фиксируемых изменений. Непрерывная интеграция базируется на успешной компиляции кодов благодаря модульным и приемочным тестам. Тем не менее одной непрерывной интеграции недостаточно.

Технология непрерывной интеграции сосредоточена, главным образом, в команде разработки. Результат системы непрерывной интеграции обычно служит отправной точкой процессов ручного тестирования и попадает, таким образом, в другие процессы поставки релиза. Значительные потери качества и времени приходятся на стадии тестирования и внедрения в рабочую среду. Мы часто наблюдаем следующие картины.

- Команды сборки и администрирования ждут, когда команда разработки подготовит документацию или исправит ошибки.
- Тестировщики ждут хорошие версии сборок.
- Команды разработки получают отчеты об ошибках в новых средствах через несколько недель после их обнаружения тестировщиками или администраторами.
- В конце процесса разработки обнаруживается, что архитектура приложения не может обеспечить соблюдение нефункциональных требований.

Все это приводит к тому, что приложение долго не развертывается в рабочей среде и содержит много ошибок. Главная причина задержек — слишком длинная цепь обратной связи от тестировщиков и администраторов к разработчикам.

Существует ряд инкрементных методов усовершенствования процесса поставки приложения, приносящих немедленные положительные результаты. К ним относятся обучение разработчиков принципам написания промышленного ПО, выполнение процедур непрерывной интеграции в средах, близких к рабочим, организация межфункциональных команд и т.д. Подобные методики существенно улучшают состояние дел, однако им присущ общий фундаментальный недостаток: они не позволяют увидеть узкие места процесса поставки и способы их оптимизации.

Решение заключается во внедрении более целостной технологии поставки, объединяющей весь процесс от начала до конца проекта. В данной книге представлены всеобъем-

лющие концепции конфигурирования и автоматизации больших фрагментов процессов сборки, установки, тестирования и поставки релизов. Мы дошли до того уровня совершенства технологии, при котором развертывание приложения в любой среде, включая рабочую, выполняется одним щелчком на кнопке. Для этого достаточно выбрать сборку, которую нужно развернуть. Такая технология создает мощный цикл обратной связи. Поскольку приложение легко развернуть в тестовой среде, команда быстро реагирует на любые события в коде и процессах развертывания. А благодаря тому что процесс развертывания автоматизирован (как на компьютере разработчика, так и на компьютере установки окончательного релиза), его можно выполнять регулярно, что уменьшает риски поставки и обогащает команду разработки знаниями о процессе развертывания.

В процессе развития технологии мы пришли к тому, что в бережливом производстве получило название *системы с вытягиванием по требованию* [24]. Для краткости часто пишут *вытягивающая система* (pull system). Это означает, что каждый участник рабочего процесса делает и получает то, что ему нужно. Команды тестировщиков могут самостоятельно развертывать сборки в тестовых средах путем одного щелчка на кнопке. Администраторы могут развертывать сборки в отладочных и рабочих средах тоже путем щелчка на кнопке. Разработчики видят, как сборки проходят стадии поставки релиза и какие проблемы при этом возникают. Менеджеры видят нужные им ключевые метрики, такие как продолжительность циклов, пропускную способность стадий, качество кода и др. Каждый участник процесса поставки имеет доступ к нужным ему элементам и видит все, что ему нужно видеть. В результате устанавливается всеобъемлющая обратная связь, позволяющая быстро идентифицировать, оптимизировать и устранять узкие места. Процесс поставки становится более быстрым и безопасным.

Реализация системы сквозной автоматизации процессов сборки, установки, тестирования и поставки релизов приводит к ряду побочных эффектов, в том числе к неожиданным преимуществам. Применяя во многих проектах методики, представленные в данной книге, мы обнаружили в них много общего. На основании этого мы считаем, что большинство представленных в данной книге шаблонов пригодно для всех проектов. Они позволяют быстро создавать весьма изощренные системы сборки, тестирования и развертывания. К таким шаблонам, несомненно, принадлежит и конвейер развертывания. Благодаря его применению мы достигли таких уровней свободы и гибкости, о которых еще несколько лет назад даже не мечтали. Мы убеждены, что конвейер развертывания позволяет создавать, тестировать и развертывать сложные системы более высокого качества при меньших финансовых затратах и рисках.

Что такое конвейер развертывания

На уровне технологических абстракций конвейер развертывания — это представление процесса автоматического извлечения ПО из системы управления версиями для передачи конечным пользователям. Каждое изменение приложения проходит через сложный процесс на своем пути к выпуску. Начало этого процесса — сборка, которая затем передается на многие стадии тестирования и развертывания. Данный процесс требует тесного взаимодействия участников и, возможно, команд проекта. Конвейер развертывания — это модель данного процесса. Его воплощение в системе непрерывной интеграции с помощью инструментов управления релизами позволяет контролировать продвижение каждого изменения в системе управления версиями через наборы тестов и сценариев развертывания вплоть до конечного релиза.

Следовательно, моделируемый конвейером развертывания процесс продвижения ПО от регистрации до выпуска — это часть процесса продвижения средства от идеи до ко-

нечного продукта. Весь этот процесс — от идеи до прибыли — может быть представлен как высокоуровневая диаграмма потока создания ценности (рис. 5.1).

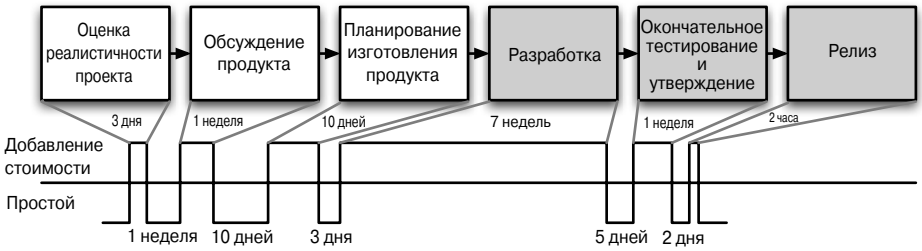


Рис. 5.1. Пример простой диаграммы потока создания ценности

В данном случае весь процесс занимает около трех с половиной месяцев. Из них приблизительно два с половиной месяца уходят на работу, а остальное время — на промежутки между стадиями процесса, например пять дней между моментом, когда команда разработки завершает подготовку первой версии, и началом процесса тестирования. Ожидание может быть обусловлено, например, временем, необходимым для развертывания приложения в среде, близкой к рабочей. На диаграмме мы умышленно не отобразили, является ли процесс разработки итеративным. В таком процессе разработка состоит из нескольких итераций, включающих тестирование и демонстрационные показы. Кроме того, весь процесс от обсуждения продукта до выпуска может повторяться много раз. Важность итеративного создания версий продукта, убедительно продемонстрированная в [7], обусловлена необходимостью обратной связи с заказчиком.

Создание такой диаграммы не требует привлечения каких-то сложных технологий. В классической работе [25] это представлено следующим образом.

> “Возьмите ручку и блокнот и отправляйтесь в отдел, где принимают запросы от заказчиков. Ваша цель — нарисовать схему обработки типового запроса заказчика, от момента поступления до завершения работы. Общаясь с людьми, исполняющими запрос, идентифицируйте все стадии работы над запросом и зафиксируйте среднее время, затрачиваемое на завершение каждой стадии. В нижней части схемы нарисуйте ось времени и отметьте на ней, сколько дней уходит на добавление стоимости, а сколько — на ожидание и процессы, не связанные с добавлением стоимости”.

Если вы заинтересованы в организационных преобразованиях, улучшающих процесс разработки, то углубитесь в подробности и выясните, кто отвечает за те или иные этапы проекта, какие дополнительные процессы происходят в исключительных ситуациях, кто распределяет работу, какие ресурсы необходимы, какова структура отчетности и т.д. Дополнительные подробности можно найти в [24].

В данной книге мы сосредоточимся на обсуждении стадий от разработки до релиза. На рис. 5.1 они отмечены закрашенными прямоугольниками. Ключевая особенность этих стадий заключается в том, что сборки проходят по ним многократно на своем пути к выпуску. Понять, как изменения проходят по конвейеру развертывания, поможет диаграмма, показанная на рис. 5.2 (идея принадлежит Крису Риду [9EIHHS]).

Обратите внимание на то, что на вход конвейера развертывания поступает определенное изменение, зарегистрированное в системе управления версиями. Каждое изменение порождает сборку, которая, как некий мистический персонаж, проходит ряд испытаний (тестов) и, преодолев все трудности, доказывает свою жизнеспособность и добирается до

релиза. Данная последовательность стадий тестирования (на каждом из них сборка оценивается с разных точек зрения) начинается с каждой регистрации в системе управления версиями. Все происходит так же, как в системе непрерывной интеграции.

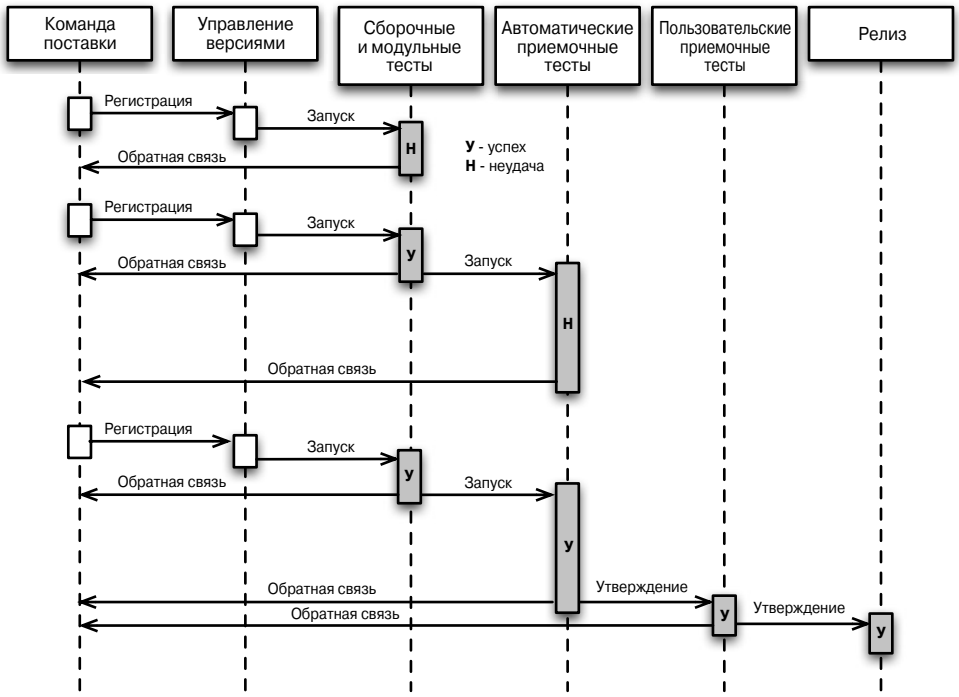


Рис. 5.2. Продвижение изменений по конвейеру развертывания

Когда сборка проходит очередной тест, уверенность в ее правильности возрастает. Следовательно, объем ожидаемых ресурсов, необходимых для ее завершения, уменьшается. Это означает, что среды тестирования, по которым проходит сборка, становятся все более близкими к рабочей среде. Цель заключается в отклонении непригодного релиз-кандидата как можно раньше. Обратная связь должна сгенерировать сигнал о неудаче сборки как можно быстрее. Для этого сборка, потерпевшая неудачу на одной из стадий, не продвигается на следующую стадию. Схематически это представлено на рис. 5.3.

Применение данного шаблона приводит к двум важным результатам. Во-первых, в рабочую среду попадают только те сборки, которые прошли тщательное тестирование и для которых доказано, что они удовлетворяют всем требованиям. Регрессионные ошибки исключены, что особенно важно для срочных исправлений (они проходят по всем стадиям процесса так же, как и другие изменения). Наш опыт свидетельствует о том, что новое приложение довольно часто разрушается из-за непредвиденных взаимодействий среды и компонентов системы, например из-за небольших изменений конфигурации рабочего сервера или сетевой топологии. Применение конвейера развертывания позволяет существенно смягчить эту проблему.

Во-вторых, когда развертывание и тестирование автоматизированы, они являются быстрыми, повторяющимися и надежными процессами, облегчающими продвижение релиза. Автоматизация поставки релиза делает ее заурядным событием, которое при желании можно выполнять чаще. Вы свободны в выборе: двигаться вперед или сделать шаг

назад к последней хорошей версии. Когда эта возможность легко доступна, риски неудачных выпусков практически устраняются. Самое худшее, что может случиться при возникновении катастрофической ошибки, заключается в том, что администраторам всего лишь придется вернуться к предыдущей версии, не содержащей ошибку, пока вы будете исправлять новую версию в автономном режиме (см. главу 10).

Рис. 5.3. Изменение характеристик сборки в конвейере развертывания

Для достижения этого идеала нужно автоматизировать набор тестов, проверяющих пригодность релиз-кандидатов. Кроме того, нужно автоматизировать развертывание приложения в тестовых, отладочных и рабочих средах для устранения ручных стадий, чреватых ошибками. Во многих системах необходимы дополнительные виды тестирования и стадии подготовки релиза. Ниже приведено подмножество стадий, общих для всех проектов.

- **Стадия фиксации**, подтверждающая, что система работоспособна на техническом уровне. На этой стадии приложение компилируется и проходит через набор автоматических тестов (как правило, на уровне модульного тестирования). Кроме того, на этой стадии выполняется анализ кода.
- **Стадия автоматического приемочного тестирования**, подтверждающая работоспособность системы на функциональном и нефункциональном уровнях. На этой же стадии проверяется, соответствует ли поведение системы потребностям пользователей и требованиям спецификаций.
- **Стадия ручного тестирования.** Проверка удобства применения и соответствия ожиданиям пользователей. Обнаружение дефектов, пропущенных автоматическими тестами, и проверка ценности для пользователей. На данной стадии используются исследовательские среды тестирования, интеграционные среды и приемочные тесты.

- **Стадия поставки релиза.** Предоставление системы пользователям в виде упакованного приложения или путем развертывания в рабочей или отладочной среде (отладочная среда — это среда тестирования, почти идентичная рабочей).

Эти стадии, как и любые дополнительные, которые могут потребоваться для моделирования процесса поставки, называются конвейером развертывания. Иногда их называют конвейером непрерывной интеграции, конвейером сборки или производственным потоком развертывания. Но как бы их ни называли, это, в сущности, не что иное, как автоматизированный процесс поставки приложения. Мы не утверждаем, что из процесса поставки нужно исключить человека. Нужно лишь уменьшить его присутствие для увеличения скорости и надежности, уменьшения количества ошибок и облегчения повторяемости. Даже более того: развертывание системы на всех стадиях разработки путем единственного щелчка на кнопке поощряет более тесное участие в процессе всех заинтересованных лиц — тестировщиков, аналитиков, разработчиков и (что самое важное) пользователей.

Базовый конвейер развертывания

На рис. 5.4 показан типичный конвейер развертывания, отражающий суть нашего подхода. Естественно, реальный конвейер развертывания может отличаться от приведенного здесь, что связано с особенностями проекта и фактическими процессами поставки приложения, принятыми в конкретной организации.

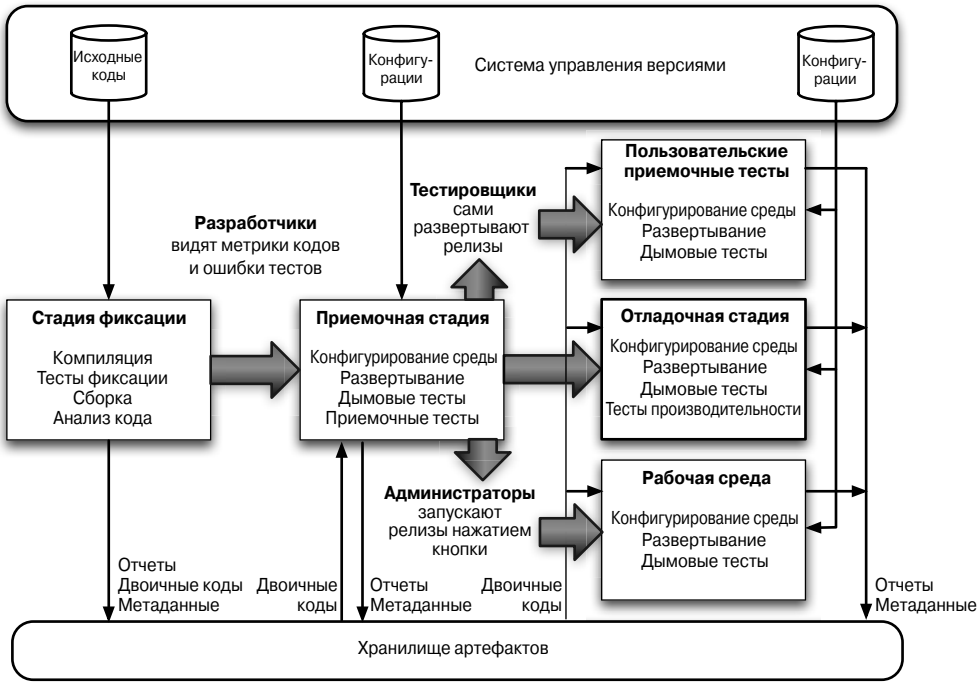


Рис. 5.4. Базовый конвейер развертывания

Процесс начинается с фиксации изменений разработчиками в системе управления версиями. В этот момент система управления непрерывной интеграцией реагирует на фиксацию, инициируя новый экземпляр конвейера развертывания. На первой стадии

(фиксации) система компилирует код, выполняет модульное тестирование, проводит анализ кода и создает инсталляторы. Если модульное тестирование завершается успешно, система создает исполняемый двоичный код и заносит его в хранилище артефактов. Современные серверы непрерывной интеграции предоставляют инструменты сохранения подобных артефактов и облегчают доступ к ним для пользователей и процедур конвейера развертывания. Альтернативный подход состоит в применении таких инструментов управления артефактами, как Nexus и Artifactory. Есть и другие задачи, которые могут решаться на стадии фиксации в конвейере развертывания, например подготовка базы данных тестирования для использования в приемочных тестах. Коммерческие серверы непрерывной интеграции позволяют решать эти задачи в параллельном режиме на гридах сборок.

Вторая стадия обычно содержит автоматические приемочные тесты, выполняющиеся намного дольше. И в этом случае сервер непрерывной интеграции позволит разбить тесты на несколько наборов, выполняющихся параллельно для ускорения обратной связи. Данная стадия инициируется автоматически при успешном завершении первой стадии конвейера развертывания.

В этот момент конвейер ветвится для обеспечения независимого развертывания сборки в разных средах, в данном примере — в среде приемочного тестирования, тестирования производительности и в рабочей среде. Но иногда нежелательно инициировать эти стадии автоматически при успешном завершении приемочного тестирования. Часто тестировщики и администраторы хотят запускать сборки в собственной среде вручную. Для облегчения этой задачи создайте автоматические сценарии развертывания в соответствующих средах. Тестировщики должны видеть доступные для них релиз-кандидаты и их статус, т.е. какие стадии прошла сборка, комментарии регистрации, а также все другие комментарии к сборке. Затем они должны иметь возможность развернуть выбранную сборку путем щелчка на кнопке, запускающей сценарий развертывания в соответствующей среде.

Этот же принцип применим и к дальнейшим стадиям конвейера развертывания, с тем исключением, что обычно разные среды, в которых нужно разворачивать сборку, могут принадлежать разным группам пользователей, желающим самостоятельно инициировать развертывание. Например, команда администраторов часто хочет быть единственной командой, утверждающей развертывание в рабочей среде.

Важно помнить, что цель всего этого — установка как можно более быстрой обратной связи. Для этого нужно иметь возможность увидеть, какие приложения развернуты, в каких средах и какие стадии конвейера развертывания пройдены каждой сборкой. Как это выглядит на практике при использовании системы Go, показано на рис. 5.5.

На экране Go видны каждая регистрация, каждая стадия конвейера развертывания, через которую она прошла, и результат прохождения регистрацией каждой стадии (успех или неудача). Возможность видеть, как изменение и, следовательно, сборка проходят стадии, очень важна. Например, благодаря ей при возникновении проблем в приемочных тестах можно немедленно увидеть, какие изменения, зарегистрированные в системе управления версиями, привели к неудаче приемочных тестов.

Методики применения конвейера развертывания

Далее мы более подробно рассмотрим стадии конвейера развертывания, но перед этим обсудим некоторые методики, позволяющие эффективнее реализовать его преимущества.

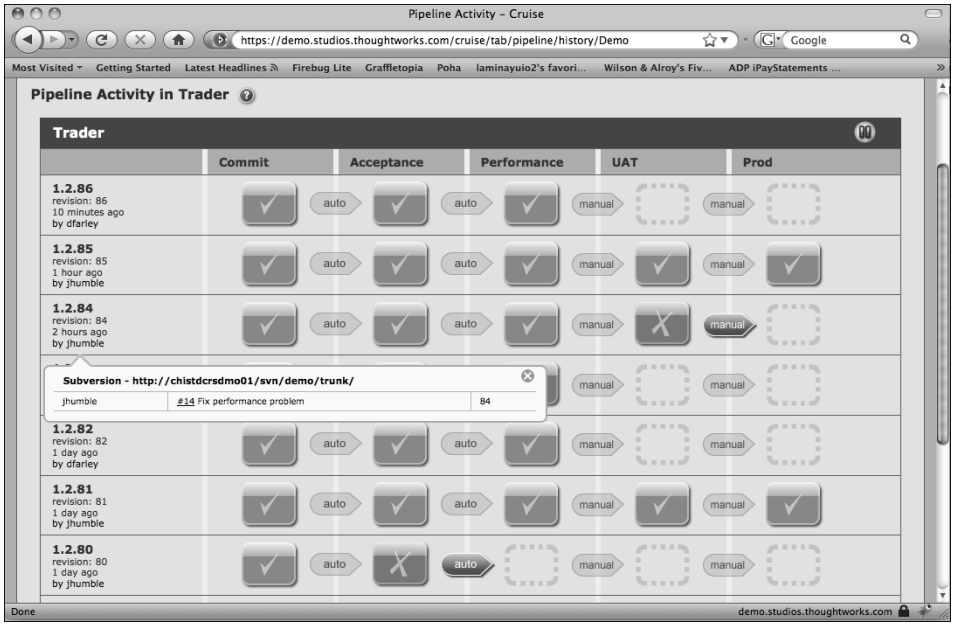


Рис. 5.5. Инструмент Go показывает прохождение изменений по стадиям конвейера развертывания

Каждая сборка двоичного кода должна быть единственной

Для удобства мы будем называть коллекции исполняемых модулей двоичными кодами, хотя на многих платформах компиляция не обязательна и “двоичный код” может быть коллекцией исходных файлов. Таким образом, двоичными кодами мы будем называть, например, архивы JAR, сборки .NET и файлы `.so`.

Во многих системах сборки исходный код, хранящийся в системе управления версиями, используется в качестве канонического источника на многих стадиях. Код многократно компилируется в разных контекстах: в процессе фиксации, во время приемочного тестирования, для тестирования производительности и отдельно для каждой целевой среды развертывания. При каждой компиляции возникает риск ввести какие-либо отличия. Версия компилятора, установленного на поздних стадиях конвейера, может отличаться от версии, применяемой в тестах фиксации. Вы можете случайно вызвать разные версии библиотеки стороннего производителя. Даже конфигурация компилятора может изменить поведение приложения. Нам приходилось наблюдать ошибки, попавшие в рабочую среду через каждый из упомянутых источников.

Перекрестная ссылка

Похожий антишаблон основан на продвижении регистраций на уровне исходных, а не двоичных кодов. Более подробно мы рассмотрим его в главе 14.

В данном антишаблоне нарушены два важных принципа. Во-первых, чтобы конвейер развертывания был эффективным, команда должна получать обратную связь как можно быстрее. Повторная компиляция нарушает этот принцип, потому что она занимает много времени, особенно в больших системах. Второй принцип состоит в том, что сборка всегда должна создаваться на фундаменте, о котором известно, что он надежный. В рабочей среде должны разворачиваться точно те же двоичные коды, которые прошли через про-

цесс приемочного тестирования. Во многих реализациях конвейера развертывания это условие проверяется с помощью кешей двоичных кодов, сохраненных при их создании. Они сравниваются с кешами на последующих стадиях процесса.

При повторном создании двоичных кодов появляется риск возникновения различий между ними на стадиях создания, тестирования и выпуска. Для целей аудита важно, чтобы после создания двоичных кодов в них не было внесено никаких изменений. В некоторых организациях настаивают на том, чтобы в случае применения интерпретируемых языков компиляция, сборка и упаковка выполнялись в специальной среде, к которой никто не имеет доступ, кроме руководителей проекта. Создав двоичные коды один раз, их следует использовать повторно, не создавая заново в любой точке, в которой они нужны.

Двоичные коды должны быть созданы единственный раз на стадии фиксации сборки. Их следует сохранить в файловой системе (но не в системе управления версиями, поскольку они являются производными базовой конфигурации, а не ее частью) таким образом, чтобы их было легко извлечь на последующих стадиях конвейера развертывания. Большинство серверов непрерывной интеграции выполняет эту операцию автоматически, позволяя отследить происхождение двоичных кодов, начиная с регистрации в системе управления версиями. Не стоит тратить время и усилия на резервное копирование двоичных кодов, потому что всегда легко воспроизвести их, запустив процесс автоматической сборки нужного варианта в системе управления версиями.

Примечание

Если вы последуете приведенному выше совету, сначала покажется, что мы прибавили вам работы. Вам нужно будет установить какой-то способ продвижения двоичных кодов на более поздние стадии конвейера развертывания (если инструмент непрерывной интеграции не делает этого). Некоторые простейшие инструменты управления конфигурациями, поставляемые с популярными средами разработки, делают это неправильно. Пример реализации такой неправильной методики — шаблоны проектов, которые непосредственно генерируют сборки, содержащие файлы кода и конфигураций (например, файлы EAR или WAR).

Важный вывод из данного принципа заключается в том, что всегда должна существовать возможность развернуть одни и те же двоичные коды в любой среде. Это вынуждает разделять коды (которые остаются одними и теми же во всех средах) и конфигурации (которые изменяются в зависимости от среды). Это, в свою очередь, приводит к необходимости правильного управления конфигурациями (своего рода мягкое давление в сторону лучшей структурированности системы сборки).

Почему двоичные коды не должны быть специфичными для сред

Мы настоятельно не рекомендуем создавать набор двоичных файлов специально для выполнения в одной среде. Такой подход, хоть он и очень распространен, имеет ряд недостатков, затрудняющих развертывание и ухудшающих гибкость и управляемость системы. Некоторые инструменты даже поощряют данный подход. Не попадитесь на эту удочку, а еще лучше — откажитесь от них.

Когда система сборки организована таким образом, она быстро становится непомерно сложной, порождая множество специальных уловок, необходимых для учета особенностей разных сред развертывания. В одном проекте, над которым мы работали, система сборки была такой сложной, что для ее поддержки была нанята команда из пяти человек, занятых решением этой задачи все рабочее время. Со временем мы освободили их от столь неблагодарной работы, реорганизовав систему сборки и отделив неспецифичные коды от специфичных конфигураций.

Такие системы сборки без необходимости делают чрезвычайно сложными задачи, которые должны быть простыми, например добавление нового сервера в кластер. Неоправданное усложнение, в свою очередь, делает релизы хрупкими и дорогими. Если ваша система сборки создает двоичные коды для одноразового использования в специфичной среде, немедленно приступайте к планированию ее реструктуризации.

Используйте один и тот же способ развертывания в каждой среде

Важно использовать один и тот же процесс развертывания в каждой среде: на компьютере разработчика или аналитика, в тестовой или рабочей среде и т.д. Это необходимо для эффективного тестирования процессов сборки и развертывания. Разработчики развертывают приложение часто, тестировщики — реже, а в рабочей среде развертывания выполняются еще реже. Частота развертывания обратно пропорциональна рискам, связанным с каждой средой. Наиболее важна рабочая среда, т.е. среда, в которой развертывание выполняется реже, чем в других средах. Сценарий развертывания перестает быть источником ошибок только после многих сотен развертываний в разных средах.

Каждая среда чем-либо отличается от других. Даже если две среды полностью идентичны, они имеют разные IP-адреса. Но обычно среды отличаются друг от друга по многим параметрам. Разными могут быть операционные системы, конфигурационные параметры промежуточного ПО, расположение баз данных и внешних служб, конфигурационная информация, устанавливаемая во время развертывания, и т.п. Это не означает, что в разных средах следует использовать разные сценарии развертывания. Уникальные параметры сред нужно хранить отдельно от общих параметров. Один из способов удовлетворения этого требования состоит в использовании файлов свойств, содержащих конфигурационную информацию. Файлы свойств должны быть зарегистрированы в системе управления версиями. Правильная версия файла свойств выбирается на основе, например, имени хоста на локальном сервере или (в многопроцессорных средах) с помощью переменной, идентифицирующей среду и передаваемой сценарию развертывания. Можно также хранить конфигурационную информацию времени развертывания в службе каталогов (такой как LDAP или ActiveDirectory) или в базе данных, обращаясь к ней с помощью инструмента ESCAPE [apvrEr]. Управление конфигурациями программного обеспечения рассматривалось в главе 2.

Внимание!

Важно применять одну и ту же процедуру конфигурирования развертываний для каждого приложения. Это особенно актуально в больших компаниях или при использовании многих технологий и платформ программирования. Мы видели много организаций, в которых было практически невозможно выяснить, какая конфигурация фактически применялась во время развертывания в данной среде. Иногда, чтобы получить такую информацию, разработчики вынуждены обмениваться электронными письмами между разными континентами. Конечно, это серьезно затрудняет работу. Например, когда вы пытаетесь найти причину некоторой ошибки, задержки, связанные с обменом информацией вручную, включаются в поток создания ценности и увеличивают стоимость продукта. Кроме того, если происходит задержка, разработчик отвлекается на другие задачи, забывает об особенностях данной задачи, и вероятность обнаружения ошибки уменьшается.

Каждый участник проекта должен иметь возможность, обратившись к единственному источнику (хранилищу системы управления версиями, службе каталогов или базе данных), найти конфигурационные параметры любого приложения в любой среде.

В некоторых компаниях рабочей средой управляет одна команда, а за среды разработки и тестирования отвечает другая команда. Обе команды должны работать согласованно, чтобы автоматическое развертывание выполнялось эффективно во всех средах, включая среду разработки. Чтобы избежать синдрома “на моем компьютере это работает” [c29ETR], в рабочей среде должен использоваться тот же сценарий развертывания, что и в среде разработки. Это означает, что, когда дело дойдет до релиза, процесс развертывания фактически уже будет протестирован сотни раз, поскольку один и тот же сценарий развертывания использовался в разных средах. Это один из лучших способов уменьшения рисков, связанных с поставкой релиза.

Примечание

Мы предполагаем, что вы применяете автоматический процесс развертывания приложения. Но во многих организациях развертывание все еще выполняется вручную. Если вы работаете в такой организации, начните с борьбы за идентичность процессов развертывания в разных средах, а затем постепенно автоматизируйте развертывание. Ваша цель — упаковать весь процесс развертывания в сценарий. В идеале для успешного развертывания сценарий должен получать только целевую среду и версию приложения. Автоматизированный и стандартизированный процесс развертывания окажет огромный положительный эффект на поставку релиза. Процесс поставки станет полностью документированным и доступным для аудита. Автоматическое развертывание подробно рассматривается в главе 6.

Данный принцип — это, фактически, еще одна реализация правила, согласно которому нужно отделять то, что изменяется, от того, что не изменяется. Если в разных средах применяются разные сценарии развертывания, у вас не будет способа узнать, действительно ли протестированная сборка работоспособна в рабочей среде. Если же для развертывания в разных средах используется один и тот же процесс, то, когда в некоторой среде сборка не работает, диапазон поисков сужается до трех возможных источников ошибки:

- конфигурационный файл приложения, специфичный для данной среды;
- проблема с инфраструктурой или одной из служб, от которых зависит приложение;
- конфигурация среды.

В следующих разделах рассматриваются способы выяснения, какая из этих трех причин породила ошибку.

Выполняйте дымовые тесты развертываний

При развертывании приложения нужно иметь автоматический сценарий, выполняющий дымовое тестирование. Сценарий может быть самым простым — запускающим приложение и проверяющим содержимое главного окна. Кроме этого, дымовой тест может проверять, все ли службы (такие как база данных, шина сообщений и внешние службы, от которых зависит приложение) работоспособны.

Дымовой тест развертывания — самый важный в наборе модульного тестирования. Он придает уверенность в том, что приложение выполняется правильно. В случае неудачи дымовой тест должен предоставить базовую диагностику проблемы; например, является ли причиной неудачи отказ какой-либо службы, от которой зависит приложение.

Развертывайте приложение в копии рабочей среды

Если рабочая среда существенно отличается от сред тестирования и разработки, команды могут столкнуться с рядом проблем. Чтобы получить большую степень уверенности в том, что приложение действительно работоспособно, нужно выполнять тестирование и непрерывную интеграцию в средах, как можно более близких к рабочей среде.

В идеале, если рабочая среда простая или бюджет проекта достаточно большой, рекомендуется создать точную копию рабочей среды и выполнять в ней автоматические и ручные тесты. Обеспечение идентичности сред требует дисциплины и применения хороших методик управления конфигурациями. Для этого необходимо соблюдать следующие правила.

- Инфраструктуры сред (например, конфигурации брандмауэров и сетевые топологии) должны быть одинаковыми.
- Операционные системы, включая уровни обновлений, должны быть одинаковыми.
- Стеки приложений должны быть одинаковыми.
- Данные должны быть в правильном состоянии. Перенос данных при модернизации систем может быть главным источником неприятностей при развертываниях (см. главу 12).

Для обеспечения идентичности сред можно использовать такие технологии, как виртуализация и создание образов дисков. Инструменты Puppet и InstallShield совместно с хранилищем системы управления версиями позволяют управлять конфигурациями сред (см. главу 11).

Каждое изменение должно немедленно продвигаться по конвейеру развертывания

До появления непрерывной интеграции во многих проектах разные процессы выполнялись по расписанию. Например, сборки запускались ежечасно, приемочные тесты — по ночам, а тесты производительности — по выходным. В конвейере развертывания используется другой подход: первая стадия должна запускаться при каждой регистрации, а каждая следующая стадия — немедленно после успешного завершения предыдущей. Конечно, это не всегда возможно, например если разработчики (особенно в больших командах) регистрируют изменения очень часто и стадии процесса занимают много времени. Данная проблема показана на рис. 5.6.

В данном примере разработчик зарегистрировал изменение в системе управления версиями, создав таким образом версию 1. Регистрация инициировала первую стадию конвейера развертывания (сборка и модульное тестирование). Завершение первой стадии приводит к инициации второй — автоматических приемочных тестов. Затем разработчик регистрирует второе изменение, т.е. создает версию 2. Регистрация опять инициирует сборку и модульное тестирование. Однако, даже если эти стадии завершаются успешно, они не могут инициировать новый экземпляр автоматических приемочных тестов, потому что эти тесты уже выполняются. Тем временем быстро инициируются еще две регистрации. Но система непрерывной интеграции не должна пытаться запустить сборку обеих. Если бы она работала по данному алгоритму и разработчики продолжали регистрировать изменения с той же скоростью, сборки все больше запаздывали бы, отставая от текущих дел разработчиков.

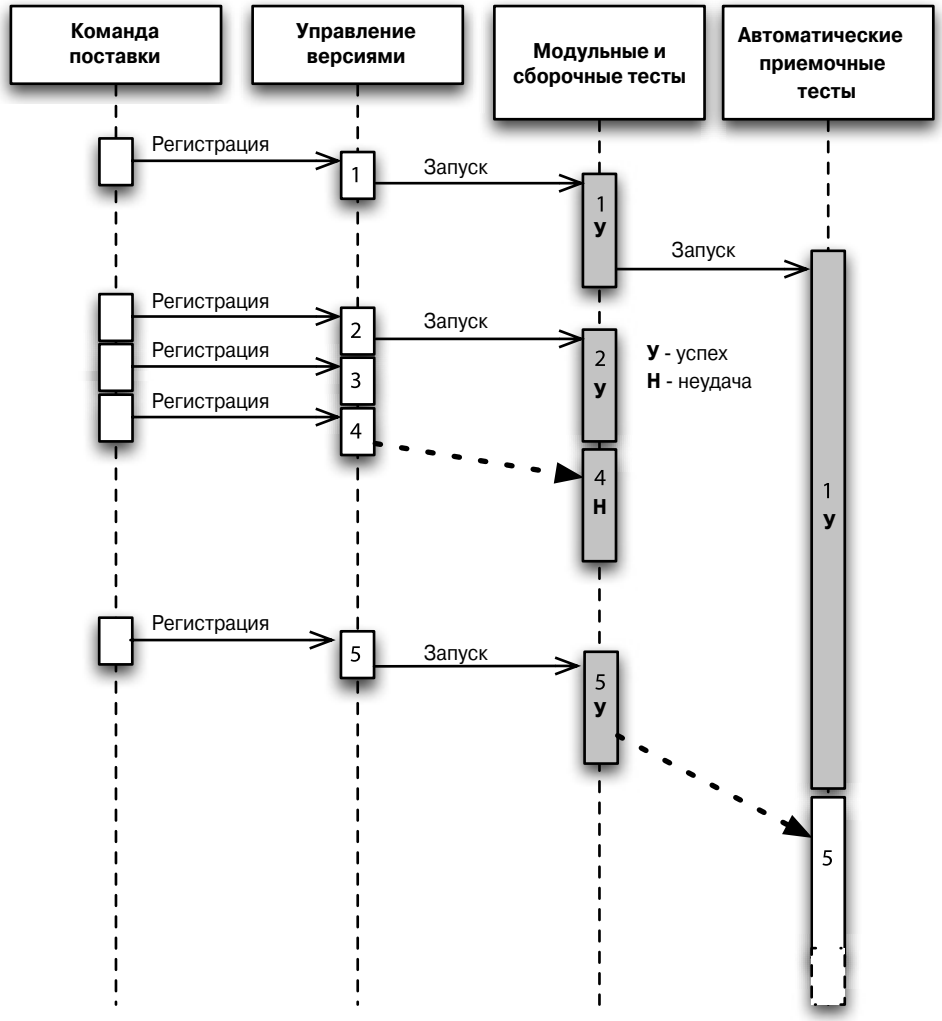


Рис. 5.6. Запуск стадий по расписанию в конвейере развертывания

Поэтому система непрерывной интеграции работает иначе. Когда экземпляр процесса сборки и модульного тестирования завершается, она проверяет, есть ли новые изменения. Если есть, она выполняет сборку наиболее позднего набора изменений (в данном примере это версия 4). Предположим, что это вызывает сбой стадии сборки и модульного тестирования. Система сборки не знает, какая фиксация (3 или 4) привела к сбою, но разработчик обычно видит это с первого взгляда. Некоторые системы непрерывной интеграции позволяют запускать заданную версию, благодаря чему разработчик может инициировать первую стадию версии 3, чтобы увидеть, пройдет ли она, и на основании этого выяснить, какая фиксация (3 или 4) разрушила сборку. В любом случае команда разработки фиксирует версию 5, которая устраняет проблему.

Когда приемочные тесты завершаются, диспетчер расписаний системы непрерывной интеграции замечает, что есть новые изменения, и запускает новый экземпляр приемочных тестов для версии 5.

Правильность расписания критически важна для реализации конвейера развертывания. Убедитесь в том, что ваш сервер непрерывной интеграции поддерживает расписания (их поддерживает большинство серверов) и обеспечьте немедленное продвижение изменений таким образом, чтобы они не выбивались из фиксированного расписания.

Сказанное выше применимо только к полностью автоматическим стадиям, например к стадиям автоматического тестирования. Более поздние стадии конвейера, выполняющие развертывание в средах ручного тестирования, должны инициироваться по требованию.

Если любая часть конвейера терпит неудачу, остановите конвейер

Главный идеал данной книги (быстрый, повторяющийся, надежный процесс поставки релизов) базируется на успешности прохождения всех тестов каждой правильной сборкой. Это относится ко всему конвейеру развертывания. Конвейер не должен приносить ошибки. За ошибки ответственность несет вся команда. Она должна немедленно прекратить другие работы и не возвращаться к ним, пока проблема не будет устранена.

Стадия фиксации

При каждой регистрации изменения создается новый экземпляр конвейера развертывания. Результатом успешного завершения первой стадии должно быть создание релиз-кандидата. Цель первой стадии конвейера — устранение сборок, непригодных для рабочей среды. Кроме того, нужно как можно быстрее известить команду о том, что приложение разрушено. Необходимо тратить как можно меньше усилий и времени на разрушенную версию приложения. Следовательно, когда разработчик фиксирует изменение в системе управления версиями, нужно быстро оценить последнюю версию приложения. Разработчик, зафиксировавший изменение, прежде чем приступить к следующей задаче, ожидает результатов фиксации.

На стадии фиксации нужно решить ряд задач. Обычно эти задачи решаются в пакетном режиме на гриде сборок (его предоставляет большинство серверов непрерывной интеграции). Грид используется, чтобы стадия была завершена в течение не слишком долгого времени. В идеале стадия фиксации должна выполняться не более пяти минут. Десять минут — максимум для нее. Обычно стадия фиксации состоит из следующих этапов:

- компиляция кода (при необходимости);
- запуск набора тестов фиксации;
- создание двоичных кодов, используемых на последующих стадиях;
- анализ метрик кода;
- подготовка инфраструктуры (например, тестовых баз данных) для последующих стадий.

Первый этап — компиляция последней версии исходного кода и оповещение разработчика, который зафиксировал изменение последней успешной регистрации, о результатах компиляции. Если этот этап терпит неудачу, стадия фиксации немедленно отменяется, а экземпляр конвейера развертывания удаляется.

Затем выполняется набор тестов, оптимизированных по скорости. Большинство этих тестов фактически является модульными, однако в данном контексте мы называем их тестами стадии фиксации, а не модульными, потому что в эту стадию полезно включить небольшой набор тестов других типов, чтобы повысить степень уверенности в работоспособности приложения, прошедшего стадию фиксации. Это те же тесты, которые раз-

работчики применяли перед регистрацией кода (или, если они имеют такую возможность, те же процедуры предварительного тестирования фиксации на гриде сборок).

Начините разработку набора тестов фиксации с запуска всех модульных тестов. Позже, когда вы увидите, какие типы ошибок обычно случаются в приемочных тестах и на более поздних стадиях конвейера развертывания, то сможете добавить специфические тесты в набор тестов фиксации, чтобы испытать их на более ранних стадиях. Необходимость данного процесса непрерывной оптимизации процедур тестирования обусловлена тем, что нужно избежать высокой стоимости выявления и устранения ошибок на поздних стадиях конвейера развертывания.

Успешное завершение стадий компиляции кода и тестирования приложения говорит о многом, но эти стадии не охватывают нефункциональных характеристик приложения. Тестирование нефункциональных характеристик, например производительности, может оказаться сложной задачей. Решить ее помогают инструменты анализа, предоставляющие информацию о таких метриках кодовой базы, как покрытие кода тестами, безопасность и т.п. Если код не удовлетворяет пороговые значения этих и других метрик, он должен потерпеть неудачу на стадии фиксации так же, как и при тестировании функциональных требований. Ниже перечислен ряд полезных метрик кода:

- покрытие кодов тестами (если тесты стадии фиксации покрывают 5% кодовой базы, они практически бесполезны);
- объем дублированных кодов;
- цикломатическая сложность;
- наличие афферентных и эфферентных связей;
- количество предупреждений;
- стиль кодирования.

Последний этап стадии фиксации (если предыдущие этапы закончились успешно) — создание сборки кода, подготовленной к развертыванию в следующей среде. Чтобы стадия фиксации считалась успешной, следующее развертывание тоже должно быть успешным. Трактовка успеха создания выполняемого кода как критерия успешности стадии — простой способ обеспечить контролируемость процесса сборки системой управления версиями.

Рекомендуемые методики этапа фиксации

К стадии фиксации применимо большинство методик, описанных в главе 3. Разработчик должен ожидать успешного завершения стадии фиксации в конвейере развертывания. Если она терпит неудачу, разработчик должен как можно быстрее исправить ошибку или отменить изменения в системе управления версиями. В идеале (если мощность процессора и полоса пропускания сети достаточно большие), разработчик должен ждать прохождения всех тестов, даже ручных, чтобы быть готовым к немедленному устранению проблемы. Но в реальности это непрактично, потому что поздние стадии конвейера развертывания (автоматические приемочные тесты, тесты производительности и ручные приемочные тесты) выполняются долго. Это одна из причин включения тестов в конвейер развертывания. Важно получить обратную связь как можно быстрее, когда проблему легко устранить (естественно, важна и более медленная, но более всеобъемлющая обратная связь на поздних стадиях конвейера).

Происхождение термина “конвейер развертывания”

Когда нам впервые пришла эта идея, мы назвали процедуру конвейером, потому что она напомнила нам способ конвейерной обработки инструкций в процессоре. Процессоры могут выполнять инструкции параллельно, хотя поток машинных инструкций рассчитан на последовательное выполнение. В некоторых случаях поток инструкций доходит до точки, в которой процессор вынужден делать предположение о результате другого потока и выполнять инструкции на основе этого предположения. Если предположение впоследствии оказывается неправильным, результат первого потока отбрасывается. Выигрыша нет, но нет и потерь. Однако если предположение оказалось правильным, получается выигрыш во времени приблизительно в два раза, потому что к моменту подтверждения предположения первый поток уже “сделал свое дело”.

Наш конвейер развертывания работает аналогично. Стадия фиксации устроена таким образом, что она, хоть и выполняется очень быстро, перехватывает большинство проблем. После этого делается предположение, что и остальные стадии тестирования будут завершены успешно. Разработчик, не ожидая их результатов, может приступить к созданию нового средства, подготовке следующей фиксации или созданию релиз-кандидата. Тем временем конвейер продолжает работать, чтобы окончательно подтвердить оптимистичное предположение.

Прохождение стадии фиксации — важный момент для релиз-кандидата. Это своего рода “шлюз”, проход через которые освобождает разработчиков от старой задачи и позволяет приступить к новой. Тем не менее они должны при этом контролировать процесс прохождения дальнейших стадий. И после прохождения “шлюза” их главным приоритетом остается как можно более быстрое устранение ошибок сборки, которые могут появиться на поздних стадиях конвейера. Вы как бы играете в рулетку, поэтому будьте готовы оплатить технические долги, если шарик попадет не в ту лунку.

Если внедрить в процесс разработки одну лишь стадию фиксации, все равно это будет огромным шагом вперед в направлении повышения качества продукта и производительности команды. Однако для реализации хотя бы минимального конвейера развертывания необходимы еще несколько стадий.

Автоматические приемочные тесты

Всеобъемлющий набор тестов фиксации — прекрасная лакмусовая бумажка для большинства типов ошибок, но есть много проблем, которые они не могут обнаружить. Модульные тесты — главный компонент тестов фиксации — тесно связаны с низкоуровневым программным интерфейсом приложения, поэтому ошибки интерфейса непроизвольно переносятся в тест, и разработчики попадают в ловушку: тест проверяет, работает ли модуль определенным образом, вместо того чтобы проверять, решает ли он возложенную на него задачу.

Почему модульного тестирования недостаточно

Однажды мы работали над большим проектом, и наша команда насчитывала 80 разработчиков. В проекте использовалась система непрерывной интеграции. Дисциплина команды была хорошей, как и должно быть в большой команде.

Однажды мы развернули в приемочной среде сборку, прошедшую модульное тестирование. Это был длительный, но управляемый подход к развертыванию, разработанный нашими специалистами. Однако в приемочной среде система не работала. Мы потратили много

времени, пытаясь найти, как конфигурация среды повлияла на тестирование, но безрезультатно. Затем один из наших главных разработчиков попытался запустить приложение на своем компьютере. Там оно тоже не заработало.
Тогда он начал возвращаться к предыдущим версиям. Запуская их одну за другой в обратной последовательности, он обнаружил, что система фактически неработоспособна уже три недели. Причиной была крошечная ошибка, предотвращающая правильный запуск системы.

В проекте использовались модульные тесты, хорошо покрывающие код, — не менее чем на 90%. Несмотря на это, все 80 разработчиков, которые обычно выполняли тесты, не запуская приложение, не видели проблему в течение трех недель.

Мы исправили ошибку и добавили несколько простых дымовых тестов, проверяющих базовые функции приложения в процессе непрерывной интеграции. Эти же тесты проверяли, выполняется ли приложение.

Из этого мы извлекли ряд важных уроков на будущее, оказавшихся полезными во всех последующих проектах. Наиболее важный и фундаментальный урок заключался в том, что модульные тесты проверяют приложение только с точки зрения разработчика. Их возможности ограниченны; они не проверяют, делает ли приложение то, что должно делать с точки зрения пользователя. Дабы убедиться в том, что приложение предоставляет пользователям ожидаемые ими услуги, необходимы другие формы тестов. Разработчики могут убедиться в этом, чаще запуская приложение и взаимодействуя с ним самостоятельно. Это сразу решило бы специфическую проблему, описанную выше, однако в больших и сложных проектах такой подход неэффективен.

Этот случай вскрыл еще один недостаток использовавшегося нами процесса разработки. Наше первое предположение состояло в том, что проблема крылась в развертывании, а именно — что мы неправильно сконфигурировали систему при ее развертывании в тестовой среде. На ту пору это было вполне разумное предположение, потому что такие ошибки встречались весьма часто. Развертывание приложения было тогда сложным процессом с применением ручных операций, чреватых ошибками.

И хотя у нас была хорошо управляемая система непрерывного развертывания, мы все еще не могли быть уверенными в том, что надежно идентифицируем функциональные проблемы. Кроме того, мы не могли избежать появления новых ошибок, когда дело доходило до развертывания. Более того, поскольку развертывание занимало много времени, алгоритм развертывания изменялся почти при каждом развертывании. Это приводило к тому, что каждое развертывание было новым экспериментом. В результате мы имели порочный круг, создающий чрезмерные риски для релизов.

Тесты фиксации, выполняемые при каждой регистрации, предоставляют своевременную обратную связь с последней сборкой. Но без приемочных тестов, выполняемых в среде, близкой к рабочей, вы ничего не знаете о том, удовлетворяет ли приложение спецификациям заказчика и может ли оно быть развернуто в реальной среде. Чтобы обеспечить своевременную обратную связь и с этими требованиями, нужно расширить диапазон действия непрерывной интеграции, включив в нее тестирование и репетицию развертывания в реальной среде.

Отношения между стадией автоматического приемочного тестирования в конвейере развертывания и функциональным приемочным тестированием аналогичны отношениям между модульным тестированием и стадией фиксации. Большинство тестов, выполняющихся на стадии приемочного тестирования, является функциональными приемочными тестами, но это справедливо не для всех тестов.

Цель стадии приемочного тестирования заключается в проверке, предоставляет ли система соответствующие средства и удовлетворяет ли она требованиям приемочных критериев. Кроме того, стадия приемочного тестирования служит в качестве набора регрессионных тестов (проверяя, не введены ли в результате новых изменений ошибки в существующее поведение). Создание и поддержка автоматических приемочных тестов (см. главу 8) выполняется не отдельной командой, а многофункциональными командами поставки. Разработчики, тестировщики и заказчики совместно создают эти тесты наряду с модульными тестами и кодом в процессе разработки приложения.

Команда разработчиков должна немедленно реагировать на разрушения приемочных тестов, происходящие как этап нормального процесса разработки. Они должны решить, является ли разрушение теста результатом неумышленно введенной регрессионной ошибки или оно произошло вследствие намеренного изменения поведения кода или ошибок в тесте. Затем они должны внести соответствующие исправления в автоматические приемочные тесты.

Автоматические приемочные тесты — второй “шлюз” в жизненном цикле релиз-кандидата. Конвейер развертывания разрешает переход на последующие стадии (например, на стадию ручного развертывания по требованию) только тем сборкам, которые успешно прошли автоматическое приемочное тестирование. Последующие стадии очень дорогие и занимают много времени, поэтому намного лучше потратить усилия на устранение проблем, обнаруженных конвейером, и развертывать приложение управляемыми и повторяющимися способами. Конвейер помогает избежать проблем и облегчает их обнаружение и устранение.

Релиз-кандидат, не удовлетворяющий всем приемочным критериям, не должен достичь компьютера пользователя.

Рекомендуемые методики автоматического приемочного тестирования

Всегда важно учитывать, в каких средах будет эксплуатироваться приложение. Эта задача существенно упрощается, если приложение развертывается в единственной рабочей среде, контролируемой разработчиками. Тогда достаточно выполнить приемочные тесты в точной копии этой среды. Если рабочая среда сложная или дорогая, можно использовать ее упрощенную версию, например применив два промежуточных сервера, хотя в рабочей среде их может быть намного больше. Если приложение зависит от внешних служб, можно применить тестовые двойники внешней инфраструктуры (см. главу8).

Когда необходимо подготовить приложение к выполнению в разных рабочих средах (например, если приложение будет устанавливаться на компьютерах пользователей), нужно выполнить приемочные тесты в представительной выборке предполагаемых целевых сред. Обычно это делается с помощью грида сборок. Создайте ряд тестовых сред (как минимум по одной для каждой целевой среды) и выполните в них приемочные тесты в параллельном режиме.

Во многих организациях, использующих автоматические функциональные тесты, для их создания и поддержки назначается отдельная команда. Как описано в главе 4, это плохой подход. Его главный недостаток состоит в том, что разработчики не чувствуют себя хозяевами приемочных тестов. В результате они привыкают не обращать внимания на неуспешные завершения стадии приемочного тестирования в конвейере развертывания, а это ведет к тому, что приложение будет находиться в разрушенном состоянии длительные интервалы времени. Приемочные тесты, написанные без участия разработчиков, чаще всего тесно привязаны к пользовательскому интерфейсу. Поэтому они хрупкие и их

тяжело наращивать. Тестировщики плохо понимают процедуры, скрывающиеся за пользовательским интерфейсом. Они не обладают достаточной квалификацией для создания уровней абстракции или написания приемочных тестов открытого программного интерфейса приложения.

Хозяином приемочных тестов должна быть вся команда, точно так же, как вся команда отвечает за каждую стадию конвейера развертывания. Если любой приемочный тест работает неправильно, вся команда должна отложить свои дела и не возвращаться к ним, пока проблема не будет устранена.

Одно из важных следствий этого заключается в том, что разработчики должны иметь возможность запускать автоматические приемочные тесты в своих средах разработки. Разработчик должен увидеть неудачу приемочного теста, исправить ошибку на своем компьютере и проверить исправление, запустив приемочный тест локально. Наиболее серьезные препятствия на пути к этому идеалу — лицензионные ограничения на патентованное ПО, используемое для тестирования, и архитектура приложения, не позволяющая развернуть систему в среде разработки, чтобы в ней можно было выполнить приемочные тесты. Чтобы стратегия автоматического приемочного тестирования была успешной в долгосрочной перспективе, эти препятствия должны быть устранены.

Часто приемочные тесты слишком тесно связаны со структурой приложения, а не с деловыми правилами системы. В этом случае на поддержку приемочных тестов тратится много времени, потому что каждое небольшое изменение поведения системы разрушает тесты. Приемочные тесты должны быть выражены на языке деловой логики (который Эрик Эванс [15] называет “вездесущим языком”), а не на языке технологии приложения. Конечно, приемочные тесты пишутся на том же языке, что и коды приложения, однако абстракция должна быть выражена на уровне поведения, например “разместить заказ” вместо “щелкнуть на кнопке размещения заказа” или “подтвердить транзакцию” вместо “проверить результат в таблице `fund_table`” и т.п.

Приемочные тесты не только очень ценные, но и очень дорогие. На их создание и поддержку тратится много денег и времени. Поэтому важно помнить, что автоматические приемочные тесты одновременно должны быть регрессионными тестами и не применять наивный подход, согласно которому достаточно отобразить один к одному каждый приемочный критерий в соответствующем приемочном тесте.

Мы работали над несколькими проектами, в которых обнаружили, что при данном подходе автоматические функциональные тесты получаются недостаточно ценными. В этом случае их поддержка стоит таких больших денег, что компания начинает постепенно отказываться от них. Даже в рационально организованной системе на тесты тратится больше усилий, чем они экономят, однако изменение способов управления тестами может радикально уменьшить затраты на их создание и поддержку. Тесты нужны не только для экономии рабочего времени разработчиков, но и для повышения качества и надежности приложения. Правильные методики работы с приемочными тестами рассматриваются в главе 8.

Поздние стадии тестирования

Стадия приемочного тестирования — важный этап в жизненном цикле релиз-кандидата. По завершении этой стадии успешный релиз-кандидат продвигается дальше. Он покидает “домен” команды разработки и попадает в более широкий мир, в котором он будет полезен.

В простейшем конвейере развертывания сборка, прошедшая приемочные тесты, готова к поставке пользователям, как минимум, с точки зрения автоматического тестиро-

вания системы. Если стадия приемочного тестирования завершается неудачно, кандидат по определению не готов к поставке.

До этой точки продвижение релиз-кандидата было автоматическим. Успешный кандидат автоматически продвигался на следующую стадию. Если приложение разрабатывается инкрементным способом, оно может автоматически развертываться также и в рабочей среде, как описано в блоге Тимоти Фитца [dbnlG8]. Но во многих системах перед поставкой релиза весьма желательна некоторая форма ручного тестирования, даже если есть полный набор автоматических тестов. Во многих проектах используются среды, специально предназначенные для тестирования интеграции с другими системами, для тестирования производительности, для исследовательского тестирования, а также отладочные и рабочие среды. Каждая из этих сред более или менее похожа на рабочую и обладает собственной уникальной конфигурацией.

Кроме того, тестовые среды используются также и в конвейере развертывания. Некоторые системы управления релизами, такие как AntHill Pro и Go, позволяют видеть, что сейчас развертывается в каждой среде, и запускать развертывание в заданной среде щелчком на кнопке. Конечно, щелчок должен быть хорошо подготовлен: за кулисами щелчок на кнопке фактически запускает сценарий развертывания, написанный и отлаженный разработчиками.

Для решения этой задачи можете создать собственную систему на основе открытых инструментов, таких как Hudson или CruiseControl. Впрочем, коммерческие инструменты предоставляют много дополнительных услуг, таких как визуализация процессов, генерация отчетов, авторизация развертываний и т.п. Если вы создаете собственную систему, ключевые требования к ней состоят в том, что она должна предоставлять список релиз-кандидатов, прошедших стадию приемочного тестирования, иметь кнопку, запускающую развертывание выбранной версии в заданной среде, и предоставлять информацию о том, какой релиз-кандидат в данный момент развернут в каждой среде и под каким номером он зарегистрирован в системе управления версиями. На рис. 5.7 показана “самодельная” система, выполняющая эти функции.

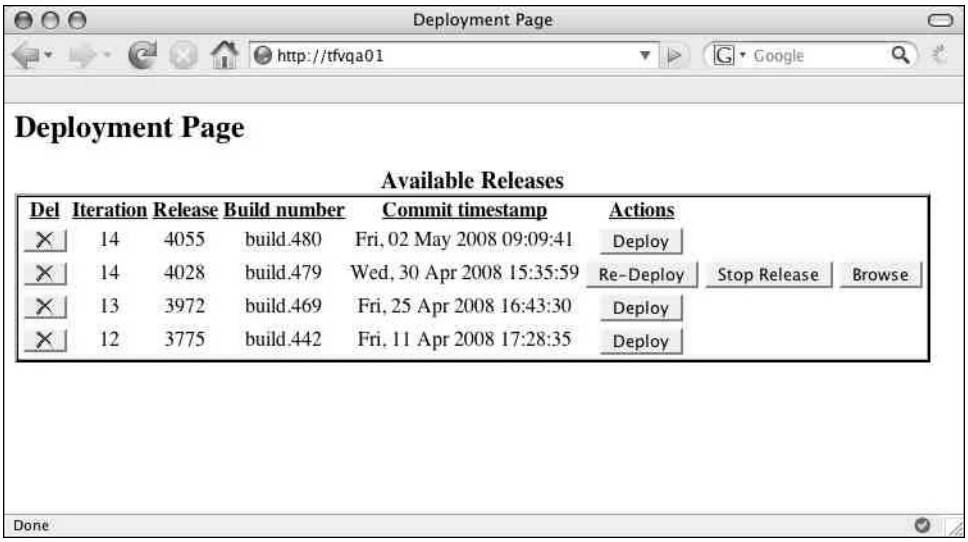


Рис. 5.7. Пример страницы с отчетом о развертываниях

Развертывания в разных средах могут выполняться последовательно, каждое в зависимости от успешности предыдущего. В такой системе развернуть приложение в рабочей среде можно только после развертываний в приемочной и отладочной средах. Однако развертывания могут также запускаться параллельно или по требованию (в этом случае некоторые стадии могут выбираться вручную и быть необязательными).

Конвейер должен позволять каждому тестировщику развернуть любую сборку в его среде по требованию. Тогда отпадает необходимость в ночных сборках. В конвейере развертывания тестировщик не должен получать произвольно выбранную сборку (например, зафиксированную последней, перед тем как все разошлись по домам). Вместо этого он должен видеть, какие сборки прошли автоматические тесты и какие изменения зарегистрированы, и на основе этого иметь возможность выбрать нужную сборку. Если выбранная сборка окажется неудовлетворительной (возможно, в ней не зарегистрировано нужное изменение или оно содержит ошибку, не позволяющую пройти тестирование), тестировщик может быстро развернуть другую сборку.

Ручное тестирование

В итеративных процессах после приемочного тестирования всегда выполняется ряд ручных тестов, таких как исследовательские тесты, тесты удобства, демонстрационные показы и т.д. До этого момента разработчики демонстрировали средства приложения только аналитикам и тестировщикам. Никто из них не будет тратить время на сборку, не прошедшую автоматические приемочные тесты. В процессе приемочного тестирования роль тестировщика должна заключаться не в проверке регрессионных ошибок, а, главным образом, в проверке, действительно ли приемочные тесты оценивают поведение системы. Это достигается путем проверки удовлетворения приемочных критериев вручную.

После этого тестировщики концентрируют внимание на тех тестах, в которых проявляется превосходство человека над машиной. Они выполняют исследовательское тестирование, оценивают удобство приложения, проверяют внешний вид и поведение системы на разных платформах и выполняют тестирование патологических, наихудших ситуаций. Автоматические приемочные тесты экономят время тестировщика, освобождая его от низкоуровневых задач и позволяя сосредоточить внимание на более сложных проблемах.

Тестирование нефункциональных требований

К каждой системе предъявляется ряд нефункциональных требований. К ним относятся требования производительности, безопасности, удобства использования и др. Обычно имеет смысл использовать автоматические тесты для измерения степени соответствия системы нефункциональным требованиям. Более подробно этот вопрос рассматривается в главе 9. В некоторых системах тестирование нефункциональных требований не обязательно должно быть непрерывным процессом. В тех системах, где необходима непрерывность, для выполнения автоматических нефункциональных тестов полезно создать отдельную стадию конвейера развертывания.

Результат стадии тестирования производительности может служить “пропуском” на следующую стадию или просто информировать человека, принимающего решение об организации конвейера развертывания. Для высокопроизводительных приложений рекомендуется выполнять тестирование производительности в автоматическом режиме и так же автоматически генерировать сообщение об успешном прохождении релиз-кандидатом стадии приемочного тестирования. Если релиз-кандидат не проходит тесты производительности, он обычно не передается на стадию развертывания.

Однако во многих проектах решение о том, что должно быть передано на стадию развертывания, принимается субъективно. Иногда имеет смысл представить результаты только после завершения стадии тестирования производительности и позволить человеку решать, будет ли релиз-кандидат продвигаться дальше.

Подготовка к выпуску

С каждым выпуском рабочей системы связаны определенные деловые риски. В лучшем случае при обнаружении серьезных проблем в момент поставки релиза будет отложено предоставление новых средств. В худшем случае, если нет запасного плана и заказчик рассчитывает на немедленное применение нового средства, его производственный процесс будет нарушен со всеми вытекающими отсюда последствиями для исполнителя.

Эти проблемы существенно смягчаются, если релиз является естественным результатом работы конвейера развертывания. Для этого необходимо следующее.

- Создайте план выпуска. Ответственность за разработку и поддержку плана должны нести все участники процесса поставки, включая разработчиков, тестировщиков, системных администраторов и службу техподдержки.
- Минимизируйте влияние человеческого фактора. Для этого автоматизируйте как можно больше процессов, начиная с тех, которые больше других подвержены ошибкам.
- Отрепетируйте процедуры поставки в средах, близких к рабочей, чтобы загодя отладить процесс поставки и технологию его поддержки.
- Будьте готовы к откату релиза и возврату к предыдущей версии, если события станут разворачиваться не по плану.
- Разработайте стратегию переноса конфигураций и рабочих данных как часть стратегии обновления и отката.

Конечная цель состоит в полной автоматизации поставки релиза. Процесс поставки должен быть предельно упрощен, вплоть до выбора версии приложения и щелчка на кнопке. Откат должен выполняться так же просто. Подробнее этот вопрос рассматривается в главе 10.

Автоматизация развертывания и поставки релиза

Чем слабее вы контролируете среды, в которых выполняется код, тем больше вероятность неожиданного поведения системы. Следовательно, в каждом релизе нужно иметь возможность управлять каждым аспектом системы. Осуществлению этого идеала препятствуют два фактора. Во-первых, во многих проектах у разработчиков нет полного контроля над рабочей средой, в которой будет развернуто приложение. Это особенно справедливо для приложений, устанавливаемых пользователями самостоятельно, например игр и офисных приложений. Данную проблему можно существенно смягчить путем выбора представительных образцов целевых сред и выполнения автоматических приемочных тестов в каждой из демонстрационных сред в параллельном режиме. Проанализировав результаты, можно выяснить, какие тесты и на каких платформах терпят неудачу.

Во-вторых, стоимость достижения необходимого уровня контроля легко может превзойти получаемые выгоды. Однако в большинстве случаев верно обратное. Большинство проблем с рабочими средами возникает вследствие недостаточного контроля над ними. Как показано в главе 11, рабочие среды должны быть полностью заблокированными:

любые изменения в них должны выполняться только посредством автоматических процессов. Автоматизированы должны быть не только процессы развертывания, но и все сопутствующие процессы, включая изменение конфигураций, стеков приложений, сетевых топологий и состояний. Только тогда можно будет надежно выполнять их аудит, диагностировать проблемы и устранять их в течение предсказуемого интервала времени. Когда сложность системы увеличивается, высокий уровень контроля над процессами становится жизненной необходимостью.

Процесс управления рабочей средой должен использоваться (с небольшими модификациями) и в других тестовых средах, таких как отладочная, интеграционная и т.п. Систему автоматического управления изменениями можно использовать для тонкой настройки конфигураций сред ручного тестирования. Для их настройки можно использовать, например, обратную связь с тестами производительности, позволяющими оценить полезность конфигурационных изменений. Получив желаемый результат настройки, реплицируйте конфигурацию на все серверы, включая рабочий. Процесс репликации должен быть предсказуемым и надежным. Таким способом нужно управлять всеми аспектами среды, включая промежуточное программное обеспечение (базы данных, веб-серверы, диспетчеры сообщений и серверы приложений). Все они могут быть настроены путем добавления специфических оптимальных параметров к базовой конфигурации.

Стоимость автоматизации создания и поддержки сред можно существенно уменьшить с помощью автоматических систем управления средами, правильных методик управления конфигурациями и методов виртуализации.

Приложение можно развертывать, только когда система правильно управляет конфигурациями сред. Детали развертывания могут варьироваться в широком диапазоне в зависимости от используемых технологий, но этапы этого процесса почти всегда одни и те же. На этой похожести этапов базируется наш подход к созданию сценариев сборки и развертывания, рассматриваемый в главе 6. На ней же базируются предлагаемые способы мониторинга процессов развертывания.

Когда развертывание автоматизировано, процессы поставки становятся более демократичными. При развертывании сборок разработчики, тестировщики и администраторы могут отказаться от систем учета задач и обмена электронными письмами для установки обратной связи и получения информации о готовности систем. Тестировщики могут самостоятельно решать, какая версия системы им нужна в тестовой среде; для запуска развертывания они не должны быть техническими экспертами или полагаться на доступность технических экспертов в данный момент. Развертывание выполняется легко, поэтому, найдя ошибку, они могут быстро опробовать разные сборки и возвращаться к предыдущим версиям, чтобы сравнить их поведение с поведением последних версий. При использовании такой технологии администраторы всегда имеют доступ к последней версии приложения, содержащей небольшие изменения. Наш опыт свидетельствует о том, что участники проекта воспринимают ее как менее рискованную (а она действительно становится менее рискованной) и ведут себя более свободно.

Важная причина уменьшения рисков поставки заключается в том, что процесс поставки многократно репетируется, тестируется и совершенствуется. Один и тот же процесс развертывания системы используется в каждой среде и в процессе поставки, поэтому он заранее многократно протестирован, возможно, по несколько раз в день. Когда вы развернете огромную систему в сотый или двухсотый раз, то перестанете считать это значительным событием. Ваша цель — придти к этому как можно быстрее. Если вы хотите быть полностью уверенным в технологии поставки, то должны регулярно применять ее. Развертывание одного изменения в рабочей среде с помощью конвейера развертывания должно проходить без всяких церемоний и занимать как можно меньше времени. Для

этого нужно непрерывно оценивать и улучшать процесс поставки, выявляя все проблемы, как только они появились, и как можно ближе к точке, в которой они были введены.

Во многих компаниях требуется иметь возможность развертывать новые версии приложения по несколько раз в день. При обнаружении критичных дефектов или брешей в системе безопасности компания-поставщик должна предоставлять новые версии конечным пользователям как можно быстрее. Это можно делать безопасно и надежно с помощью конвейера развертывания и применяемых в нем методик. Многие процессы гибкой разработки выигрывают от частых выпусков новых версий в рабочей среде (что мы настоятельно рекомендуем), однако поставлять релизы часто имеет смысл не всегда. Иногда нужно долго потрудиться, прежде чем предоставить пользователям новый набор средств. Тем не менее, даже если вам не нужно поставлять новые версии несколько раз в день, реализация конвейера развертывания все равно в огромной степени повлияет на способность вашей организации поставлять программное обеспечение быстро и надежным способом.

Откат изменений

Есть две причины, по которым дня выпуска обычно ожидают со страхом. Во-первых, все боятся, что в самый ответственный момент кто-либо совершит трудно обнаруживаемую ошибку на одной из ручных стадий выпуска или что ошибка закралась в какую-нибудь инструкцию. Во-вторых, все боятся, что релиз может потерпеть крах вследствие проблемы с процессом поставки или дефекта в новой версии приложения. В любом случае единственная надежда состоит в том, что команда окажется достаточно расторопной, чтобы решить проблему быстро (или ей просто повезет).

Первая проблема существенно смягчается благодаря многократным репетициям поставки релиза, благодаря которым появляется уверенность, что автоматическая система развертывания работает безукоризненно. Вторая проблема смягчается путем создания оптимальной стратегии отката. В худшем случае можно вернуться в точку, в которой находилась система перед началом поставки релиза. Стратегия отката дает время на оценку проблемы и поиск приемлемого решения.

В общем случае оптимальная стратегия отката состоит в обеспечении доступности предыдущей версии приложения в момент поставки нового релиза и некоторое время после этого. Данная стратегия — фундамент ряда шаблонов развертывания, обсуждаемых в главе 10. Для очень простых приложений она реализуется всего лишь путем сохранения каждого релиза в каталоге и назначения ссылок на версии (игнорируя перенос данных и конфигураций). Обычно наиболее сложная проблема с откатами заключается в переносе рабочих данных. Эти вопросы подробно обсуждаются в главе 12.

Вторая наилучшая стратегия — повторное развертывание предыдущей хорошей версии приложения с нуля. Для этого нужно иметь возможность, щелкнув на кнопке, получить любую версию, прошедшую все стадии тестирования, как это делается в других средах под управлением конвейера развертывания. Во многих системах это вполне достижимо, даже в системах, обрабатывающих большие объемы данных. Однако в некоторых системах даже при небольшом изменении полный откат, нейтральный к версии, может потребовать слишком много времени и денег. Тем не менее идеально протестированная версия — это цель, к которой нужно стремиться в каждом проекте. Даже если в некоторых аспектах идеал недостижим, чем ближе вы приближаетесь к нему, тем легче становится процесс развертывания.

Для отката ни в коем случае нельзя использовать процесс, отличающийся от процесса развертывания или выполняющий инкрементные развертывания, иначе вам придется

применять редко используемые и тестируемые (следовательно, ненадежные) процессы. Кроме того, эти процессы не начинаются с магистрали версий, поэтому они хрупкие. Всегда выполняйте откат путем сохранения старой версии развернутого приложения или повторного развертывания последней хорошей версии.

Стратегия успеха

К моменту, когда релиз-кандидат становится доступным для развертывания в рабочей среде, с высокой степенью достоверности можно считать следующие утверждения истинными.

- Код компилируется.
- Код делает все, что, с точки зрения разработчика, он должен делать, потому что пройдены все модульные тесты.
- Система делает все, что, с точки зрения аналитика и пользователя, она должна делать, потому что пройдены все приемочные тесты.
- Конфигурация инфраструктуры и базовые среды управляются правильно, потому что приложение протестировано в аналоге рабочей среды.
- Код содержит все необходимые компоненты, потому что он развертывается успешно.
- Система развертывания работоспособна, потому что, как минимум, она использовалась с релиз-кандидатом по одному разу в среде разработки, на стадии приемочного тестирования и в тестовой среде перед продвижением на данную стадию.
- Система управления версиями хранит все, что необходимо для развертывания без ручного вмешательства, потому что приложение уже развертывалось несколько раз.

Данный подход и принцип как можно более раннего обнаружения проблемы — две важные концепции, применимые на любом уровне конвейера развертывания.

Реализация конвейера развертывания

Независимо от того, начинаете ли вы новый проект с нуля или создаете автоматический конвейер для существующей системы, вы должны применить инкрементный подход к реализации конвейера развертывания. В этом разделе рассматривается стратегия создания конвейера развертывания. В общем случае создание конвейера состоит из следующих этапов.

1. Моделирование потока создания ценности и построение рабочего каркаса системы.
2. Автоматизация процессов сборки и развертывания.
3. Автоматизация модульных тестов и анализа кода.
4. Автоматизация приемочных тестов.
5. Автоматизация поставки релиза.

Моделирование потока создания ценности и построение рабочего каркаса

Как было показано в начале главы, первый этап реализации конвейера заключается в построении диаграммы той части потока создания ценности, которая начинается с регистрации изменения и заканчивается выпуском. Если проект уже выполняется, это можно

сделать за полчаса с помощью ручки и листка бумаги. Поговорите с участниками процесса и нарисуйте его стадии. Отметьте интервалы простоя и добавления стоимости. Если же вы приступаете к работе над новым проектом, то должны сами нарисовать карту потока создания ценности. Посмотрите другой аналогичный проект. Альтернативный подход: начните с "чистого листа" — со стадии фиксации, выполняющей сборку, запускающей модульные тесты и вычисляющей базовые метрики. Затем добавьте стадии приемочных тестов и развертывания в среде, близкой к рабочей, чтобы можно было продемонстрировать приложение.

Имея карту потока создания ценности, смоделируйте процесс в инструментах непрерывной интеграции и управления поставкой релиза. Если применяемый инструмент не позволяет смоделировать ваш поток создания ценности, имитируйте его, используя зависимости между процессами. Сначала каждый процесс не должен делать ничего. Это всего лишь заполнители, которые можно инициировать по очереди. Как в примере с "чистым листом", стадия фиксации должна выполняться всякий раз, когда кто-либо регистрирует изменение в системе управления версиями. Стадия приемочного тестирования должна запускаться автоматически при завершении стадии фиксации, причем в ней должны использоваться двоичные коды, созданные на стадии фиксации. Любая стадия, выполняющая развертывание двоичных кодов для ручного тестирования или подготовки релиза в среде, близкой к рабочей, должна запускаться щелчком на кнопке (естественно, после выбора развертываемой версии). Обычно эта операция требует авторизации.

Затем заставьте заполнители делать что-либо полезное. Если проект уже выполняется, это означает встраивание в него сценариев сборки, тестирования и развертывания. Если же работа над проектом только началась, ваша задача — создать рабочий каркас [bEUuac], т.е. минимальный набор операций, содержащий тем не менее ключевые элементы системы. Начните со стадии фиксации. Если у вас пока что нет никакого кода и ни одного модульного теста, создайте простейшую процедуру типа "Hello, world!". Для веб-приложения создайте одну HTML-страницу и простейший модульный тест, отвечающий "Да" или "Нет". После этого можете выполнить развертывание (например, установив виртуальный каталог IIS и скопировав в него веб-страницу). И наконец, можете создать приемочный тест, поскольку у вас уже есть развертывание, которое можно передать на стадию приемочного тестирования. С помощью инструментов WebDriver или Sahi приемочный тест должен проверить, содержит ли веб-страница фразу "Hello, world!".

В новом проекте все это должно быть сделано до начала процесса разработки (в "нулевой итерации", если применяется итеративный процесс разработки). Системные администраторы и техперсонал должны участвовать в создании среды, похожей на рабочую, чтобы вы могли разработать сценарии развертывания в ней и запустить демонстрационные показы. Более подробно создание рабочего каркаса и наращивание его возможностей по мере работы над проектом рассматриваются в следующих разделах.

Автоматизация процессов сборки и развертывания

Второй этап реализации конвейера развертывания — автоматизация процессов сборки и развертывания. Процесс сборки принимает исходные коды и возвращает двоичные коды. Как упомянуто выше, термин "двоичные" в данном контексте несколько расплывчатый, потому что, в зависимости от применяемой технологии программирования, результатом процесса сборки могут быть не только истинно двоичные файлы, но и файлы других типов. Главный признак двоичных кодов состоит в том, что их можно скопировать на другой компьютер и, настроив конфигурацию среды и приложения, запустить приложение без помощи инструментов, применявшихся для разработки.

Процесс сборки должен выполняться каждый раз, когда кто-либо регистрирует изменение на сервере непрерывной интеграции (см. главу 3). Сервер должен быть сконфигурирован на отслеживание системы управления версиями, обновление исходных кодов, запуск автоматического процесса сборки и сохранение двоичных кодов в файловой системе, где они будут доступны для всех участников проекта посредством пользовательского интерфейса сервера непрерывной интеграции.

Отладив процесс сборки, приступайте к автоматизации развертывания. В первую очередь выберите компьютер, на котором будет развертываться приложение. В новом проекте это может быть компьютер, на котором установлен сервер непрерывной интеграции. Если проект уже выполняется некоторое время, может понадобиться несколько дополнительных компьютеров. В зависимости от традиций, принятых в организации, среда развертывания может называться *отладочной* (staging) или *средой приемочного тестирования* (User Acceptance Testing — UAT). В любом случае эта среда должна быть как можно более похожей на рабочую (см. главу 10), а ее предоставление и поддержка должны быть полностью автоматизированными процессами (см. главу 11).

В главе 6 рассматривается ряд рекомендуемых подходов к автоматизации развертывания. На первой стадии развертывания может выполняться упаковка приложения, возможно, в несколько отдельных пакетов, если разные части приложения должны быть установлены на разные компьютеры. Следующая стадия — установка и конфигурирование приложения — должна быть автоматизирована. И наконец, вы должны создать автоматический тест развертывания, проверяющий, успешно ли развернуто приложение. Важно, чтобы процесс развертывания был надежным, поскольку от него зависит процесс автоматического приемочного тестирования.

Когда процесс развертывания приложения автоматизирован, ваш следующий шаг — создание кнопки, щелчок на которой приводит к развертыванию в отладочной среде тестирования. Сконфигурируйте сервер непрерывной интеграции таким образом, чтобы можно было выбрать любую сборку и, щелкнув на кнопке, запустить процесс, который находит двоичные коды, созданные выбранной сборкой, запускает сценарий развертывания сборки и выполняет тест сборки. При разработке систем сборки и развертывания придерживайтесь принципов, рекомендуемых в данной книге. Наиболее важные принципы: во-первых, сборка двоичных кодов для каждой версии должна выполняться только один раз, и во-вторых, двоичные коды должны быть отделены от конфигураций, чтобы коды можно было выполнять в разных средах. Соблюдение этих принципов обеспечит прочный фундамент процессов управления конфигурациями.

Если приложение не устанавливается пользователем самостоятельно, для развертывания в тестовой среде и поставки релиза должен использоваться один и тот же процесс. Различия между ними должны быть только в конфигурациях сред.

Автоматизация модульных тестов и анализ кода

Следующий этап разработки конвейера развертывания — реализация полнофункциональной стадии фиксации. На этой стадии модульные тесты, анализ кода и, в конечном счете, выбор интеграционных и приемочных тестов выполняются при каждой регистрации изменения. Выполнение модульных тестов не требует сложного конфигурирования, потому что для них приложение не обязательно должно выполняться. Модульные тесты должны запускаться в инфраструктурах типа xUnit и проверять отдельные двоичные файлы.

Модульные тесты не затрагивают файловую систему или базы данных (иначе они назывались бы компонентными тестами). Кроме того, они выполняются очень быстро. По

этим причинам их нужно запускать немедленно после каждой сборки. В этот же момент можно запустить инструменты статического анализа приложения, чтобы получить отчет с полезными диагностическими данными, такими как стиль кодирования, покрытие кода тестами, цикломатическая сложность, дублирование функций и кодов и т.п.

Когда приложение становится все более сложным, количество модульных и компонентных тестов увеличивается. Все они должны находиться на стадии фиксации. Когда стадия фиксации начнет выполняться дольше пяти минут, имеет смысл распараллелить процессы. Для этого нужно задействовать несколько компьютеров (или один компьютер с большим объемом ОЗУ и несколькими процессорами) и применить сервер непрерывной интеграции, осуществляющий разбиение процесса на потоки и поддерживающий режим параллельного выполнения.

Автоматизация приемочных тестов

На стадии приемочного тестирования конвейера развертывания можно повторно использовать сценарий, применяемый для развертывания приложения в тестовой среде. Единственное отличие состоит в том, что после дымового теста должна быть перезапущена инфраструктура приемочного теста, а генерируемые им отчеты должны сохраняться для анализа. Имеет также смысл сохранить журналы, генерируемые приложением. Если приложение оснащено пользовательским интерфейсом, примените инструмент типа Vnc2swf для создания копий экрана во время выполнения приемочных тестов для облегчения отладки системы.

Есть два типа приемочных тестов: функциональные и нефункциональные. Важно с самого начала проекта начать тестирование нефункциональных параметров, таких как производительность и масштабируемость, чтобы знать, будет ли приложение удовлетворять нефункциональным требованиям. На этапах установки и развертывания эта стадия работает точно так же, как стадия функционального приемочного тестирования. Однако сами тесты, конечно, отличаются друг от друга (создание нефункциональных тестов рассматривается в главе 9). Сначала можно выполнять приемочные тесты и тесты производительности одновременно. Но затем разделите их, чтобы яснее различать, какие тесты терпят неудачу. Хороший набор автоматических приемочных тестов поможет отследить трудно воспроизводимые проблемы, такие как состояние гонки (race condition), взаимная блокировка (deadlock) и состязание за ресурсы (обнаружить и устранить эти проблемы после поставки релиза намного тяжелее).

Набор тестов, создаваемых для стадии приемочного тестирования и тестирования фиксации конвейера развертывания, определяется стратегией тестирования (см. главу 4). Однако необходимо с самого начала проекта реализовать как минимум один или два теста каждого типа и внедрить их в конвейер развертывания. Тогда у вас будет инфраструктура, облегчающая добавление тестов по мере расширения проекта.

Развитие конвейера развертывания

Представленные выше стадии присутствуют в каждом потоке создания ценности и, соответственно, конвейере развертывания. Обычно они являются первой целью автоматизации. По мере того как проект становится все более сложным, поток создания ценности развивается вместе с ним. Однако есть еще две потенциальные возможности расширения конвейера развертывания: компоненты и ветви. Большое приложение лучше строить как набор компонентов, собранных вместе. В таких проектах имеет смысл создать сначала миниатюрный конвейер развертывания для каждого компонента, а затем создать

общий конвейер, собирающий все компоненты и передающий целостное приложение в среды приемочного тестирования, нефункционального тестирования, развертывания, отладочную и рабочую. Этот вопрос подробно рассматривается в главе 13. Управление ветвями обсуждается в главе 14.

Конкретная реализация конвейера развертывания существенно зависит от типа проекта, однако решаемые им задачи одни и те же в большинстве проектов. Использование задач как шаблонов ускоряет создание процессов сборки и развертывания в любом проекте. Однако в конечном счете, главная цель конвейера развертывания — моделирование процессов сборки, установки, тестирования и поставки приложения. Конвейер обеспечивает прохождение каждого изменения по всем этим процессам в автоматическом режиме.

По мере реализации конвейера вы обнаружите, что характер общения внутри команды меняется, разговоры становятся все более конкретными, целенаправленными и эффективными, что положительно влияет на процесс разработки. Важно не забывать о трех вещах.

В первую очередь, не пытайтесь реализовать весь конвейер сразу. Его следует наращивать инкрементным способом. Если некоторая часть процесса в данный момент выполняется вручную, создайте для нее заполнитель в рабочем потоке. Запишите, в какие моменты ручной процесс начинается и заканчивается. Это позволит увидеть, сколько времени тратится на каждый ручной процесс, и, следовательно, найти узкие места и оценить важность их автоматизации.

Во-вторых, в разных местах конвейера есть много информации об эффективности процессов сборки, установки, тестирования и поставки релиза. Реализация конвейера должна сохранять записи о времени начала и конца каждого процесса, а также какие стадии прошло изменение. Эти данные позволят измерить продолжительность циклов от стадии фиксации до момента развертывания в рабочей среде и время, потраченное на каждую стадию (некоторые коммерческие инструменты делают это автоматически). Благодаря записям, генерируемым конвейером, вы увидите узкие места процесса и сможете спланировать их устранение в порядке их приоритетности.

И наконец, в-третьих, важно не забывать, что конвейер развертывания — “живая” система. Непрерывно работая над совершенствованием процесса поставки, продолжайте уделять внимание конвейеру, так же непрерывно совершенствуя его и выполняя рефакторинг таким же образом, будто это код приложения, подлежащего поставке.

Метрики

Обратная связь — краеугольный камень процессов поставки. Наилучший способ улучшения обратной связи состоит в сокращении времени, когда ее результаты становятся видимыми. Необходимо постоянно измерять это время и оглашать результаты измерения таким образом, чтобы с ними ознакомились все участники процесса. Например, можно вывешивать их на стенде или отображать на компьютерных экранах разработчиков крупными буквами. Однако время — не единственная метрика.

Важный вопрос — что следует измерять? Ответ на него существенно повлияет на поведение команды. Если измеряется количество строк кода, разработчики будут писать короткие строки. Если измерять количество исправленных дефектов, тестировщики будут фиксировать в журнале большое количество мелких дефектов, устраняемых за несколько минут.

Согласно концепции бережливого производства, оптимизировать процессы нужно глобально, а не локально. Если потратить много времени на устранение узкого места, которое мало влияет на процесс поставки, это время будет потрачено впустую. Поэтому важно иметь глобальные метрики, которые можно использовать для идентификации проблем с процессом поставки в целом.

Для процесса поставки наиболее важная глобальная метрика — *продолжительность цикла* (cycle time). Это время между моментом принятия решения о реализации нового средства и моментом поставки средства пользователям. Мэри Поппендик спрашивает: “Сколько времени необходимо организации на развертывание новой версии приложения при изменении одной строки кода? Является ли этот процесс повторяющимся и надежным?” [24]. Вторую метрику тяжело измерить, потому что она покрывает многие части процесса поставки — анализ кода, разработку и развертывание. Однако она содержит больше информации о процессе, чем другие метрики.

Во многих проектах главными считаются другие метрики, что, конечно, нерационально. В проектах, в которых главный показатель — качество приложения, иногда главной метрикой считается количество дефектов. Однако это второстепенная метрика. Если команда, использующая эту метрику, обнаруживает дефект, на исправление которого необходимо шесть месяцев, знание о существовании дефекта не приносит пользы. В то же время сосредоточение внимания на уменьшении жизненного цикла поощряет методики, способствующие повышению качества, такие как использование всеобъемлющих автоматических наборов тестов, выполняющихся при каждой регистрации.

Правильная реализация конвейера развертывания должна существенно упростить оценивание метрик частей жизненного цикла, ассоциированных с соответствующими частями потока создания ценности — от регистрации изменения до поставки релиза. Это позволяет увидеть интервалы простоя на каждой стадии процесса и облегчает обнаружение узких мест конвейера.

Когда известна продолжительность цикла, можно спланировать наилучший способ ее сокращения. Для этого примените следующий процесс, основанный на теории ограничений.

1. Идентифицируйте лимитирующее ограничение системы. Узким местом может быть этап процесса сборки, установки, тестирования или поставки релиза. Скорее всего, узким местом окажется процесс ручного тестирования.
2. Устраните или смягчите это ограничение. Это означает, что вы должны максимизировать пропускную способность данной части процесса. Если узкое место — ручное тестирование, обеспечьте постоянное наличие буфера историй, ожидающих ручного тестирования, и убедитесь в том, что ресурсы, необходимые для ручного тестирования, не заняты другими процессами.
3. Согласуйте все другие процессы с данным ограничением. Это означает, что другие ресурсы не должны быть задействованы на все 100%. Например, если команда разработчиков занята только историями, список неисправленных ошибок историй, ожидающих тестирования, будет увеличиваться. В этом случае скажите разработчикам снизить темпы работы над историями (темп должен быть не выше того, который обеспечивает постоянную длину списка неисправленных ошибок) и уделить часть времени созданию автоматических тестов, вылавливающих ошибки, чтобы на ручное тестирование уходило меньше времени.
4. Снимите ограничение. Если жизненный цикл все еще большой (т.е. этапы 2 и 3 не принесли желаемых результатов), увеличьте доступные ресурсы, например наймите больше тестировщиков или инвестируйте средства в создание автоматических тестов.
5. Найдите следующее лимитирующее ограничение и пройдите с ним все приведенные выше этапы.

Существует ряд дополнительных *диагностических метрик*, которые могут предупредить о возможных проблемах. К ним относятся следующие метрики:

- покрытие кода автоматическими тестами;
- свойства кода, такие как количество дубликатов кода, цикломатическая сложность, связность, стили кодирования и т.п.;
- количество дефектов;
- скорость работы команды (т.е. время, затрачиваемое командой на решение определенной задачи);
- количество фиксаций в системе управления версиями за день;
- количество сборок за день
- количество неуспешных сборок за день;
- продолжительность сборок, включая автоматическое тестирование.

Важно учитывать, как эти метрики представляются. Автоматически генерируемые отчеты содержат огромный объем данных. Правильная интерпретация получаемых диагностических данных — тонкое искусство. Например, менеджеры ожидают увидеть эти данные проанализированными и обобщенными в единую метрику “здоровья системы”, представленную в форме красного, желтого и зеленого сигналов светофора. Некоторые менеджеры хотят иметь более подробную информацию, но даже у них нет желания просматривать сотни страниц отчетов. Наш коллега Джулиас Шоу создал программу Panopticode, которая обрабатывает ряд отчетов о кодах на Java и генерирует визуальное представление (рис. 5.8), позволяющее мгновенно увидеть, есть ли проблемы с кодовой базой

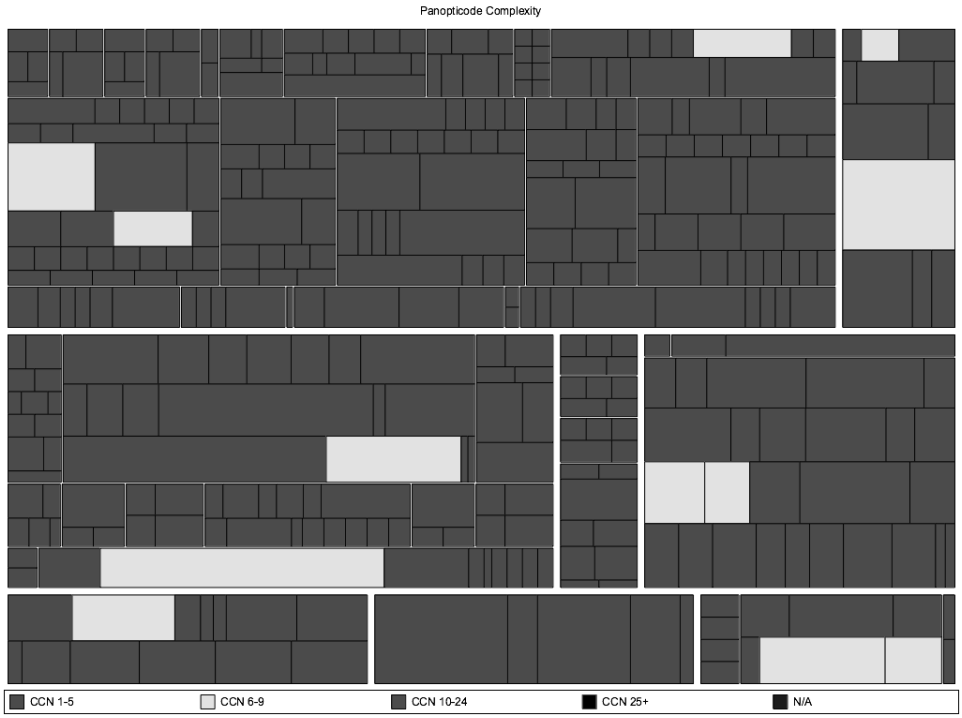


Рис. 5.8. Диаграмма, сгенерированная программой Panopticode, отображает цикломатическую сложность кодовой базы на Java

и в чем они заключаются. Ключевой принцип визуализации — обобщение данных и представление их в такой форме, в которой человеческий мозг может, сравнивая шаблоны, наиболее эффективно идентифицировать проблемы с кодовой базой и процессами.

Каждый сервер непрерывной интеграции должен генерировать отчеты о каждой регистрации изменений, визуализировать отчеты и сохранять их в хранилище. Это позволит сопоставлять результаты, сохраненные в базе данных, и отслеживать работу команд. Рекомендуется публиковать результаты на внутреннем веб-сайте. Создайте по одной странице для каждого проекта. И наконец, обобщайте результаты таким образом, чтобы их можно было отслеживать во всех проектах, над которыми работает команда или организация.

Резюме

Одна из целей конвейера развертывания заключается в предоставлении каждому участнику проекта возможности видеть продвижение сборки от регистрации до выпуска. Должно быть видно, какие изменения разрушают приложение, а какие — проходят в релиз-кандидат, пригодный для ручного тестирования или выпуска. Реализация конвейера должна позволять развернуть приложение в среде ручного тестирования путем щелчка на кнопке и увидеть, какие релиз-кандидаты находятся в данный момент в разных средах. Выбор версии приложения тоже должен быть простой операцией, выполняемой при полном знании результатов развертывания и прохождения стадий конвейера.

Когда реализован конвейер развертывания, недостатки процесса поставки становятся очевидными. Из работающего конвейера развертывания можно извлечь информацию любого типа, например как долго релиз-кандидат проходит стадии ручного тестирования, какова средняя продолжительность цикла от регистрации до выпуска, как много дефектов обнаружено на каждой стадии процесса и т.п. Эта информация позволяет оптимизировать процессы сборки и поставки.

Реализация конвейера развертывания — сложная задача. Ее решения, пригодного на все случаи жизни, не существует. Ключевой момент — создание системы управления продвижением сборки от регистрации до выпуска, предоставляющей информацию, необходимую для обнаружения проблем на как можно более ранних стадиях. Конвейер развертывания можно использовать для обнаружения узких мест процесса и ускорения обратной связи, например путем внедрения дополнительных автоматических приемочных тестов или распараллеливания процессов. Можно также сделать тестовую среду больше похожей на рабочую или реализовать более совершенную систему управления конфигурациями.

Эффективность конвейера развертывания зависит от многих факторов: правильного управления конфигурациями, автоматических сценариев сборки и развертывания, автоматических тестов. Кроме того, конвейер развертывания требует продвижения в релиз только тех изменений, которые прошли стадии автоматической сборки, тестирования и развертывания. Основа конвейера развертывания — модель зрелости процессов непрерывной интеграции, тестирования, управления данными и других аспектов технологии поставки (см. главу 15).

В следующих главах данной книги рассматриваются технические детали реализации конвейера развертывания. В частности, обсуждаются общие проблемы, которые могут возникнуть в процессе реализации конвейера, и правильные методики для всех стадий его полного жизненного цикла.

Глава 6

Сценарии сборки и развертывания

Введение

В очень простых проектах компилировать и тестировать ПО можно с помощью средств интегрированной среды разработки (например, Visual Studio или MonoDevelop). Однако такой подход эффективен лишь для тривиальных задач. Как только проектом начинают заниматься более десяти человек или его результатом должно быть более одного исполняемого файла, появляется необходимость большего контроля над процессами, иначе проект становится неуправляемым. Поэтому при работе над большим проектом (включая открытые проекты) или с распределенной командой жизненно необходимы сценарии сборки, тестирования и упаковки приложений.

Первый этап создания сценариев очень простой. Каждая современная платформа разработки предоставляет способы запуска сборки из командной строки. В проектах Rails по умолчанию выполняются задачи Rake; в проектах .NET можно использовать инструмент MSBuild; в проекте Java (если он правильно сконфигурирован) можно применять инструменты Ant, Maven, Buildr или Gradle; в проектах SCons модули C/C++ несложно обрабатывать из командной строки. Это позволяет приступить непосредственно к непрерывной интеграции. Достаточно приказать серверу непрерывной интеграции запустить стандартную для данной платформы команду создания двоичных кодов. Запуск тестов на многих платформах тоже является простой задачей, нужно лишь иметь любую из популярных инфраструктур тестирования. Проекты Rails и Java, в которых используются инструменты Maven или Buildr, позволяют запускать команды сборки и тестирования. Пользователи .NET и C/C++ для запуска сборки должны выполнить ряд операций копирования и вставки. Однако, когда проект становится более сложным (когда в нем появляются компоненты или необычные правила упаковки), вам придется прибегнуть к сценариям сборки.

При автоматизации развертывания появляются дополнительные сложности. Развертывание в тестовой или рабочей среде редко бывает таким же простым, как копирование двоичного файла в рабочую среду. В большинстве случаев для его запуска необходим ряд действий, таких как конфигурирование приложения, инициализация данных, конфигурирование инфраструктуры, настройка операционной системы и промежуточного ПО, установка двойников внешних систем и т.п. Когда проект становится еще более сложным, количество подобных действий увеличивается, подготовка растягивается во времени, а вероятность совершения ошибок возрастает (если все подготовительные операции не автоматизированы).

Использование инструментов общего назначения для развертывания сложных приложений чревато многими неприятностями во всех случаях, кроме простейших. Все уни-

версальные инструменты развертывания фактически таковыми не являются: они ограничены своими целевыми средами и промежуточными программами. Но что еще важнее, решение о способах автоматического развертывания должны приниматься разработчиками и администраторами совместно, так как они должны применять согласованные технологии.

В данной главе представлены общие принципы работы инструментов сборки и развертывания и способы их использования. Кроме того, в главе приведен ряд советов и трюков и даны ссылки на источники дополнительной информации. Данная глава не посвящена управлению средами с помощью сценариев; этот вопрос подробнее рассматривается в главе 11. Кроме того, в данной главе почти нет примеров кодов и подробных описаний инструментов, потому что они быстро устаревают.

Системы сборки и развертывания “живут” долго. Они должны пережить не только текущий проект, но и приложение в рабочей среде, поскольку оно нуждается в непрерывной поддержке. Следовательно, спроектированы они должны быть тщательно и продуманно, и относиться к ним нужно так же серьезно, как и к исходным кодам приложения. Кроме того, их нужно регулярно проверять на практике, дабы всегда быть уверенным, что они не подведут, когда понадобятся.

Обзор инструментов сборки

Инструменты автоматической сборки уже долгое время поставляются в составе многих сред разработки. У всех них есть общая особенность: они позволяют моделировать сети зависимостей. При запуске инструмента он автоматически определяет, как достичь заданной цели, выполняя задачи в правильном порядке и запуская каждую задачу, от которой зависит цель, только один раз, когда она нужна. Предположим, что нужно выполнить тесты. Для этого необходимо скомпилировать коды приложения и тестов и сконфигурировать тестовые данные. Компиляция требует инициализации среды. Пример сети зависимостей показан на рис. 6.1.

Инструмент сборки выясняет, что ему нужно для выполнения каждой задачи в сети зависимостей. Затем он в первую очередь запускает инициализацию или конфигурирование тестовых данных, поскольку эти задачи независимые. После инициализации он компилирует исходные коды приложения и тестов, устанавливает тестовые данные и только после этого запускает тестирование, потому что эта задача зависит от других. От инициализации зависят многие задачи, однако выполняется она только один раз.

Важно отметить, что каждая задача имеет два аспекта: что она делает и от чего зависит. Оба этих аспекта моделируются каждым инструментом сборки.

Инструменты сборки делятся на две категории: *ориентированные на задачу* и *ориентированные на продукт*. Инструменты, ориентированные на задачу (такие, как Ant, NAnt и MSBuild), моделируют сети зависимостей в терминах набора задач, а ориентированные на продукт (такие, как Make) — в терминах генерируемых продуктов, например исполняемых файлов.

На первый взгляд, различия между ними чисто академические, но они важны для понимания способов оптимизации сборки и обеспечения правильности процессов сборки. Например, инструмент сборки должен обеспечивать выполнение каждой зависимости (для данной цели) только один раз. Если пропустить зависимость, сборка потерпит неудачу. Если выполнить зависимость более одного раза, то в лучшем случае увеличится время выполнения (если зависимость идемпотентная), а в худшем случае результат сборки будет неправильным.

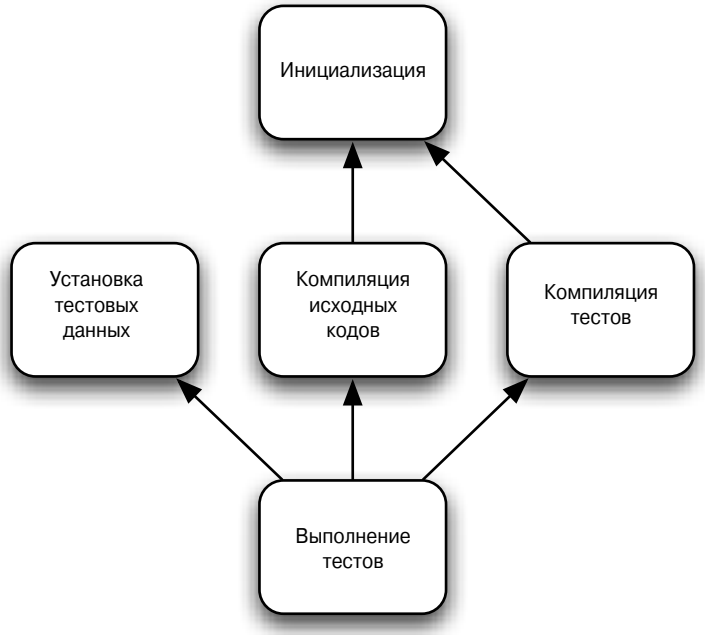


Рис. 6.1. Пример простой сети зависимостей

Обычно инструмент сборки проходит по всей сети зависимостей, запуская (но не обязательно выполняя) каждую задачу. В примере на рис. 6.1 задачи могут быть запущены в следующем порядке: установка тестовых данных, инициализация, компиляция исходных кодов, инициализация, компиляция тестов и, наконец, выполнение тестов. В инструменте, ориентированном на задачи, каждая задача знает, выполнялась ли она в процессе сборки. Следовательно, задача “инициализация”, хоть и запускается дважды, выполняется один раз.

Однако в инструментах, ориентированных на продукт, окружающий нас мир представлен как набор файлов. Например, цели “компиляция исходных кодов” и “компиляция тестов” достигаются путем генерации файлов (назовем их `source.so` и `test.so`), содержащих скомпилированные коды приложения и тестов. Цель “выполнение тестов” генерирует файл `testreports.zip`, содержащий отчет о тестировании. Система сборки, ориентированная на продукт, запускает цели “выполнение тестов”, “компиляция исходных кодов” и “компиляция тестов”, однако цель “выполнение тестов” выполняется, только если штамп времени каждого файла `.so` более поздний, чем файла `testreports.zip`.

Инструменты, ориентированные на продукт, сохраняют свои состояния в форме штампов времени файлов, сгенерированных каждой задачей (в SCons используется сигнатура MD5). Это хорошая стратегия для компиляции кодов C или C++, потому что с помощью команды `Make` компилируются только исходные файлы, изменившиеся со времени последней сборки. Данная стратегия, называемая *инкрементной сборкой*, экономит много часов машинного времени при компиляции больших проектов. В C/C++ компиляция выполняется долго, потому что компиляторы тратят много времени на оптимизацию кода. Однако в языках, выполняемых на виртуальных машинах, компилятор лишь создает байтовый код, который на этапе выполнения оптимизируется еще одним компилятором (JIT).

В противоположность этому инструменты сборки, ориентированные на задачи, не сохраняют свои состояния между сборками. Это делает их менее мощными и полностью непригодными для компиляции кодов C++. Однако они прекрасно работают с такими языками, как C#, потому что в компиляторы этих языков встроена логика инкрементных сборок. На платформе Java ситуация немного сложнее. На момент написания данной книги компилятор Javac компании Sun не выполнял инкрементные сборки (и, следовательно, задачи Ant), но компилятор Jikes компании IBM может выполнять их. Тем не менее команда `javac` в Ant выполняет инкрементную компиляцию. Важно отметить, что инструмент Rake может функционировать как ориентированный на продукт и как ориентированный на задачи.

Ниже приведен краткий обзор инструментов сборки, доступных в данное время.

Make

Утилита Make и ее многочисленные варианты занимают прочные позиции в области разработки систем управления проектами. Это мощный инструмент сборки, ориентированный на продукт и способный отслеживать зависимости внутри сборки. Сборка выполняется только для компонентов, "затронутых" последним изменением. Это важно для оптимизации производительности команды разработчиков, потому что длительность компиляции существенно сказывается на стоимости разработки.

К сожалению, утилита Make обладает рядом недостатков. По мере наращивания проекта структура системы быстро усложняется и количество зависимостей между компонентами возрастает. Сложность правил, заложенных в Make, приводит к тому, что приложение становится тяжело отлаживать.

Чтобы упростить структуру, в командах применяется ряд соглашений при работе с большой кодовой базой. Например, файлы Makefile создаются для каждого каталога. Кроме того, создается файл Makefile верхнего уровня, который рекурсивно выполняет файлы Makefile каждого подкаталога. Но при этом информация о сборках и процессах оказывается разбросанной по многим файлам. Когда разработчик регистрирует изменение некоторой сборки, тяжело выяснить, что изменено и как изменение повлияло на конечный результат.

К тому же файлы Makefile подвержены трудно обнаруживаемым ошибкам из-за того, что пробельные символы могут играть роль при определенных обстоятельствах. Например, в сценариях командной строки команды, передаваемые интерпретатору, должны быть предварены символами табуляции. Если вместо них стоят пробелы, сценарий не заработает.

Другой недостаток утилиты Make заключается в том, что она зависит от интерпретатора команд. Без него она ничего не может делать. В результате файлы Makefile специфичны для операционных систем. Чтобы заставить набор инструментов на основе Make работать в разных дистрибутивах UNIX, нужно приложить много усилий. Файлы Makefile фактически являются внешними файлами DSL (Domain Specific Language — предметно-ориентированный язык), которые не предусматривают расширение базовой системы (помимо определения новых правил), поэтому расширения вынуждены повторно создавать типовые решения без доступа к внутренним структурам данных Make.

Перечисленные проблемы, в сочетании с декларативной программной моделью Make, которая незнакома большинству разработчиков (они больше привыкли к императивному программированию), приводят к тому, что в запускаемых с нуля коммерческих проектах Make редко используется в качестве базового инструмента сборки.

Общее мнение удачно выразил Марк Доминус [dyGIMy]: “Это один из тех дней, когда я недоволен программным обеспечением. Меня часто удивляет, как много таких дней связано с Make”.

В наше время многие разработчики на C/C++ вместо Make отдают предпочтение инструменту SCons. Сам инструмент и его файлы конфигурации написаны на Python. Это делает его намного более мощным и переносимым, чем Make. Кроме того, SCons предоставляет ряд полезных средств, таких как встроенная поддержка Windows и распараллеливание сборок.

Ant

С появлением Java разработчики начали создавать кроссплатформенные приложения. Это сделало ограничения, присущие Make, еще более болезненными. В результате сообщество Java начало экспериментировать с рядом других решений, в первую очередь с переносом Make на Java. В то же время язык XML начал завоевывать популярность в качестве удобного средства создания структурированных документов. Эти два направления объединились, в результате чего появился инструмент сборки Ant.

Полностью кроссплатформенный инструмент Ant содержит набор задач, написанных на Java и выполняющих общие операции, такие как компиляция и манипулирование файловой системой. Его легко расширять новыми задачами, написанными на Java. Инструмент Ant быстро стал де-факто стандартным инструментом в проектах Java. На данный момент он широко поддерживается средами разработки и другими инструментами.

Ant ориентирован на задачи. Компоненты этапа выполнения Ant написаны на Java, однако сценарии Ant являются внешними DSL, написанными на XML. Эта комбинация придает Ant мощные кроссплатформенные возможности. Кроме того, Ant — чрезвычайно мощный и гибкий инструмент, позволяющий решать практически любые задачи.

Тем не менее инструмент Ant обладает рядом недостатков.

- Сценарии сборки Ant нужно писать на XML. В результате они получаются длинными и мало пригодными для визуального чтения.
- В Ant встроена “анемичная” доменная модель. Фактически, концепция доменов задач отсутствует, из-за чего разработчики вынуждены тратить много времени на создание самодельных сценариев компиляции, выполнение тестов, создание файлов JAR и т.п.
- Ant — декларативный язык, а не императивный. Впрочем, в нем есть достаточно дескрипторов в императивном стиле (таких, как `<antcall>`), позволяющих смешивать метафоры, что лишь вносит дополнительный хаос.
- В задачах Ant нелегко найти ответы на вопросы типа: “Сколько тестов прошла сборка?” или “Как долго выполняется задача?”. Все, что вы можете сделать, — подключить инструмент, выводящий эту информацию в командную строку, где ее можно синтаксически проанализировать или экспортировать в Ant с помощью пользовательских инструментов, написанных на Java.
- Ant поддерживает повторное использование компонентов с помощью задач `import` и `macrodef`, однако они неоправданно сложные.

В результате этих ограничений файлы Ant очень длинные и плохо поддаются рефакторингу. Многие файлы Ant содержат тысячи строк. Ценную информацию об инструменте Ant можно найти в статье Джулиана Симпсона [28].

NAnt и MSBuild

Когда Microsoft впервые представила платформу .NET, ее язык и среда во многом были похожи на Java. Разработчики Java, перешедшие на эту новую платформу, быстро перенесли в нее свои любимые инструменты. В результате вместо JUnit и JMock мы получили NUnit и NMock. Вполне предсказуемым было также появление инструмента NAnt. В нем используется тот же синтаксис, что и вAnt, с небольшими отличиями.

Позже Microsoft представила свой вариант NAnt, названный MSBuild. Это прямой потомок Ant и NAnt, оказавшийся хорошо знакомым тем, кто работал с этими инструментами. Однако MSBuild тесно интегрирован с Visual Studio. В нем используются средства сборки решений и проектов Visual Studio и способы управления зависимостями (в результате сценарии NAnt часто вызывают средства компиляции MSBuild). Некоторые разработчики жалуются, что MSBuild менее гибкий, чем NAnt, однако регулярные обновления MSBuild и его поставка в рамках инфраструктуры .NET отодвинули NAnt на второй план.

Впрочем, как NAnt, так и MSBuild имеют ряд ограничений Ant, описанных выше.

Maven

Какое-то время инструмент Ant был очень популярен в сообществе Java, однако прогресс не стоит на месте. Инструмент Maven пытается удалить большие объемы стандартного текста в файлах Ant путем введения более сложной доменной структуры на основе множества предположений о компоновке проектов Java. Принцип предпочтения соглашений конфигурациям означает, что, когда проект соответствует структуре, продиктованной инструментом Maven, с его помощью можно создать единственную команду, выполняющую почти любую задачу сборки, установки, тестирования и поставки релиза, не написав ни единой строки на XML. Данный подход предполагает создание веб-сайта для проекта, по умолчанию хостирующего файлы Javadoc приложения.

Другая важная возможность Maven — поддержка автоматического управления библиотеками Java и зависимостями между проектами. Эти проблемы были одними из наиболее болезненных в больших проектах на Java. Кроме того, Maven поддерживает довольно сложную, но жесткую схему разделов, позволяющую разбить большие решения на небольшие компоненты.

Инструмент Maven обладает тремя недостатками. Во-первых, если проект не соответствует принятым в Maven соглашениям о структуре и жизненном цикле, очень тяжело (или даже невозможно) заставить Maven сделать то, что нужно. Впрочем, иногда это считается полезной особенностью. Она вынуждает команду структурировать проекты в соответствии с требованиями Maven. В большинстве случаев это удобно, однако, если нужно запрограммировать какую-либо нестандартную операцию (например, загрузить пользовательские тестовые данные перед выполнением теста), вам придется разрушить доменную модель и жизненный цикл Maven, в результате чего будет создан плохо поддерживаемый процесс. Инструмент Ant намного более гибкий, чем Maven.

Во-вторых, в Maven используются внешние DSL, написанные на XML. Это означает, что для расширения задачи нужно написать код XML. Создание надстройки (плагина) Maven — довольно сложная задача, которую нельзя решить за несколько минут. Вам придется изучить синтаксис Mojo, дескрипторы надстроек и всю инфраструктуру управления, используемую в Maven на момент, когда вы читаете эти строки. К счастью, в Maven поставляются надстройки почти для любых ситуаций, встречающихся в типичных проектах Java.

В-третьих, в конфигурации Maven, установленной по умолчанию, выполняется самообновление инструмента. Ядро Maven очень маленькое. Для обеспечения нужной функциональности оно само загружает свои надстройки из Интернета. Инструмент Maven пытается обновить себя при каждом запуске. В результате хаотичных обновлений и откатов определенных надстроек инструмент может потерпеть непредсказуемый крах, обусловленный не ошибками пользователей, а неизвестно чем. Больше того, это означает, что вы не сможете воспроизвести сборку. Связанная с этим проблема состоит в том, что система управления библиотеками и зависимостями Maven позволяет создавать снимки компонентов, используемые в разных проектах, что приводит к невозможности воспроизвести конкретную сборку, в которой используются снимки зависимостей.

Для некоторых команд ограничения Maven либо слишком серьезные, либо вынуждают затрачивать большие усилия на реструктуризацию сборок для удовлетворения предположений Maven. В результате эти команды возвращаются к Ant. Недавно был создан инструмент Ivy, позволяющий управлять библиотеками и зависимостями между компонентами без помощи Maven. Работая с Ivy, можно пользоваться некоторыми преимуществами Maven без самого Maven, если вы по некоторым причинам привязаны к Ant.

Инструменты Ivy и Maven хорошо управляют зависимостями между компонентами, но встроенный в них механизм управления внешними зависимостями (загрузка из Интернета архивов, поддерживаемых сообществом соответствующего инструмента) оставляет желать лучшего. Уже стала легендарной проблема, когда запуск сборки в первый раз приводит к тому, что Maven пытается загрузить половину Интернета. Кроме того, если вся команда не соблюдает гипертрофированные требования к дисциплине использования версий, легко получить серьезные проблемы вследствие того, что Maven изменяет версии некоторых библиотек без вашего ведома.

Управление библиотеками и зависимостями между компонентами более подробно рассматривается в главе 13.

Rake

Инструмент Ant и его собратья являются внешними языками DSL (Domain Specific Language — предметно-ориентированный язык). Однако выбор XML для представления этих языков приводит к тому, что инструменты на их основе тяжело создавать, читать, поддерживать и расширять. Инструмент сборки Rake на основе языка Ruby появился в результате эксперимента: легко ли воспроизвести функциональность Make с помощью внутреннего DSL на Ruby. Результат эксперимента оказался положительным, вследствие чего и был создан инструмент Rake. Этот инструмент ориентирован на продукт (как и Make), но его легко использовать в качестве инструмента, ориентированного на задачи.

Как и Make, инструмент Rake оперирует задачами и зависимостями. Однако, поскольку сценарии Rake пишутся на Ruby, для программирования любых задач можно использовать программный интерфейс Ruby. В результате Rake существенно облегчает создание мощных, независимых от платформы сценариев сборки: разработчику предоставлена вся мощь универсального языка программирования.

Применение языка общего назначения приводит к тому, что для поддержки сценариев сборки доступны все мощные инструменты разработки кодов. Сборки можно подвергать рефакторингу и разбивать на модули. Работать с ними можно в привычной среде разработки. Отлаживать сценарии Rake легко с помощью стандартного отладчика Ruby. Столкнувшись с ошибкой при выполнении сценария сборки на Ruby, можно отследить стек, чтобы найти причину ошибки. Классы Ruby открыты для расширения, поэтому к ним можно добавлять методы из сценариев сборки для целей отладки. Эти и ряд других полезных методик для Rake приведены в статье Мартина Фаулера [9lfL15].

Инструмент Rake был разработан программистами Ruby и широко используется в проектах на Ruby, но это не означает, что его тяжело использовать в проектах на основе других технологий (например, проект Albacore предоставляет ряд задач Rake для сборки систем .NET). Несомненно, Rake является инструментом общего назначения, облегчающим создание сценариев сборки. Конечно, разработчики должны знать основы программирования на Ruby, но это же справедливо для Ant и NAnt.

Недостатки Rake следующие. Во-первых, на используемой платформе должна быть обеспечена доступность хорошей среды выполнения (в этом качестве JRuby быстро набирает популярность как переносимая и надежная платформа). Во-вторых, необходимо установить взаимодействие с библиотеками RubyGems.

Buildr

Простота и мощь Rake вынуждают конкурирующие платформы позволять писать сценарии сборки на реальном языке программирования. Такой подход применен в новом поколении инструментов сборки, таких как Buildr и Gradle. Для создания сценариев сборки в них используется внутренний DSL. Кроме того, они облегчают управление зависимостями сборок, используемых во многих проектах. Признаемся, что мы описываем Buildr подробнее лишь потому, что лучше знакомы с ним, чем с другими инструментами данной серии.

Инструмент Buildr создан на основе Rake, поэтому все, что вы делали с Rake, можете продолжать делать с Buildr. Кроме того, Buildr — хорошая замена Maven: в нем используются те же соглашения, что и в Maven, в частности касающиеся структуры файловой системы, хранилищ и спецификаций артефактов. В Buildr можно использовать задачи Ant (включая пользовательские) без дополнительного конфигурирования. Как и Rake, Buildr предоставляет платформу, ориентированную на продукт, для создания инкрементных сборок. Что самое невероятное, Buildr работает быстрее, чем Maven. К тому же, в отличие от Maven, в нем очень легко настраивать существующие и создавать новые, собственные задачи.

Если вы начали проект Java с нуля или ищете замену Ant или Maven, рекомендуем остановить свой выбор на Buildr или Gradle (если предпочитаете писать DSL на Groovy).

Psake

Пользователи Windows не пройдут мимо новой линейки инструментов сборки на основе внутреннего DSL. Инструмент Psake — это внутренний DSL, написанный в PowerShell и предоставляющий сеть зависимостей, ориентированную на задачи.

Принципы создания сценариев сборки и развертывания

В этом разделе рассматриваются общие принципы и методики создания сценариев сборки и развертывания, применимые ко всем технологиям программирования.

Создавайте сценарии для каждой стадии конвейера развертывания

Мы горячие приверженцы концепции предметно-ориентированного проектирования (Domain-Driven Design, DDD) и применяем ее во всех наших проектах. Создаваемые нами сценарии сборки — не исключение. Необходимо, чтобы структура сценариев сборки

четко отображала процессы, реализуемые ими. При таком подходе сценарии обладают хорошо организованной структурой, облегчающей их поддержку и минимизирующей зависимости между компонентами системы сборки и развертывания. Конвейер развертывания предоставляет прекрасные возможности разделения задач между сценариями сборки.

Начав работу над проектом, имеет смысл создать единственный сценарий, содержащий все операции, которые будут выполняться в конвейере развертывания, заменив заглушками этапы, которые пока что не автоматизированы. Однако такой сценарий будет довольно длинным. Разделите его на несколько сценариев, по одному для каждой стадии конвейера. Среди них будет сценарий фиксации, содержащий все задачи, необходимые для компиляции, упаковки, выполнения тестов фиксации, выполнения статического анализа кода и т.п. Затем вам понадобится сценарий функционального приемочного тестирования, который вызывает инструмент развертывания приложения в соответствующей среде, подготавливает данные и запускает приемочные тесты. Можете также добавить сценарий, выполняющий нефункциональные тесты, например стресс-тесты и тесты безопасности.

Внимание!

Убедитесь в том, что все сценарии хранятся в системе управления версиями, предпочтительно в том же месте, в котором содержится исходный код. Разработчики и администраторы должны иметь возможность совместно работать над сценариями сборки и развертывания. Их сотрудничество облегчается, если все сценарии находятся в одном хранилище.

Используйте наиболее подходящие инструменты для развертывания

В типичном конвейере развертывания большинство стадий, выполняющихся после успешной фиксации (это такие стадии, как автоматическое приемочное тестирование и пользовательское тестирование), зависят от приложения, развернутого в среде, близкой к рабочей. Поэтому важно, чтобы развертывание тоже было автоматизировано. Однако для автоматического развертывания нужно использовать наиболее подходящий для этого инструмент, а не язык сценариев общего назначения (впрочем, очень простой процесс развертывания можно реализовать на любом языке). Каждая типовая часть промежуточного ПО имеет инструменты конфигурирования и развертывания; вы должны использовать их. Например, если применяется WebSphere Application Server, то для конфигурирования конвейера и развертывания приложения следует использовать инструментWsadmin.

Учитывайте, что развертывание приложения будет выполняться многими людьми: разработчиками на своих локальных компьютерах, тестировщиками, администраторами. Следовательно, решение о способе развертывания нужно принимать с участием всех этих людей. Это нужно сделать в самом начале проекта.

Разработчики и администраторы должны совместно работать над процессом развертывания

В одном из проектов по заказу крупной телекоммуникационной компании разработчики создали систему локального развертывания приложения на основе инструмента Ant. Однако, когда пришло время развернуть приложение в среде приемочного тестирования, близкой к рабочей, произошли сразу две крупные неприятности: во-первых, сценарий развертывания потерпел крах, и, во-вторых, администраторы, управлявшие средой, отказались использовать сценарий, потому что они не знали Ant.

Чтобы выйти из затруднительного положения, была сформирована команда специально для создания унифицированных процессов развертывания в каждой среде. Команда работала в тесном взаимодействии с разработчиками и администраторами и создала систему, приемлемую для обеих групп. Они написали набор bash-сценариев, которые удаленно управляли узлами сервера приложений и конфигурировали Apache и WebLogic.
Набор сценариев очень понравился администраторам по двум причинам. Во-первых, они участвовали в его создании. Во-вторых, они получили унифицированный, многократно выполняемый сценарий, применяемый для развертывания на всех стадиях конвейера и в каждой тестовой среде.

Сценарий развертывания должен быть пригоден как для обновления приложения, так и для его установки с нуля. Это означает, например, что перед развертыванием сценарий должен завершать все выполняющиеся предыдущие версии приложения. Кроме того, сценарий должен уметь создавать базы данных с нуля и обновлять существующие базы данных.

Применяйте одни и те же сценарии в каждой среде

Как показано в главе 5, важно использовать один и тот же процесс для развертывания приложения в каждой среде, чтобы обеспечить эффективное тестирование процессов сборки и развертывания. Все различия между средами (например, URL-адреса служб или IP-адреса) должны быть представлены как конфигурационная информация, управляемая отдельно от сценариев. Храните конфигурационную информацию в системе управления версиями и обеспечьте механизм ее извлечения сценариями, как описано в главе2.

Важно, чтобы одни и те же сценарии сборки и развертывания применялись как на компьютерах разработчиков, так и в средах, близких к рабочим, и чтобы они использовались разработчиками для выполнения всех операций, связанных со сборкой и развертыванием. В процесс сборки легко добавить (неумышленно или умышленно) детали, используемые только разработчиками, что нивелирует ключевые принципы, обеспечивающие эффективность и гибкость процессов рефакторинга и тестирования. Если приложение зависит от пользовательских компонентов, необходимо обеспечить предоставление их правильных версий, о которых известно, что они надежно взаимодействуют с другими компонентами. Для решения этой задачи удобны инструменты Maven и Ivy.

Если приложение обладает сложной архитектурой развертывания, необходимо упростить ее, чтобы ее можно было применить на компьютерах разработчиков. Для этого часто необходимо приложить значительные усилия, например обеспечить возможность замены кластера Oracle резидентной базой данных на этапе развертывания. Однако усилия окупятся сторицей. Если разработчик, чтобы запустить приложение, вынужден обращаться к общим ресурсам, он будет запускать его реже, что замедлит обратную связь. Это, в свою очередь, приведет к увеличению количества дефектов и замедлению разработки. Следует интересоваться не вопросом: “Окупятся ли затраты на решение задачи локального выполнения приложения?”, а вопросом: “Оправдан ли отказ от решения этой задачи?”.

Используйте инструменты пакетирования, предоставляемые операционной системой

В данной книге термин “двоичные коды” означает любые объекты, передаваемые в целевую среду процессом развертывания. В большинстве случаев это набор файлов, созданных

процессом сборки, библиотеки, от которых зависит приложение, и, возможно, статические файлы, зарегистрированные в системе управления версиями.

Развертывание набора файлов, разбросанных по файловой системе, — неэффективный процесс, существенно затрудняющий поддержку развертывания (обновления, откаты, отмены инсталляций). Для его оптимизации применяются системы управления пакетами программ. Если целевой средой является одна операционная система или небольшой набор родственных операционных систем, мы настоятельно рекомендуем использовать технологии пакетирования, предоставляемые операционной системой, для упорядочения всего, что используется при развертывании. Например, в Debian и Ubuntu используется одна и та же система управления пакетами Debian; в Red Hat, SuSE и многих других дистрибутивах Linux используется система Red Hat; пользователи Windows могут применять систему Microsoft Installer. Все эти системы довольно простые в использовании и обеспечивают мощную поддержку всеми необходимыми инструментами.

Если процессы развертывания предполагают распределение файлов по файловой системе или добавление ключей в реестр, используйте систему управления пакетами программ. Она предоставляет много преимуществ. Благодаря ей не только упрощается поддержка приложения, но и появляется возможность реализовать процессы развертывания с помощью таких инструментов управления средами, как Puppet, CfEngine и Marimba. Для этого достаточно выгрузить пакеты в общее хранилище и запрограммировать эти инструменты на установку правильных версий пакетов таким же образом, как, например, задание инсталляции правильной версии Apache. Если в разных средах нужно устанавливать разные компоненты (возможно, при использовании многоуровневой архитектуры), можно создать отдельные пакеты для каждого уровня или среды. Упаковка двоичных кодов должна быть автоматическим процессом конвейера развертывания.

Конечно, таким способом можно управлять не всеми развертываниями. Например, коммерческим серверам промежуточного ПО для развертывания часто нужны специальные инструменты. В таком случае необходим гибридный подход. Используйте системы управления пакетами для всего, что не требует специальных инструментов, и специальные инструменты — для остальных развертываний.

Примечание

Для распространения приложений можно также использовать специфичные для платформы системы управления пакетами, такие как RubyGems, Python Eggs, CPAN для Perl и т.д. Однако, по нашему мнению, при создании пакетов развертывания предпочтительнее системы управления пакетами, встроенные в операционные системы. Специфичные для платформы инструменты хорошо приспособлены для распространения библиотек данной платформы, однако они предназначены для разработчиков, а не для системных администраторов. Большинство системных администраторов не любят эти инструменты, потому что они добавляют еще один слой управления, не всегда хорошо работающий с системами управления пакетами, встроенными в операционные системы. Если нужно развертывать приложения Rails во многих операционных системах, используйте RubyGems для управления пакетами. Однако, если это возможно, используйте стандартную систему управления пакетами, встроенную в операционную систему.

CPAN — одна из лучших систем управления пакетами, специфичными для платформ. Она позволяет преобразовывать модули Perl в пакеты Red Hat или Debian в полностью автоматическом режиме. Если бы все специфичные для платформы форматы управления пакетами поддерживали автоматическое преобразование в форматы систем управления пакетами, встроенных в операционные системы, этого конфликта не существовало бы.

Обеспечьте идемпотентность процесса развертывания

Процесс развертывания всегда должен оставлять целевую среду в прежнем состоянии (естественно, правильном), независимо от того, в каком состоянии она была перед началом развертывания (свойство *идемпотентности*).

Простейший способ сохранения идемпотентности — всегда начинать с базовой среды, о которой известно, что она хорошая, и которая создана автоматически или путем виртуализации. Эта среда должна содержать все необходимое промежуточное ПО и все, что нужно приложению для выполнения. Процесс развертывания может предварительно загрузить заданную версию приложения и развернуть ее в данной среде с помощью инструмента, совместимого с промежуточным ПО.

Если процедура управления конфигурациями не позволяет достичь этого, второй наилучший способ состоит в проверке предположений о среде, используемых процессом развертывания, и генерации ошибки развертывания, если предположения не оправдываются. Например, можно проверить, установлено ли нужное промежуточное ПО, его версию и выполняется ли оно. В любом случае нужно проверить доступность и версии служб, от которых зависит приложение.

Если приложение тестируется, компилируется и интегрируется как единое целое, обычно имеет смысл разворачивать его тоже как целое. Это означает, что каждый раз нужно развертывать все с нуля на основе двоичных кодов, полученных из единой версии, хранящейся в системе управления версиями. Это относится и к многоуровневым системам, в которых прикладной и представительский уровни разрабатывались одновременно. Развертывая один уровень, вы должны развернуть все уровни.

Во многих организациях руководство настаивает на том, что необходимо развертывать только те артефакты, которые изменялись, чтобы минимизировать вычисления. Но выяснить, что изменялось, часто сложнее, чем развернуть все с нуля. При выяснении возможны ошибки. К тому же, это существенно затрудняет тестирование. Протестировать все взаимные влияния изменений невозможно, поэтому патологический случай, который вы не рассматривали, может произойти как раз в момент поставки релиза, и система окажется в неопределенном состоянии.

Есть несколько исключений из этого правила. Во-первых, в случае кластерных систем не всегда имеет смысл повторно развертывать одновременно весь кластер (о канареечных релизах см. в главе 10).

Во-вторых, если приложение разбито на компоненты, извлекаемые из многих хранилищ исходного кода, вам придется развертывать двоичные коды разных кортежей версий (x, y, z...) из разных хранилищ системы управления версиями. В этом случае, если вы знаете, что изменился только один компонент, а протестированы комбинации версий компонентов, которые вы собираетесь внедрить в рабочую среду, то можете развернуть только изменившийся компонент. Процесс обновления предыдущего состояния до нового уже протестирован. Эти же принципы применимы к отдельным службам SOA.

И наконец, существует еще один подход, заключающийся в развертывании с помощью идемпотентных инструментов. Например, инструмент Rsync обеспечивает идентичность исходного каталога одной системы и целевого каталога другой системы при любом состоянии файлов целевого каталога. Это достигается с помощью мощных алгоритмов передачи по сети только различий между исходным и целевым каталогами. Система управления версиями, выполняющая обновление каталогов, достигает того же результата. Инструмент Puppet, описанный в главе 11, анализирует конфигурацию целевой среды и вносит только необходимые изменения, синхронизируя их с декларативной спецификацией желаемого состояния среды. Компании BMC, HP и IBM поставляют мощные наборы коммерческих инструментов управления развертыванием и поставкой релизов.

Совершенствуйте систему развертывания инкрементным способом

Полностью автоматизированный процесс развертывания нравится каждому. Когда человек видит, что развертывание огромной системы происходит в результате щелчка на кнопке, ему это кажется чудом. Извне это чудо действительно кажется непомерно сложным, однако, если проанализировать любую нашу систему развертывания, выяснится, что это всего лишь коллекция очень простых, инкрементных шажков, которые со временем превратились в изощренную систему.

Мы пытаемся внушить вам, что вы не обязаны реализовать все стадии конвейера в наиболее совершенной форме, чтобы получить пользу от него. Это можно делать постепенно, получая пользу от каждого инкрементного шага в направлении наращивания системы. Когда вы на начальном этапе проекта напишете сценарий развертывания приложения в локальной среде разработки и сделаете его общим для всех разработчиков, то уже сэкономите много рабочего времени команды.

Команда разработчиков и администраторы должны совместно работать над автоматизацией развертывания приложения в тестовых средах. Убедитесь в том, что администраторы чувствуют себя комфортно с инструментами, используемыми для развертывания. Проследите за тем, чтобы разработчики использовали эти же инструменты для развертывания и выполнения приложения на своих компьютерах. Затем приступайте к совершенствованию этих сценариев, чтобы их же можно было использовать и для развертывания в средах приемочного тестирования. Затем постепенно переходите вниз по конвейеру развертывания и убедитесь в том, что администраторы могут использовать эти же инструменты для развертывания в отладочной и рабочей средах.

Структура проекта с приложениями для JVM

В данной книге мы пытаемся избежать обсуждения вопросов, специфичных для отдельных технологий программирования, однако сейчас мы чувствуем, что имеет смысл уделить один раздел проектам на основе JVM. Существует ряд полезных соглашений о структуре конвейера, которые в других технологиях, находящихся за пределами среды Maven (например, в Rails или .NET), не обязательны. Впрочем, и в других технологиях использование стандартных структур существенно облегчает жизнь разработчикам. Информацию, представленную в данном разделе, можно с пользой применить в разных технологиях. В частности, в .NET можно с успехом использовать те же структуры проекта, заменив, естественно, косую черту обратной косой чертой.

Структура проекта

В данном разделе представлена структура проекта, используемая в Maven. Но даже если вы не используете (или не любите) Maven, эта структура пригодится вам как источник полезных стандартных соглашений.

Типичная исходная структура проекта на основе Maven выглядит следующим образом.

```
/[имя_проекта]
  README.txt
  LICENSE.txt
  /src
    /main
      /java       Исходные коды Java
```

```
      /scala       Исходные коды на других языках
      /resources   Ресурсы проекта
      /filters     Файлы фильтров ресурсов
      /assembly    Дескрипторы сборок
      /config      Конфигурационные файлы
      /webapp      Ресурсы веб-приложения
    /test
      /java        Источники тестов
      /resources   Ресурсы тестов
      /filters     Фильтры ресурсов тестов
    /site          Источник для веб-сайта проекта
    /doc           Документация
  /lib
    /runtime       Библиотеки этапа выполнения
    /test          Библиотеки, необходимые для тестов
    /build         Библиотеки, необходимые для сборки
```

Если используются вложенные проекты Maven, каждый из них располагается в каталоге, вложенном в корневой каталог проекта. Структура подкаталогов подчиняется стандартным соглашениям Maven. Обратите внимание на то, что каталог `lib` не является частью Maven, потому что зависимости автоматически загружаются и сохраняются в локальном хранилище, управляемом инструментом Maven. Если Maven не используется, имеет смысл зарегистрировать библиотеки так же, как исходные коды.

Управление исходными кодами

Всегда придерживайтесь стандартных соглашений Java и присваивайте файлам в каталогах имена на основе пакетов, по одному классу на файл. Компилятор Java и все современные среды разработки вынуждают следовать этим соглашениям, но нам нередко приходится сталкиваться со случаями, когда люди нарушают их. Несоблюдение этих и других соглашений языка может привести к трудно обнаружимым ошибкам и, что еще важнее, затрудняет поддержку проекта. Кроме того, компилятор будет возвращать много предупреждений, среди которых вы не заметите важные. Присваивайте имена пакетам в стиле UpperCamelCase (`PackageName`), а классам — в стиле lowerCamelCase (`className`). На этапе анализа кода на стадии фиксации применяйте открытый инструмент CheckStyle или FindBugs для принудительного соблюдения соглашений об именовании. Дополнительную информацию о соглашениях об именовании можно найти в документации Sun [asKdH6].

В каталоге `src` не должно быть сгенерированных конфигураций или метаданных (например, сгенерированных библиотекой XDoclet). Поместите их в каталог `target`, чтобы их можно было удалить при запуске чистой сборки, не регистрируя ошибочно в системе управления версиями.

Управление тестами

Все исходные коды тестов должны находиться в каталоге `test/[`*язык*`]`. Модульные тесты храните в зеркале иерархии пакетов, так как тест для некоторого класса должен находиться в том же пакете, что и класс.

Другие типы тестов, такие как приемочные, компонентные и т.п., можно хранить в отдельном наборе пакетов, например `com.mycompany.myproject.acceptance.ui`, `com.mycompany.myproject.acceptance.api`, `com.mycompany.myproject.integration`. Впрочем, обычно они хранятся в том же каталоге, что и остальные тесты. В сценариях сборки можно применить фильтрацию на основе имен пакетов для их раздельного выполнения. Некоторые разработчики предпочитают создавать отдельные под-

каталоги в каталоге `test` для разных типов тестов. Это вопрос вкуса, поскольку инструменты сборки и среды разработки вполне могут справиться с обеими структурами.

Управление результатами сборки

Когда Maven выполняет сборку проекта, он размещает все в корневом каталоге проекта `target`. В него попадают сгенерированные коды, файлы метаданных и т.д. Их размещение в отдельном каталоге облегчает очистку артефактов от предыдущих сборок, потому что в таком случае для этого достаточно удалить содержимое каталога. Не регистрируйте в системе управления версиями ничего, что находится в этом каталоге. Если нужно зарегистрировать двоичные артефакты, скопируйте их в другой каталог хранилища. Система управления исходными кодами должна игнорировать каталог `target`. Инструмент Maven создает файлы в следующих каталогах.

```
/[имя_проекта]
  /target
    /classes           Скомпилированные классы кодов
    /test-classes      Скомпилированные классы тестов
    /surefire-reports  Отчеты тестов
```

Если вы не используете Maven, можете применить для хранения отчетов тестов подкаталог `reports` каталога `target`.

В конечном счете, процесс сборки должен сгенерировать двоичные коды в формате JAR, WAR или EAR. Они поступают в каталог `target` для записи в хранилище артефактов системой сборки. Для начала в каждом проекте нужно создать один файл JAR. По мере роста проекта можно создавать разные JAR-файлы для разных компонентов (управление компонентами рассматривается в главе 13). Например, для отдельных функций системы можно создать файлы JAR, представляющие целостные компоненты или службы.

При любой стратегии не забывайте, что создание многих JAR-файлов имеет две цели: во-первых, упрощение развертывания приложения, и, во-вторых, повышение эффективности процесса сборки и минимизации сложности графа зависимостей. Эти цели должны служить для вас руководством при планировании упаковки приложения.

Вместо сохранения всех кодов как одного проекта и создания многих JAR-файлов, можно создать отдельные проекты для каждого компонента (они называются *вложенными проектами*). Когда проект достигнет определенных размеров, это облегчит его поддержку, хотя в некоторых средах разработки это может затруднить навигацию по кодовой базе. Выбор данного подхода зависит от среды разработки и связанности кодов разных компонентов. Создание отдельного шага в процессе сборки для построения приложения из разных JAR-файлов помогает сохранить гибкость управления пакетами.

Управление библиотеками

Есть несколько способов управления библиотеками. Один из них заключается в полном делегировании этой задачи инструменту Maven, Ivy или другому. Тогда не нужно будет регистрировать каждую библиотеку в системе управления версиями — достаточно объявить требуемые зависимости в спецификации проекта. На другом конце спектра возможностей находится регистрация в системе управления исходными кодами всех библиотек, необходимых проекту для сборки, тестирования и выполнения. В этом случае их обычно помещают в подкаталог `lib` корневого каталога проекта. Мы рекомендуем распределить библиотеки по разным каталогам в зависимости от того, когда они нужны: на этапе сборки, тестирования или выполнения.

В настоящее время в Интернете дискутируется вопрос о том, имеет ли смысл хранить зависимости этапа сборки, такие как сам Ant. Мы считаем, что выбор должен определяться размерами и продолжительностью проекта. С одной стороны, такие инструменты, как компилятор или утилита Ant, можно использовать для сборки в разных проектах, поэтому их хранение в каждом проекте расточительно. Однако с другой стороны, когда проект разрастается, поддержка зависимостей становится все более сложной задачей. Самое простое решение заключается в хранении большинства зависимостей в отдельном проекте в системе управления версиями.

Более изощренный подход — создание хранилища, общего для всей организации, для хранения библиотек, необходимых во всех проектах. Как Ivy, так и Maven поддерживают пользовательские хранилища. В организациях, для которых важна совместимость платформ, этот подход позволяет обеспечить доступность всех библиотек. Указанные выше подходы более подробно рассматриваются в главе 13.

Все библиотеки, от которых зависит приложение, необходимо упаковать вместе с двоичными кодами приложения в конвейере развертывания, как описано ранее.

Сценарии развертывания

Один из главных принципов управления средами состоит в том, что любые изменения тестовых и рабочих сред должны выполняться только посредством автоматического процесса. Это означает, что для развертывания нельзя выполнять удаленную регистрацию в этих средах: все операции должны выполняться сценариями. Существует несколько способов выполнения сценариев развертывания. В первую очередь, если система выполняется на одном компьютере, можно создать сценарий, который сделает все, что нужно, локально.

Однако в большинстве случаев развертывание требует согласования сценариев, выполняющихся на разных компьютерах. Необходимо иметь набор сценариев развертывания (по одному для каждой независимой части процесса развертывания) и выполнять их на всех серверах. Это не означает, что должно быть по одному сценарию на один сервер. Например, можно использовать один сценарий для обновления базы данных, второй — для развертывания новых двоичных кодов на каждом сервере приложений и третий — для обновления службы, от которой зависит приложение.

Есть три способа развертывания на удаленных компьютерах. Первый заключается в создании сценария, который регистрируется на каждом компьютере по сети и выполняет нужные команды. Во втором способе сценарий выполняется локально на каждом компьютере. Сценарии выполняются агентами, специфичными для платформ. Третий способ состоит в следующем. Приложение упаковывается с помощью встроенной в платформу системы управления пакетами. Затем на локальных компьютерах инфраструктура управления или инструмент развертывания устанавливает новую версию, выполняя необходимые процедуры инициализации промежуточного ПО. Третий способ самый мощный по следующим причинам.

- Инструменты развертывания, такие как ControlTier и BMC BladeLogic, и инструменты управления инфраструктурой, такие как Marionette Collective, CfEngine и Puppet, являются идемпотентными и декларативными. Они обеспечивают установку правильных версий пакетов на всех компьютерах, даже если во время, определенное расписанием, некоторые компьютеры не работают, а также при добавлении в среду новых компьютеров или виртуальных машин. Более подробно эти инструменты рассматриваются в главе 11.

- Один и тот же набор инструментов можно использовать как для управления развертыванием приложения, так и для управления инфраструктурой. За оба этих процесса отвечают одни и те же люди (администраторы), причем оба процесса тесно связаны друг с другом, поэтому имеет смысл выполнять их с помощью одного и того же инструмента.

Если третий способ по каким-либо причинам неприемлем, серверы непрерывной интеграции, поддерживающие модель агентов (ее поддерживают почти все серверы), облегчают применение второго способа. Такой подход имеет ряд преимуществ.

- Он менее трудоемкий. Сценарии пишутся таким образом, будто они выполняются локально. Достаточно зарегистрировать сценарии в системе управления версиями и приказать серверу непрерывной интеграции выполнять их на удаленных компьютерах.
- Сервер непрерывной интеграции предоставляет всю инфраструктуру, необходимую для управления задачами, например обеспечивает повторный запуск в случае неудачи, выводит результаты на консоль, предоставляет информационную панель, на которой видны статус развертывания, текущая версия приложения и компоненты, развернутые и развертываемые в каждой среде.
- В зависимости от требований системы безопасности иногда имеет смысл приказать агентам на локальных компьютерах обращаться к серверу непрерывной интеграции для получения всего необходимого и не предоставлять сценариям удаленный доступ к тестовым и рабочим средам.

И наконец, если по некоторым причинам нельзя использовать никакой из инструментов, упомянутых выше, можете создать собственный сценарий развертывания. Если на удаленном компьютере установлена UNIX, можно использовать инструменты `scp` или `rsync` для копирования двоичных кодов и данных, а инструмент `ssh` — для выполнения команд развертывания. В операционной системе Windows можно использовать PsExec или PowerShell. Есть также более высокоуровневые инструменты, такие как Fabric, Func и Capistrano, которые позаботятся о деталях и сделают процесс развертывания простым.

Однако ни система непрерывной интеграции, ни собственные сценарии развертывания не способны обработать некоторые типы ошибок, такие как частичное завершение развертывания или добавление в грид нового узла, который тоже нужно развернуть и обеспечить всем необходимым. По этим причинам предпочтительнее использовать подходящий инструмент развертывания.

Слои развертывания и тестирования

Основой нашего подхода к поставке в целом и к сборке и развертыванию в частности служит принцип, согласно которому выполнять сборку всегда нужно на фундаменте, о котором известно, что он хороший. Не имеет смысла тестировать изменения, которые не компилируются, или передавать на приемочный тест версию, завершившуюся неудачей на стадии фиксации.

Этот принцип особенно актуален при развертывании релиз-кандидата в среде, близкой к рабочей. Прежде чем утруждать себя копированием двоичных кодов в нужное место файловой системы, убедитесь в том, что они правильные и среда подготовлена к их обработке. Для этого представляйте себе развертывание как наложение ряда слоев системы (рис. 6.2).

Самый низкий слой — операционная система. Следующий слой — промежуточное ПО и любое ПО, от которого зависит приложение. Когда оба этих слоя установлены,

к ним нужно применить специфическое конфигурирование, чтобы подготовить их к развертыванию приложения. Только после этого можно приступать к развертыванию двоичных кодов приложения, а также служб или демонов с их конфигурациями.

Рис. 6.2. Развертывание приложения по слоям

Тестирование конфигурации среды

Неправильное развертывание любого слоя может разрушить приложение. Это означает, что нужно тестировать каждый слой при каждом его применении, чтобы обнаружить ошибки в конфигурации среды как можно быстрее. Тест должен идентифицировать место, в котором произошла ошибка.

Тесты конфигураций не обязательно должны быть полными. Они должны вылавливать только наиболее общие или потенциально дорогостоящие ошибки. Они должны быть очень простыми дымовыми тестами (рис. 6.3), проверяющими наличие или отсутствие ключевых ресурсов. Цель тестирования сред заключается в обеспечении достаточного уровня уверенности в том, что развернутый слой работоспособен.

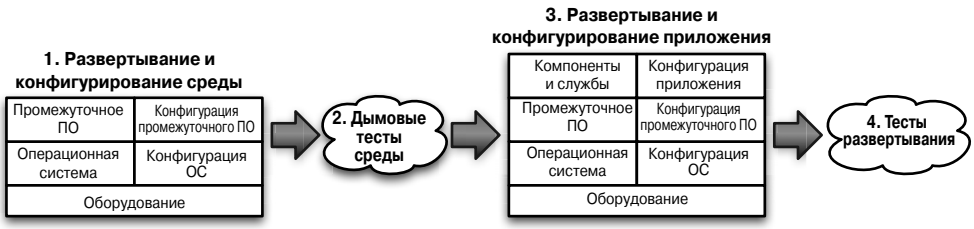


Рис. 6.3. Тестирование развертывания по слоям

Дымовые тесты инфраструктуры уникальны для каждой системы, однако их цель одна и та же: проверка конфигурации среды. Мониторинг инфраструктур более подробно рассматривается в главе 11. Ниже приведены примеры тестов, которые, как свидетельствует наш опыт, оказались полезными в большинстве случаев.

- Проверка, можно ли извлечь запись из базы данных.
- Проверка доступности веб-сайта.

- Проверка набора сообщений, зарегистрированных в коммутаторе сообщений.
- Передача нескольких пробных “сигналов” через брандмауэр, дабы убедиться, что он пропускает их. Это необходимо для распределения нагрузки между сфверами.

Дымовое тестирование многоуровневых архитектур

Недавно мы развертывали проект .NET на нескольких серверах. Как и во многих средах .NET, в данном проекте использовалось несколько физически разделенных уровней. Веб-службы были развернуты на двух серверах: базы данных и приложения. Каждая веб-служба имела собственный порт и адрес URI, заданные в конфигурационных файлах на других уровнях. Диагностика проблем коммуникации была очень болезненной. Приходилось просматривать журналы серверов на каждом конце канала коммуникации, чтобы выяснить суть проблемы.

Мы написали простой тест на Ruby, выполнявший синтаксический анализ файлов `config.xml` и пытавшийся по очереди установить соединение с каждым URI. Затем тест выводил результат на консоль примерно следующим образом.

```
http://database.foo.com:3002/service1 OK
http://database.foo.com:3003/service2 OK
http://database.foo.com:3004/service3 Timeout
http://database.foo.com:3003/service4 OK
```

Этот тест существенно упростил диагностику соединений.

Советы и трюки

В данном разделе приведен ряд решений и стратегий, которые мы использовали на практике для устранения распространенных проблем со сборками и развертываниями.

Всегда используйте относительные пути

Наиболее распространенная ошибка при развертывании — установка абсолютных маршрутов по умолчанию. Это создает жесткую зависимость между конфигурацией конкретного компьютера и процессом сборки, затрудняя конфигурирование и поддержку других серверов. Например, это делает невозможным получение двух версий проекта на одном компьютере (на практике такой прием полезен во многих ситуациях, таких как сравнительная отладка или параллельное тестирование).

По умолчанию везде должны быть установлены относительные маршруты. Тогда каждый экземпляр сборки будет полностью самодостаточным, и образ, зафиксированный в системе управления версиями, автоматически обеспечит наличие каждого компонента в нужном месте и его работоспособность.

Иногда тяжело избежать использования абсолютных маршрутов. Подойдите к делу творчески и постарайтесь избежать их везде, где возможно. Если вы все же вынуждены применить абсолютные маршруты, оформите их как особые случаи. Обеспечьте их хранение в файлах свойств или в другой процедуре конфигурирования, независимой от системы сборки. Существует несколько причин, которые иногда не позволяют отказаться от абсолютных маршрутов. Главная возможная причина — необходимость интеграции с библиотеками сторонних производителей, зависящих от жестко закодированных маршрутов. Изолируйте такие части вашей системы и не позволяйте им “заразить” абсолютными маршрутами остальные части сборок.

При развертывании приложения всегда можно избежать абсолютных маршрутов. В каждой операционной системе и стеке приложений применяются соглашения об установке ПО, например FHS (Filesystem Hierarchy Standard — стандарт иерархии файловой системы) в UNIX. Используйте инструменты управления пакетами, встроенные в операционную систему, для принуждения к соблюдению соглашений. Если нужно установить систему в каком-либо нестандартном месте, обеспечьте соблюдение соглашений с помощью системы конфигурирования. Минимизируйте длину маршрутов, задав их относительно одного или нескольких корневых каталогов, таких как каталог развертывания или конфигураций. Тогда при необходимости можно будет переопределить только эти корневые маршруты.

Дополнительную информацию о конфигурировании приложения на этапе развертывания можно найти в главе 2.

Устраняйте ручные этапы

Поразительно, как много разработчиков развертывают свои приложения вручную или с помощью стандартных графических интерфейсов. Во многих организациях “сценарий развертывания” — это напечатанный на бумаге документ, содержащий последовательность инструкций, как, например, следующая.

```
...
ШАГ 14. Скопировать все DLL-файлы с компакт-диска
        в новый виртуальный каталог.
ШАГ 15. Открыть командную строку и ввести
        команду regsvr server_main.
ШАГ 16. Открыть консоль IIS и щелкнуть на кнопке
        "Создать новое приложение".
...
```

Такое развертывание не только скучное, но и приводит ко многим ошибкам. Документация всегда устаревшая и, следовательно, требует множества репетиций в средах, близких к рабочим. Каждое развертывание уникальное. Устранение мелкой ошибки или небольшое изменение могут потребовать повторного развертывания небольшой части приложения. Поэтому процедура развертывания пересматривается с каждым релизом. Знания и артефакты предыдущего развертывания невозможно использовать повторно. Каждое развертывание превращается в тренировку памяти и экзамен на знание системы. Естественно, развертывание редко обходится без ошибок процесса развертывания, добавляющихся к ошибкам приложения.

Когда нужно начать автоматизацию некоторого процесса? Простейший ответ: “При его повторении во второй раз”. Когда процесс повторяется в третий раз, выполнять его должны не вы, а созданный вами автоматический сценарий. Инкрементный подход к задаче развертывания приводит к быстрому созданию системы автоматических сценариев, выполняющих повторяющиеся части процессов разработки, сборки, тестирования и развертывания.

Встраивайте средства отслеживания версий

Для каждого двоичного файла важно иметь возможность выяснить, на основе какой версии исходного кода он был сгенерирован системой управления версиями. Если возникнут проблемы в рабочей среде, возможность точно идентифицировать версию и происхождение каждого компонента сэкономит много времени при отладке.

Существует несколько способов отслеживания версий в рабочей среде. На платформе .NET можно включить информацию о версиях в метаданные сборок. Убедитесь в том,

что сценарий сборки всегда делает это. Добавляйте в метаданные идентификатор версии, предоставляемый системой управления версиями. Файлы JAR могут содержать метаданные в манифесте, поэтому в них можно включить информацию о версиях так же, как в сборки .NET. Если применяемая технология не поддерживает встраивание метаданных в пакеты, сохраните в базе данных имя, идентификатор версии, место происхождения и хеш MD5 каждого двоичного файла, сгенерированного процессом сборки. Тогда по значению хеша вы сможете точно выяснить, что это за файл и откуда он произошел.

При сборке не регистрируйте двоичные файлы в системе управления версиями

Регистрация двоичных файлов и отчетов в системе управления версиями на этапе сборки иногда может показаться неплохой идеей, однако в общем случае от нее лучше отказаться. На то есть несколько причин.

Одна из наиболее важных функций идентификаторов изменений в системе управления версиями — отслеживание конкретного набора регистраций. Обычно идентификатор изменений ассоциируют с надписью сборки и применяют для отслеживания прохода изменений по разным средам на пути к рабочей среде. Если зарегистрировать двоичные файлы и отчеты, сгенерированные процессом сборки, один и тот же двоичный файл будет иметь разные идентификаторы, а это — причина для путаницы.

Вместо этого поместите двоичные файлы и отчеты в общую файловую систему. Если потеряете их или по какой-либо другой причине понадобится воссоздать их, всегда легко извлечь исходный код из системы управления версиями и сгенерировать их заново. Если же вы не можете надежно воссоздать двоичные файлы на основе исходных кодов, значит, ваша система управления конфигурациями несовершенна и нуждается в модификации.

Общее правило состоит в том, что не следует регистрировать ничего, что создается процессами сборки, тестирования и развертывания. Считайте эти артефакты метаданными, которые ассоциированы с идентификатором изменения, инициировавшего сборку. Большинство современных серверов непрерывной интеграции и управления релизами предоставляет хранилища артефактов и системы управления метаданными. Можно также использовать для этого инструменты Maven, Ivy и Nexus.

Неуспешные тесты не должны отменять сборку

В некоторых системах по умолчанию установлено немедленное завершение сборки в случае неудаче задачи тестирования. Это почти всегда плохое решение. Лучше зафиксировать факт неудачи одного из тестов и продолжить сборку. Тогда в конце процесса вы увидите, какие задачи потерпели неудачу, а сборка тем не менее будет отмечена как неуспешная и не будет передана на следующую стадию.

Эта проблема возникает вследствие того, что в проектах обычно выполняется много тестовых задач. Например, в тесте фиксации могут присутствовать набор модульных тестов, интеграционные тесты и предварительные приемочные дымовые тесты. Если неудача любого модульного теста завершит сборку, вы не узнаете результатов интеграционных тестов вплоть до следующей регистрации. Это приводит к потере времени.

По этой причине рекомендуется установить флажок неудачи, а завершить сборку позже, после генерации более полезных отчетов или выполнения более сложных тестов. Например, в NAnt и Ant это можно сделать с помощью атрибута `failure-property` тестовой задачи.

Ограничивайте приложение интегрированными дымовыми тестами

Разработчики часто закладывают в интерфейсы проверку данных, вводимых пользователем, и предотвращение ввода неправильных данных в систему. Аналогично этому, приложение можно ограничить таким образом, чтобы оно не работало в незнакомой ситуации. Например, в сценарий развертывания можно заложить проверку, можно ли выполнять развертывание на данном компьютере. Важно проверить конфигурации тестовых и рабочих сред.

Почти во всех системах есть пакетные процессы, выполняющиеся периодически. Например, в бухгалтерских системах есть компоненты, выполняющиеся раз в месяц, квартал или год. Убедитесь в том, что развернутая версия при установке проверяет свою конфигурацию. Иначе вам придется отлаживать сегодняшнюю инсталляцию первого января следующего года.

Советы и трюки для .NET

Платформа .NET имеет ряд особенностей, которые нужно учитывать. Файлы решений и проектов .NET содержат ссылки на файлы, являющиеся результатом сборки. Если ссылки на файл нет, его сборка не будет выполнена. Это означает, что файл может быть удален из решения, но при этом остаться в файловой системе. В результате возникают тяжело диагностируемые проблемы. Глядя на файл, невозможно понять, зачем он нужен и нужен ли вообще. Вы ищете упоминания о нем в системе и, не находя, не можете понять: файл уже не используется или вы плохо искали? Поэтому важно периодически очищать проект, удаляя такие файлы. Установите флажок Show Hidden Files (Показывать скрытые файлы) во всех решениях и посматривайте в список, есть ли файлы без значков. Если увидите такой файл, удалите его из системы управления исходными кодами.

В идеале это должно происходить автоматически при удалении файла из решения, но, к сожалению, большинство инструментов управления исходными кодами, интегрированных в Visual Studio, не делают этого. Это пример того, как вредна чрезмерная осторожность. Надеемся, поставщики инструментов устранят эту проблему, но пока что вам придется самим уделять ей некоторое внимание.

Посматривайте в каталоги `bin` и `obj`. Убедитесь в том, что они регулярно очищаются. Для очистки применяйте команду `clean solution`, встроенную в среду разработки.

Резюме

Мы используем термин “сценарий” в очень широком смысле. В общем случае он означает автоматическое средство, помогающее выполнять сборку, установку, тестирование и поставку релиза. На первый взгляд, коллекция сценариев, применяемых в конвейере развертывания, кажется сложной. Тем не менее каждая задача, реализуемая одним сценарием, всегда должна быть достаточно простой. Мы настоятельно рекомендуем использовать задачи сборки и развертывания в качестве основы сценариев. Наращивайте средства автоматизации постепенно, шаг за шагом. Мысленно пройдите по конвейеру развертывания, отмечая, какие задачи наиболее трудоемкие. Постоянно помните о конечной цели, которая должна заключаться в создании одной и той же автоматической процедуры развертывания во всех средах — разработки, тестовой, отладочной и рабочей. Однако не пытайтесь немедленно достичь этой цели, работая над какой-либо стадией

конвейера развертывания. Вовлекайте в процесс создания и совершенствования этой процедуры не только разработчиков и тестировщиков, но и администраторов.

В настоящее время существует много инструментов создания сценариев сборки, тестирования и развертывания. Даже в Windows, традиционно бедной на средства автоматизации, теперь есть такие прекрасные инструменты, как PowerShell, сценарный интерфейс IIS и др. В данной главе мы упомянули наиболее популярные инструменты и привели ссылки на полезные источники информации. Конечно, в одной главе невозможно разобраться с такой сложной темой. Тем не менее в главе описаны базовые концепции, лежащие в основе технологий создания сценариев сборки и развертывания. Они позволят вам лучше понять задачу, откроют перед вами новые возможности и, что самое важное, воодушевят вас на приближение к недостижимому идеалу — полностью автоматическому процессу непрерывного развертывания.

Не забывайте, что сценарии — наиболее важная часть вашей системы. О них нужно заботиться, как об экзотических растениях. Они живут дольше, чем коды приложений. Как и коды приложений, сценарии нужно разрабатывать, поддерживать, тестировать, подвергать рефакторингу. Что самое важное, они должны быть *единственным* механизмом, посредством которого вы развертываете приложение в любой среде. Во многих командах инструменты сборки считаются вспомогательными средствами; о них начинают думать только в середине проекта и только как о способе сэкономить время. В результате такие системы часто становятся барьером на пути к надежному процессу поставки релиза, а не его фундаментом. Команде поставки должно быть специально выделено время на создание и поддержку сценариев развертывания. Создание совершенного конвейера развертывания должно быть делом руководителей проекта, а не отдельных энтузиастов.

Глава 7

Стадия фиксации

Введение

Стадия фиксации начинается с изменения состояния проекта, которое фиксируется в системе управления версиями, а заканчивается отчетом о неудаче или, если завершение стадии успешное, созданием коллекции двоичных артефактов и пригодных к развертыванию сборок, используемых на последующих стадиях тестирования и поставки релиза. Кроме того, на стадии фиксации создаются отчеты о новом состоянии приложения. В идеале стадия фиксации должна выполняться не более пяти минут. Если она выполняется больше десяти минут, значит, нужно приложить усилия к уменьшению этого времени.

Стадия фиксации является точкой входа в конвейер развертывания в нескольких смыслах. Это не только точка, в которой создается и начинает свой путь релиз-кандидат, но и точка, с которой команда разработки начинает реализацию конвейера развертывания. Когда команда реализует процедуру непрерывной интеграции, одновременно она создает стадию фиксации.

Создание стадии фиксации — жизненно важный первый шаг. Она обеспечивает минимизацию времени, затрачиваемого на интеграцию на уровне кодов. Кроме того, она поощряет правильные методики программирования и радикально улучшает качество кода и скорость процесса поставки.

В предыдущих главах мы уже кратко описали стадию фиксации. В данной главе мы расширяем описание, включив подробности создания эффективной стадии фиксации наряду с эффективными тестами фиксации. Эти вопросы интересуют главным образом разработчиков, заинтересованных в обратной связи на стадии фиксации. Структура стадии фиксации показана на рис. 7.1

Для освежения материала в памяти кратко повторим, как она работает. Кто-то из разработчиков регистрирует изменение на магистрали в системе управления версиями. Сервер непрерывной интеграции обнаруживает изменение, находит исходный код и выполняет ряд задач, включая следующие.

- Компиляция (при необходимости) и выполнение тестов фиксации для интегрированного исходного кода.
- Создание двоичных кодов, которые могут быть развернуты в любой среде (если применяется компилируемый язык, этот этап включает компиляцию и сборку приложения).
- Анализ кода, необходимый для поддержания кодовой базы в удовлетворительном состоянии.
- Создание других артефактов (таких, как тестовые данные или реплики баз данных), используемых дальше в конвейере развертывания.

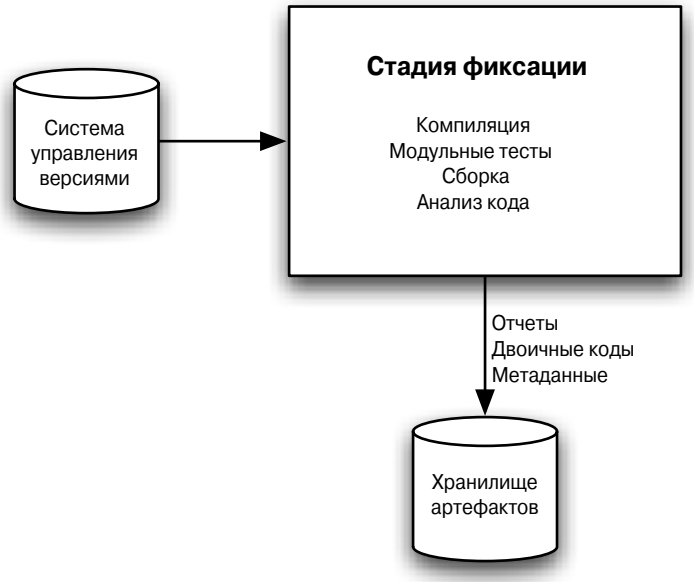


Рис. 7.1. Стадия фиксации

Эти задачи управляются сценариями сборки, запускаемыми сервером непрерывной интеграции. Более подробно сценарии сборки рассматриваются в главе 6. Двоичные коды (в случае успеха стадии фиксации) и отчеты сохраняются в центральном хранилище артефактов для использования командой поставки на более поздних стадиях конвейера развертывания.

Для разработчиков стадия фиксации — наиболее важный цикл обратной связи в процессе разработки. Она предоставляет обратную связь для наиболее распространенных ошибок, вводимых разработчиками в систему. Результат стадии фиксации — важное событие в жизненном цикле каждого релиз-кандидата. Успех на этой стадии — единственный способ входа в конвейер развертывания и, следовательно, инициации процесса поставки приложения.

Принципы и методики стадии фиксации

Одна из целей конвейера развертывания — устранение сборок, непригодных к продвижению в рабочую среду, а цель стадии фиксации — отклонение нежелательных вариантов, перед тем как они могут создать проблемы на более поздних стадиях конвейера. Таким образом, стадия фиксации должна либо создать артефакты, пригодные для развертывания, либо быстро известить команду о неудаче и ее причинах.

Ниже приведен ряд важных методик, используемых на стадии фиксации для обеспечения ее эффективности.

Создайте быструю и надежную обратную связь

Неудача теста фиксации чаще всего обусловлен одной из следующих трех причин: синтаксическая ошибка в коде, перехваченная компилятором; семантическая ошибка

в приложении, перехваченная одним из тестов фиксации; проблема с конфигурацией приложения или среды (включая операционную систему). Какова бы ни была причина неудачи, стадия фиксации должна известить о ней пользователя немедленно по завершении тестов фиксации. Кроме того, стадия фиксации должна сгенерировать краткий отчет о причинах неудачи, например создать список неуспешных тестов и ошибок компиляции. Разработчик должен иметь доступ к консольному выводу стадии фиксации, который для удобства может быть разбит на несколько окон.

Ошибку легче устранить, если она обнаружена рано, близко к точке процесса поставки, в которой она введена. Это обусловлено тем, что в это время разработчик еще хорошо помнит, что и зачем он делал, и понимает ситуацию в системе. Кроме того, на этапе возникновения ошибки механика ее обнаружения проще. Если разработчик внесет изменение, приводящее к неудаче теста, и причина неудачи не очевидна, наиболее естественная процедура поиска источника ошибки состоит в просмотре изменений, внесенных в последнее время, чтобы сузить диапазон поиска.

Если разработчик придерживается наших советов и часто регистрирует изменения, диапазон влияния каждого изменения будет небольшим. Конвейер развертывания должен быстро обнаружить неудачу, в идеале — на стадии фиксации. В таком случае диапазон влияния каждого изменения ограничен тем, что данный разработчик делал лично. Это означает, что устранить проблему, обнаруженную на стадии фиксации, значительно легче, чем идентифицировать ее на более поздних стадиях путем тестирования многих изменений, внесенных другими разработчиками.

Таким образом, чтобы конвейер развертывания был эффективным, нужно перехватывать ошибки как можно раньше. В большинстве наших проектов мы фактически начинаем этот процесс еще до стадии фиксации, применяя современные среды разработки, уделяя много внимания всем предупреждениям этапа компиляции и устраняя синтаксические ошибки, как только они отмечаются средой разработки. Многие современные серверы непрерывной интеграции предоставляют функцию *предварительно протестированной фиксации* (pretested commit), которая проверяет изменения перед регистрацией. Если ваш сервер не предоставляет эту функцию, можете компилировать и выполнять тесты фиксации локально перед стадией фиксации.

Стадия фиксации — первый формальный этап, фокусирующий внимание на параметрах качества, находящихся вне поля зрения индивидуального разработчика. Первое, что происходит на стадии фиксации, — интеграция изменения на магистраль (главную ветвь) версий. При этом выполняется автоматическая проверка процесса выполнения интегрированного приложения. Если вы придерживаетесь концепции раннего обнаружения ошибок, ваша система должна генерировать сигнал неудачи как можно быстрее, и стадия фиксации должна перехватывать как можно больше ошибок, вносимых разработчиками в приложение.

Важно отметить, что при внедрении системы непрерывной интеграции наиболее распространенная ошибка заключается в слишком буквальном понимании концепции “как можно более быстрой генерации сигнала неудачи” и завершении сборки, как только обнаружена ошибка. Это приводит к слишком быстрой оптимизации. В общем случае рекомендуется разделить стадию фиксации на ряд задач (конкретный набор задач зависит от проекта), таких как компиляция, выполнение тестов и т.д. Стадию фиксации следует останавливать, только если ошибка не позволяет выполнить следующие задачи, например ошибка компиляции. В противном случае лучше выполнить стадию фиксации до конца и сгенерировать итоговый отчет обо всех ошибках и неудачах, чтобы можно было исправить все сразу.

Что должно завершать стадию фиксации

Традиционно стадия фиксации разрабатывается таким образом, что она завершается при возникновении одной из следующих ситуаций: неудача компиляции, неудача теста, проблемы со средой. В других случаях стадия фиксации продолжается и генерирует отчет о результате. А что если тесты пройдены только потому, что они не полностью покрывают код? А если качество кода низкое? Или компиляция завершена успешно, но сгенерированы сотни предупреждений? Когда же нужно считать результат удовлетворительным? Незрелая, несовершенная стадия фиксации часто генерирует фальшивый положительный результат, предполагающий, что качество приложения удовлетворительное, хотя на самом деле оно низкое.

Существует несколько спорный подход, заключающийся в отказе от дихотомического представления результата (либо успех, либо неудача). Многие считают его слишком ограниченным. В принципе, можно запрограммировать предоставление более полной информации, например генерацию графа, представляющего покрытие кодов тестами, вычисление других метрик и т.п. Результирующую информацию можно обобщить, задав ряд пороговых значений метрик и представив результат в виде светофора (красный, желтый, зеленый) или стрелочного прибора. Например, можно считать стадию фиксации неуспешной (красный цвет), если покрытие кода меньше 60%, удовлетворительной (желтый цвет), если код покрывается на 60–80%, и успешной (зеленый цвет), если покрытие более 80%.

В реальной жизни мы не встречали реализаций столь изощренных подходов. Тем не менее мы сами писали сценарии стадии фиксации, которые генерируют сигнал неудачи, когда количество предупреждений превышает заданную величину или не снижается по сравнению с предыдущей фиксацией (принцип, который мы назвали “храповик”; см. главу 3). Вы тоже можете запрограммировать генерацию сообщения, когда, например, количество дубликатов кода превышает заданный порог, или при других нарушениях качества кода.

Однако не забывайте, что, если стадия фиксации сообщила о неудаче, команда поставки должна немедленно оставить другие дела и устранить ошибку. Поэтому программируйте генерацию сигнала неудачи только при наличии достаточно веских причин. В противном случае команда перестанет серьезно воспринимать сообщения о неудачах, и система непрерывной интеграции будет разрушена. Непрерывно анализируйте качество приложения и внедряйте в стадию фиксации метрики, вынуждающие поддерживать качество на удовлетворительном уровне.

Непрерывно улучшайте стадию фиксации

Стадия фиксации содержит сценарии сборки, сценарии выполнения модульных тестов, инструменты анализа и т.п. Ко всем этим сценариям нужно относиться не менее “уважительно”, чем к коду приложения. Как и в случае других программных систем, если сценарии сборки разработаны и поддерживаются небрежно, усилия, затрачиваемые на работу с ними, будут возрастать экспоненциально. Плохая система сборки не только отвлекает внимание и время разработчиков от задачи создания деловой логики приложения, но и затрудняет реализацию деловой логики. Мы знакомы с несколькими проектами, в которых создание эффективной деловой логики было затруднено и практически остановилось из-за проблем сборок.

Вы должны непрерывно прилагать усилия, направленные на улучшение качества, структуры и производительности сценариев стадии фиксации. Эффективная, быстрая и

надежная стадия фиксации — ключ к высокой производительности команды разработки, поэтому затраты времени и внимания на ее улучшение почти всегда быстро окупаются. Поддержка скорости и надежности сценариев требует творческого подхода, в частности, правильного выбора тестов и совершенствования их структуры. Сценарии, рассматриваемые как второстепенные задачи, быстро становятся недоступными для понимания и непригодными для поддержки. Например, в одном из наших проектов мы унаследовали сценарий Ant, состоящий из 10 000 строк кода на XML. Естественно, поддерживать такой код было очень тяжело, для этого приходилось содержать целую команду квалифицированных разработчиков, что, естественно, является недопустимой растратой ресурсов.

Убедитесь в том, что сценарии обладают модульной структурой, как описано в главе 6. Структурируйте сценарии таким образом, чтобы общие задачи, часто используемые, но редко изменяемые, были отделены от часто изменяемых задач, таких как добавление новых модулей в кодовую базу. Разместите коды, выполняемые на разных стадиях конвейера развертывания, в разных сценариях. Что самое важное, не создавайте сценарии, специфичные для сред. Для этого отделяйте конфигурации, специфичные для сред, от сценариев сборки.

Передайте полномочия разработчикам

В некоторых организациях есть команды ИТ-специалистов, являющихся экспертами в создании эффективных модульных сценариев сборки приложений и управления средами, в которых они выполняются. Нам самим неоднократно приходилось бывать в этой роли. Тем не менее мы считаем недопустимой ситуацию, в которой поддерживать систему непрерывной интеграции могут только эти эксперты.

Для проекта жизненно важно, чтобы команда поставки чувствовала себя “хозяином” стадии фиксации (как и других стадий конвейера развертывания). Команда должна быть тесно связана со всеми аспектами работы сценариев. Если между разработчиками и сценариями есть любые барьеры, затрудняющие быстрое и эффективное изменение сценариев разработчиками, их производительность будет существенно ухудшена, и в ближайшем будущем обязательно появятся серьезные проблемы.

Любые изменения, как рутинные, так и непредвиденные, такие как добавление новых библиотек или конфигурационных файлов, должны выполняться совместно разработчиками и администраторами при возникновении необходимости в изменениях. Эта работа не должна выполняться экспертами по сценариям сборки (за исключением ранней стадии работы над проектом, когда нужно создать фундамент и шаблоны сценариев).

Без хороших экспертов не обойтись, и нельзя недооценивать их, однако их задача должна быть ограничена созданием хороших структур и шаблонов, выбором технологий и передачей своих знаний команде поставки. Если эти базовые правила установлены, необходимость в экспертах должна появляться, только когда нужно существенно изменить структуру, а в рутинной, повседневной поддержке сценариев команда должна обходиться без них.

В больших проектах для эксперта по средам и сборкам практически всегда есть достаточно работы, чтобы нанять его на полный рабочий день, но наш опыт свидетельствует в пользу того, что знания эксперта используются наиболее эффективно, когда он привлекается лишь время от времени для решения неожиданных сложных проблем, а также для передачи своих знаний команде поставки.

Разработчики и администраторы должны на постоянной основе заниматься поддержкой сценариев сборки и отвечать за их правильное функционирование.

В очень больших командах назначайте администратора сборок

В небольшой, расположенной в одном месте, команде от двадцати до тридцати человек прекрасно срабатывает самоорганизация. Когда сборка испорчена, команда легко находит ответственного за это и, при необходимости, помогает ему решить проблему.

В больших или распределенных командах сделать это намного тяжелее. В таком случае полезно назначить кого-либо администратором сборок. В его обязанности входят контроль над сборками, управление поддержкой сценариев и, что самое важное, поддержка дисциплины сборок. Увидев разрушенную сборку, он мягко (или не очень мягко, если процесс затягивается) напоминает виновнику о его обязанности как можно быстрее исправить сборку или отменить изменение.

Роль администратора сборок полезна также в команде, начавшей заниматься непрерывной интеграцией недавно. В такой команде дисциплина сборок еще слабая, и напоминания необходимы для эффективной работы конвейера.

Однако роль администратора сборок не должна быть постоянной. Члены команды должны получать ее по очереди, приблизительно на неделю. Опыт администрирования будет полезен каждому члену команды. В любом случае людей, желающих получить роль администратора сборок навсегда, не так уж много.

Результаты стадии фиксации

Стадия фиксации, как и каждая стадия конвейера развертывания, имеет вход и выход. На ее вход поступают исходные коды, а на выходе имеем двоичные коды и отчеты. Сгенерированные отчеты содержат результаты тестирования, необходимые для выяснения причин неудачи тестов. Если тесты успешные, отчеты полезны для анализа кодовой базы. В таком случае отчеты могут содержать информацию о покрытии кодов тестами, цикломатической сложности, связанности модулей, а также любые другие метрики, помогающие оценить качество кодовой базы. Двоичные коды, сгенерированные на стадии фиксации, без изменений применяются во всем конвейере и, возможно, войдут в релиз.

Хранилище артефактов

Результаты стадии фиксации — отчеты и двоичные коды — должны где-то храниться для повторного использования на более поздних стадиях конвейера развертывания и для обеспечения доступа к ним членов команды. Наиболее очевидное (на первый взгляд) место для их хранения — система управления версиями. Однако есть ряд веских причин (они перечислены ниже) отказаться от такого решения (кроме нескольких случайных причин, таких как опасность переполнения диска или того, что некоторые системы управления версиями не поддерживают хранение результатов фиксации).

- В отличие от системы управления версиями, в хранилище артефактов нужно записывать только некоторые версии. Если релиз-кандидат терпит неудачу на некоторой стадии конвейера развертывания, он нас больше не интересует. Поэтому можно, при желании, удалить отчеты и двоичные коды из хранилища артефактов.
- Важно иметь возможность отследить историю кода в обратном порядке: от релиза до регистрации изменения в системе управления версиями. Для этого экземпляр конвейера развертывания должен быть согласован с изменениями в системе управления версиями. Регистрация чего-либо в системе управления исходными

кодами как части конвейера развертывания существенно усложняет отслеживание, потому что накапливает другие изменения, связанные с конвейером.

- Одно из требований к стратегии управления конфигурациями заключается в том, что процесс создания двоичных кодов должен быть повторяемым. Это означает, что, если удалить двоичные коды и заново запустить стадию фиксации того же изменения, которое инициировало создание двоичного кода, стадия фиксации должна сгенерировать точно такой же (до последнего бита) двоичный код. В мире управления конфигурациями двоичные коды — “пассажиры второго класса”. С ними можно особенно не церемониться, однако всегда нужно иметь их хеши в постоянном хранилище для проверки вновь создаваемых копий и аудита процесса в обратном порядке: от релиза до стадии фиксации.

Наиболее современные серверы непрерывной интеграции предоставляют хранилище артефактов и наборы конфигурационных параметров, позволяющие периодически очищать хранилище от ненужных артефактов. Обычно они предоставляют декларативные средства задания того, какие артефакты нужно сохранить после выполнения задачи, и содержат веб-интерфейс, позволяющий команде получать отчеты и двоичные коды. Альтернативный подход состоит в использовании выделенных хранилищ артефактов (таких, как Nexus или менеджеры хранилищ в стиле Maven) для обработки двоичных кодов (для хранения отчетов они обычно не предназначены). Менеджеры хранилищ существенно облегчают доступ к двоичным кодам с локальных компьютеров разработки без обращения к серверу непрерывной интеграции.

Создание собственного хранилища артефактов

При желании несложно создать собственное хранилище артефактов. Принципы его создания подробно рассматриваются в главе 13.

На рис. 7.2 показана диаграмма использования типичного хранилища артефактов. В нем хранятся двоичные коды, отчеты и метаданные каждого релиз-кандидата.

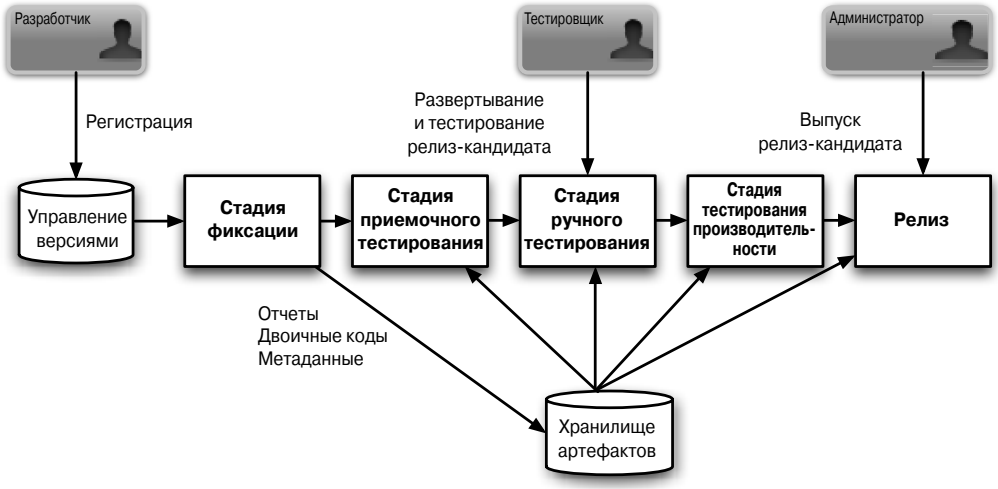


Рис. 7.2. Использование хранилища артефактов

Ниже приведено описание каждого этапа счастливого маршрута релиз-кандидата, успешно продвигаемого в рабочую среду.

1. Разработчик регистрирует изменение.
2. Сервер непрерывной интеграции выполняет стадию фиксации.
3. При успешном завершении двоичные коды, отчеты и метаданные записываются в хранилище артефактов.
4. Сервер непрерывной интеграции извлекает двоичные коды, созданные на стадии фиксации, и развертывает их в тестовой среде, близкой к рабочей.
5. Сервер непрерывной интеграции выполняет приемочные тесты, повторно используя двоичные коды, созданные на стадии фиксации.
6. При успешном завершении релиз-кандидат отмечается как прошедший приемочные тесты.
7. Тестировщики могут получить список всех сборок, прошедших приемочные тесты, и, щелкнув на кнопке, запустить автоматический процесс их развертывания в среде ручного тестирования.
8. Тестировщики выполняют ручное тестирование.
9. При успешном завершении ручного тестирования тестировщики обновляют статус релиз-кандидата, отмечая его как прошедший ручное тестирование.
10. Сервер непрерывной интеграции извлекает из хранилища артефактов последний релиз-кандидат, прошедший приемочное тестирование (или, в зависимости от конфигурации конвейера развертывания, ручное тестирование), и развертывает приложение в рабочей тестовой среде.
11. Релиз-кандидат проходит тесты производительности.
12. При их успешном завершении релиз-кандидат отмечается как успешно прошедший тесты производительности.
13. Данный шаблон повторяется на всех необходимых стадиях конвейера развертывания.
14. Когда релиз-кандидат прошел все стадии, он получает статус готового к выпуску. После этого уполномоченный сотрудник (обычно совместно с администраторами) выполняет поставку релиза.
15. По завершении процедуры поставки релиз-кандидат получает статус релиза.

Примечание

Для простоты маршрут релиз-кандидата описан как последовательный процесс. На ранних стадиях это справедливо, поскольку они выполняются одна за другой. Однако, в зависимости от проекта, после стадии приемочного тестирования часто имеет смысл нарушить последовательность этапов или распараллелить процесс. Например, ручное тестирование и тестирование производительности могут быть запущены одновременно при успешном завершении приемочных тестов. Альтернативный вариант: команда тестирования может выбрать для развертывания в своих средах разные релиз-кандидаты.

Принципы и методики создания набора тестов фиксации

При разработке тестов фиксации необходимо придерживаться ряда принципов. Большинство тестов фиксации являются модульными тестами. На них мы и сосредоточим внимание в данном разделе. Наиболее важное свойство модульных тестов состоит в том, что они должны выполняться очень быстро. Если модульный тест выполняется недостаточно быстро, от него следует отказаться. Второе важное свойство модульных тестов — покрытие кодовой базы. Хорошим считается покрытие 80%. Оно обеспечивает достаточную степень уверенности в том, что, если код прошел модульные тесты, приложение работоспособно. Конечно, каждый модульный тест проверяет только небольшую часть приложения, причем даже не запуская его на выполнение. Поэтому набор модульных тестов не может обеспечить полной уверенности в работоспособности приложения. Впрочем, это от них и не требуется, для этого предназначены другие стадии конвейера развертывания.

Майк Кон [11] дал хорошее визуальное представление того, как должны быть структурированы автоматические тесты (рис. 7.3). Все тесты представлены в виде пирамиды. Подавляющее большинство тестов являются модульными. И хотя их много, они выполняются не дольше нескольких минут. И наоборот, приемочных тестов немного, но они выполняются долго, потому что для них нужно запустить систему. На рис. 7.3 приемочные тесты разбиты на тесты служб и пользовательского интерфейса. Для обеспечения работоспособности приложения и соблюдения правил деловой логики важны все уровни тестирования. Показанная на рис. 7.3 пирамида тестов покрывает левые квадранты диаграммы тестов (см. рис. 4.1).

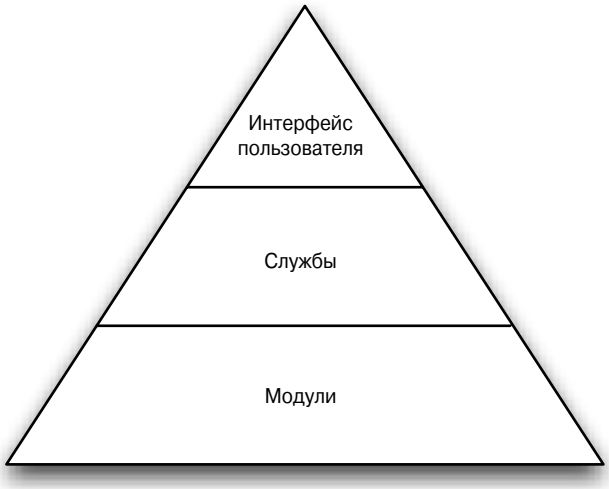


Рис. 7.3. Пирамида тестов

Разработать тесты, выполняющиеся быстро, иногда бывает непросто. Несколько методик их создания приведены в следующих разделах. Большинство представленных методик преследуют единственную цель: минимизировать диапазон покрытия конкретного теста, сфокусировав его на одном аспекте системы. Для этого, в частности, выполняющиеся тесты не должны затрагивать файловую систему, базы данных, библиотеки, инфраструктуру и внешние системы. Все обращения к средам должны быть заменены тес-

товыми двойниками (см. главу 4). На тему разработки через тестирование и модульного тестирования написано достаточно много, поэтому в следующих разделах мы лишь вкратце коснемся этого вопроса.

Избегайте пользовательского интерфейса

Пользовательский интерфейс — это место, в котором пользователи быстрее всего находят ошибки. В результате разработчики непроизвольно сосредотачивают усилия на его тестировании, часто в ущерб тестам других типов.

Однако мы рекомендуем структурировать тесты фиксации таким образом, чтобы они вообще не затрагивали пользовательский интерфейс. Трудности тестирования интерфейса обусловлены двумя причинами. Во-первых, в работу интерфейса вовлечено много компонентов и уровней приложения. Нужно приложить много усилий и затратить много времени, чтобы собрать и подготовить все части приложения для тестирования. Во-вторых, пользовательские интерфейсы приспособлены для работы в “ручном режиме”, поэтому создание для них автоматических тестов — трудоемкая задача.

Если структура проекта или применяемая технология позволяют избежать обеих указанных трудностей, иногда может иметь смысл создавать модульные тесты, работающие посредством пользовательского интерфейса, однако наш опыт свидетельствует о том, что тестирование пользовательского интерфейса почти всегда лучше отложить до более поздней стадии конвейера развертывания — стадии приемочного тестирования.

Подходы к тестированию пользовательских интерфейсов подробно рассматриваются в главе 8, посвященной автоматическим приемочным тестам.

Используйте внедрение зависимостей

Внедрение зависимостей (dependency injection), или *инверсия управления* (inversion of control), — это шаблон разработки, определяющий, как отношения между объектами должны устанавливаться извне, а не изнутри объектов. Естественно, данная методика применима только при использовании объектно-ориентированного языка.

Рассмотрим следующий пример. Во время разработки класса `Car` (Автомобиль) его можно структурировать таким образом, чтобы он автоматически порождал собственный объект `Engine` (Двигатель) при каждом создании своего экземпляра. Альтернативный подход заключается в разработке класса `Car` таким образом, чтобы при каждом создании своего экземпляра он вынуждал предоставлять ему объект `Engine`.

Второй, альтернативный подход — пример внедрения зависимости. Это более гибкий подход, потому что он позволяет создавать объекты `Car` с разными типами объектов `Engine`, не изменяя код класса `Car`. Можно даже создать объект `Car` со специальным объектом `TestEngine`, который имитирует реальный объект `Engine` во время тестирования объекта `Car`.

Данная методика — не только хороший способ улучшения гибкости и модульности приложения, она также существенно облегчает ограничение диапазона тестирования классами, которые нужно протестировать в данный момент, позволяя избежать тестирования зависимостей.

Не обращайтесь к базам данных

Разработчики, не имеющие опыта написания автоматических тестов для систем непрерывной интеграции, часто создают тесты, взаимодействующие со слоями кода и про-

веряющие результаты, сохраняемые кодом в базе данных. Это очень простой и естественный подход, но для тестов фиксации он неэффективен.

В первую очередь, такие тесты медленно выполняются. Кроме того, сам тест тяжело проверить, потому что при его повторении результаты могут отличаться. Сложность инфраструктуры приложения может существенно затруднить установку тестов и управление ими. И наконец, если тяжело исключить базу данных из теста, значит, разбиение кода на слои плохое, поскольку не позволяет разделить функции приложения. Это еще один пример того, как требования пригодности к тестированию оказывают давление на команду, вынуждая ее создавать лучший код.

Модульные тесты, составляющие основную часть тестов фиксации, не должны затрагивать базы данных. Для этого нужно иметь возможность отделять тестируемый код от хранилищ. Отделение кодов от хранилищ достигается в результате правильного разбиения кодов на слои, применения эффективных методик, таких как внедрение зависимостей (см. выше), и, в крайнем случае, создания образов баз данных в памяти.

Тем не менее в набор тестов фиксации рекомендуется включить один или два простых дымовых теста. Это должны быть сквозные тесты из набора приемочного тестирования, проверяющие ценные или часто используемые функции.

Избегайте асинхронности в модульных тестах

Асинхронное поведение в диапазоне одного теста затрудняет тестирование системы. Простейший подход к решению этой проблемы заключается в разбиении тестов таким образом, чтобы один тест выполнялся до точки ветвления потока, а другие тесты — после нее.

Например, если система передает сообщения, а затем реагирует на них, заключите процедуру создания и передачи сообщений в оболочку с собственным интерфейсом. Тогда в одном тесте вы сможете проверить вызов с помощью подставного объекта или простой заглушки, реализующей интерфейс сообщения, а в другой тест можно добавить проверку поведения обработчика сообщения, вызвав функцию, которую в рабочем режиме вызывает инфраструктура сообщения. Однако иногда, в зависимости от архитектуры, реализация данного сценария может оказаться весьма трудоемкой.

Мы рекомендуем приложить значительные усилия, направленные на устранение асинхронности в тестах фиксации. Тесты, полагающиеся на инфраструктуру (например, инфраструктуру сообщений, даже если она резидентная), относятся к компонентным, а не к модульным тестам. Более сложные и медленно выполняющиеся компонентные тесты должны быть частью стадии приемочного тестирования, а не фиксации.

Используйте тестовые двойники

Идеальный модульный тест сконцентрирован на небольшом фрагменте кода, обычно на одном классе или нескольких тесно связанных классах. Структура приложения должна способствовать этому. В хорошо структурированной системе каждый класс небольшой и решает свои задачи, взаимодействуя с другими классами. Главный принцип хорошей инкапсуляции состоит в том, что каждый класс “хранит свои секреты” от других классов.

Проблема заключается в том, что в такой хорошо структурированной модульной системе тестирование объекта, работающего в сети отношений с другими объектами, может потребовать громоздкой настройки всех окружающих классов. Типовое решение — имитация взаимодействия с зависимыми и влияющими классами.

Установка заглушек вместо реальных зависимостей — давняя традиция. Мы уже упоминали о внедрении зависимостей (dependency injection) и привели простой пример заглушки `TestEngine`, подставляемой вместо объекта `Engine`.

Заглушка — это замена части системы ее имитационной версией, которая генерирует предопределенные ответы. Заглушки не реагируют на запросы, не предусмотренные при их создании. Это мощный и гибкий подход, полезный на любом уровне — от замены одного простого класса, от которого зависит тест, до замены целой системы.

Использование заглушек для замены подсистемы сообщений

Однажды Дейв работал над торговой системой, которая должна была посредством очереди сообщений взаимодействовать сложным образом с другой системой, разрабатываемой сторонней командой. Коммуникация между системами была богатой и разнообразной. Использовалась коллекция сообщений, которая в значительной степени определяла жизненный цикл сделки и была синхронизирована с обеими системами. Без внешней системы наша система не владела полным жизненным циклом сделки, поэтому нам тяжело было создать сквозной приемочный тест.

Мы реализовали в меру сложную заглушку, имитировавшую операцию в “живой” системе. Заглушка оказалась очень полезной. В частности, она позволила заполнить разрыв в жизненном цикле нашей системы в режиме тестирования. Кроме того, она позволила имитировать тяжелые, граничные ситуации, воспроизвести которые в реальной системе было бы нелегко. И наконец, она позволила разбить зависимости и организовать параллельную разработку систем.

Благодаря заглушке мы вместо поддержки сложной сети взаимодействующих подсистем получили возможность выбора вариантов, когда система должна взаимодействовать с реальным миром, а когда — с простой заглушкой. Развертывание заглушки управлялось конфигурированием, поэтому выбор вариантов осуществлялся путем несложного изменения конфигурационных параметров.

Рекомендуем использовать заглушки главным образом для имитации больших компонентов и подсистем. Для замены компонентов на уровне языка программирования они менее полезны; в этом случае часто предпочтительнее подставные объекты.

Подставные объекты, или Mock-объекты, — сравнительно новая технология. Их использование мотивируется любовью к заглушкам и желанием широко применять, но без написания длинных кодов заглушек. Как хорошо было бы, если бы вместо длинной и скучной реализации в заглушке всех зависимостей тестируемых классов можно было приказать компьютеру создать нужную заглушку автоматически.

Подставной объект именно так и делает. Для создания подставных объектов на рынке программных продуктов есть ряд инструментов, таких как Mockito, Rhino, EasyMock, JMock, NMock, Mocha и др. Они позволяют как бы сказать компьютеру: “Создай мне объект, делающий вид, будто он порожден классом X”.

Более того, эти инструменты позволяют с помощью нескольких простых утверждений задать ожидаемое поведение тестируемого кода. В этом состоит важное различие между подставными объектами и заглушками. Заглушке безразлично, как она вызывается, а подставной объект может проверить способ взаимодействия с тестируемым кодом.

Вернемся к примеру с классом `Car` (Автомобиль) и рассмотрим два подхода к его тестированию. Предположим, при вызове метода `Car.drive` (автомобиль.ехать) сначала должен быть вызван метод `Engine.start` (двигатель.завести), а затем — `Engine.accelerate` (двигатель.нажать_на_газ).

Как описывалось выше, в обоих случаях для ассоциирования объекта `Car` с `Engine` применим внедрение зависимостей. Упрощенный код классов может выглядеть следующим образом.

```
class Car {
  private Engine engine;

  public Car(Engine engine) {
    this.Engine = engine;
  }

  public void drive() {
    engine.start();
    engine.accelerate();
  }
}

Interface Engine {
  public start();
  public accelerate();
}
```

При использовании заглушки нужно создать тестовую реализацию `TestEngine`, которая фиксирует факт вызова методов `Engine.start` и `Engine.accelerate`. Поскольку требуется, чтобы метод `Engine.start` был вызван первым, в заглушке нужно, видимо, сгенерировать исключение или каким-либо образом зафиксировать ошибку, если первым вызывается метод `Engine.accelerate`.

Тест должен создать объект `Car`, передать в его конструктор объект `TestEngine`, вызвать метод `Car.drive` и подтвердить факт правильной последовательности вызовов `Engine.start` и `Engine.accelerate`.

```
class TestEngine implements Engine {
  boolean startWasCalled = false;
  boolean accelerateWasCalled = false;
  boolean sequenceWasCorrect = false;

  public start() {
    startWasCalled = true;
  }
  public accelerate() {
    accelerateWasCalled = true;
    if (startWasCalled == true) {
      sequenceWasCorrect = true;
    }
  }
  public boolean wasDriven() {
    return startWasCalled && accelerateWasCalled && _
           sequenceWasCorrect;
  }
}

class CarTestCase extends TestCase {
  public void testShouldStartThenAccelerate() {
    TestEngine engine = new TestEngine();
    Car car = new Car(engine);

    car.drive();

    assertTrue(engine.wasDriven());
  }
}
```

Теперь рассмотрим эквивалентный тест на основе подставных объектов, созданных с помощью инструмента JMock. Подставной объект `Engine` создается путем вызова подставного класса и передачи ссылки на класс или интерфейс, определяющий интерфейс `Engine`.

Необходимо объявить два требования, задающие ожидаемую последовательность вызовов `Engine.start` и `Engine.accelerate`. И наконец, прикажем системе проверить, действительно ли произошло то, что должно было произойти.

```
import jmock;

class CarTestCase extends MockObjectTestCase {
  public void testShouldStartThenAccelerate() {
    Mock mockEngine = mock(Engine);
    Car car = new Car((Engine)mockEngine.proxy());

    mockEngine.expects(once()).method("start");
    mockEngine.expects(once()).method("accelerate");

    car.drive();
  }
}
```

Пример основан на использовании открытого инструмента JMock. Другие инструменты работают аналогично. В данном случае окончательная верификация задается неявно в конце каждого тестового метода.

Преимущества подставных объектов очевидны. Объем кода заметно меньше даже в таком простом примере. В реальных задачах подстановка позволяет сэкономить намного больше усилий. Кроме того, подстановка — прекрасный способ изоляции кодов сторонних производителей от тестов. Вместо кодов сторонних производителей можно подставлять любые интерфейсы, устраняя их таким образом из тестов, что особенно полезно при взаимодействии с дорогостоящими удаленными системами или “тяжеловесными” инфраструктурами.

По сравнению со сборкой всех зависимостей и ассоциированных с ними состояний, тесты, в которых применяются подставные объекты, выполняются очень быстро. Мы настоятельно рекомендуем использовать методики на основе подставных объектов для создания тестов фиксации.

Минимизируйте состояния в тестах

В идеале модульные тесты должны быть сосредоточены на проверке поведения системы. Наиболее общая проблема, особенно для новичков в области автоматического тестирования, — увеличение сложности состояний. Тест можно создать почти для любой формы, в которую пользователь вводит значения для компонента системы и получает результаты. Тест создается путем организации подходящей структуры данных таким образом, чтобы можно было подать ее на вход формы и сравнить результат с ожидаемым. Фактически, все тесты основаны на этом принципе. Проблема состоит в том, что при усложнении системы тестовая структура данных усложняется значительно быстрее.

Реализуя данный подход, вы будете создавать все более сложные тестовые структуры данных, которые тяжело понять и поддерживать. Идеальный тест должен быстро выполняться и легко устанавливаться (и еще легче отбрасываться). С хорошо факторизованным кодом должны ассоциироваться лаконичные тесты. Причиной громоздкости и сложности тестов может быть несовершенная структура системы.

Идеального решения данной проблемы не существует. Мы рекомендуем прилагать усилия, направленные на минимизацию зависимости тестов от состояния системы. Устранить ее полностью невозможно, однако можно контролировать сложность тестовых сред в разумных пределах. Если тесты стали слишком сложными, значит, скорее всего, нужно пересмотреть структуру кода.

Подделывайте время

В автоматических тестах время может породить проблемы по нескольким причинам. Иногда систему нужно запустить в конце рабочего дня в 20:00. Иногда нужно подождать полсекунды, прежде чем перейти к следующему этапу. В некоторых случаях нужно сейчас выполнить операцию таким образом, будто она выполняется 29 февраля следующего года.

Во всех этих случаях попытка привязать тесты к реальному времени может привести стратегию модульного тестирования к полному краху.

При тестировании поведения, зависящего от времени, мы рекомендуем создать для информации о времени специальный слой абстракции — отдельный класс, находящийся под полным вашим контролем. Обычно полезно применить внедрение зависимости, добавляя оболочку для поведения, зависящего от времени, на уровне системы.

Например, с помощью заглушки или подставного объекта можно использовать поведение класса `Clock` (часы) или любой другой выбранной вами абстракции для имитации времени. Если для теста нужно, чтобы сейчас был следующий год или наше время отличалось от реального на полсекунды, сделать это будет несложно.

Имитировать время особенно важно в быстрых сборках, когда поведение требует задержки или ожидания. Чтобы добиться высокой производительности тестирования, структурируйте код таким образом, чтобы во время выполнения теста длительность всех ожиданий была равна нулю. Если для модульного теста нужна реальная задержка, реструктурируйте код или тест, чтобы избежать ее.

Абстрагирование времени у нас уже вошло в привычку. Когда мы пишем код, обращающийся ко времени, мы, не задумываясь, абстрагируем доступ к службам системного времени, а не обращаемся к ним непосредственно в деловой логике.

Применяйте метод “грубой силы”

Разработчики всегда пытаются уменьшить длительность цикла фиксации. Однако в реальности его нужно балансировать со способностью теста идентифицировать на стадии фиксации как можно большее количество ошибок. Нахождение баланса выполняется методом проб и ошибок. Иногда лучше смириться с медлительностью стадии фиксации, чем тратить время на оптимизацию баланса скорости и количества обнаруживаемых ошибок, однако отказ от оптимизации допустим только при небольшой длительности тестов фиксации.

Мы считаем, что стадия фиксации должна выполняться не более десяти минут. Для нее это верхняя допустимая граница. В идеале она должна выполняться менее пяти минут. Однако в больших проектах и десять минут может оказаться недостижимым идеалом. В некоторых командах десять минут считается допустимым компромиссом. Мы считаем это число (десять минут) полезным ориентиром. Когда эта граница нарушена, разработчики начинают делать две вещи, пагубно влияющие на проект. Во-первых, они начинают реже регистрировать изменения, и, во-вторых, если стадия фиксации длится значительно больше десяти минут, они перестают обращать внимание на результаты тестов фиксации.

Существуют два трюка, позволяющих уменьшить время выполнения тестов фиксации. Первый заключается в разбиении набора тестов на несколько групп и параллельном выполнении групп на нескольких компьютерах. Современные серверы непрерывной интеграции поддерживают гриды сборок, что существенно облегчает применение этого трюка. Не забывайте, что компьютерное время дешевое, а человеческое — дорогое. Своевременная обратная связь — значительно более ценный ресурс, чем несколько компьютеров. Второй трюк — метод грубой силы — заключается в удалении из стадии фиксации тестов, выполняющихся слишком долго, и переносе их на стадию приемочного тестирования. Однако учитывайте, что цикл обратной связи по многим ошибкам существенно удлиняется, и вы дольше будете оставаться в неведении о том, что зарегистрированное изменение разрушило систему.

Резюме

Стадия фиксации должна быть сфокусирована на единственной задаче: как можно более быстром обнаружении ограниченного набора наиболее распространенных ошибок, введенных при изменении кода. Естественно, стадия фиксации должна известить разработчика о результате, чтобы он мог либо быстро исправить ошибку, либо перейти к следующей задаче. Ценность обратной связи, предоставляемой стадией фиксации, настолько велика, что всегда имеет смысл потратить время и деньги на повышение ее эффективности и быстродействия.

В конвейере развертывания стадия фиксации выполняется каждый раз, когда кто-либо вносит изменение в код или конфигурацию приложения. Следовательно, она выполняется много раз ежедневно каждым членом команды разработки. Чтобы это было возможным, сборки и тесты должны выполняться быстро. Как только длительность стадии фиксации превысит пять минут, разработчики начнут жаловаться на то, что с системой тяжело работать. Не останьтесь глухими к их жалобам и сделайте все возможное, чтобы уменьшить ее длительность. Но при этом не забывайте о том, что стадия фиксации должна выявить как можно больше ошибок, потому что их обнаружение на более поздних стадиях сделает их устранение намного более дорогим.

Создание и установка стадии фиксации — автоматического процесса, который запускается при каждом изменении, выполняет сборку двоичных кодов, выполняет автоматические тесты и генерирует метрики, — минимум того, что нужно сделать на пути к реализации системы непрерывной интеграции. Реализация стадии фиксации — огромный шаг вперед в направлении повышения качества приложения и надежности процесса поставки. Она вынуждает разработчиков придерживаться многих полезных концепций непрерывной интеграции, таких как регулярная регистрация изменений и немедленное устранение обнаруженных дефектов. Стадия фиксации — лишь начало конвейера развертывания, тем не менее эффект от ее реализации огромен. Изменяется парадигма разработки: когда изменение разрушает систему, вы немедленно получаете сообщение об этом и можете быстро вернуть ее в работоспособное состояние.

Глава 8

Автоматическое приемочное тестирование

Введение

В данной главе подробно рассматривается стадия автоматического приемочного тестирования и ее место в конвейере развертывания. Приемочные тесты — критически важная стадия конвейера развертывания, выходящая за пределы базовой системы непрерывной интеграции. На этой стадии тестируется соответствие приложения деловым приемочным критериям, т.е. выполняется проверка, получает ли пользователь нужную ему функциональность. Обычно приемочному тестированию подвергается каждая версия приложения, прошедшая тесты фиксации. Рабочий поток стадии приемочного тестирования в конвейере развертывания показан на рис. 8.1.

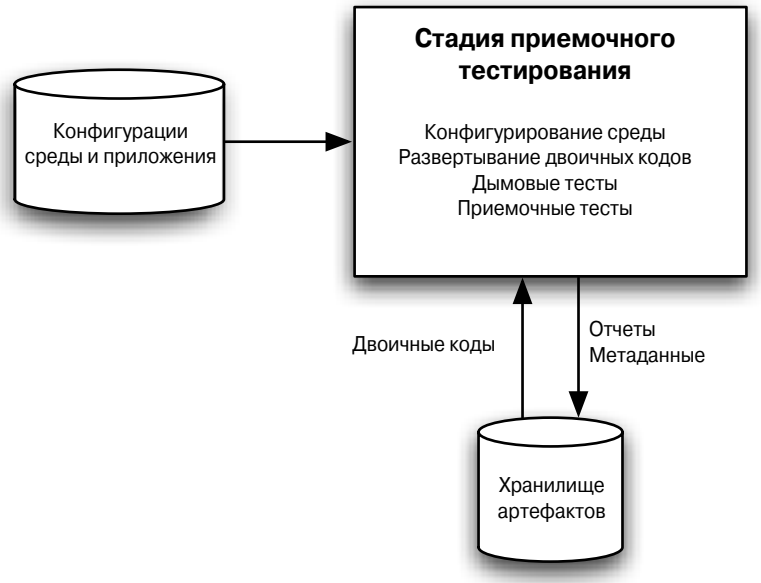


Рис. 8.1. Стадия приемочного тестирования

Данная глава начинается с обсуждения важности приемочных тестов для процесса поставки. Затем подробно рассматриваются вопросы создания и поддержки эффективных приемочных тестов. И наконец, рассматриваются принципы и методики управления

стадией приемочного тестирования. Но прежде всего, мы должны уточнить, что мы понимаем под приемочным тестированием и какова роль приемочных тестов в сравнении с функциональными и модульными тестами.

Отдельный приемочный тест предназначен для проверки, удовлетворяет ли приложение приемочным критериям требования или истории. Приемочные критерии могут быть заданы в разных формах, например они могут быть функциональными или нефункциональными. Нефункциональные приемочные критерии обуславливают требования к таким параметрам приложения, как производительность, легкость модификации, доступность, безопасность, удобство использования и т.п. Успешное завершение приемочных тестов, ассоциированных с отдельным требованием или историей, должно означать, что данные приемочные критерии удовлетворены.

Набор приемочных тестов в целом выполняет две функции: проверяет, предоставляет ли приложение деловую логику, ожидаемую заказчиком, и обнаруживает дефекты и регрессионные ошибки, разрушающие существующие функции приложения.

Сосредоточенность приемочных тестов на проверке соответствия приложения приемочным критериям для каждого требования предоставляет одно дополнительное преимущество. Она вынуждает всех участников процесса поставки — заказчиков, тестировщиков, разработчиков, аналитиков, администраторов и менеджеров проекта — думать о том, что означает успешное удовлетворение каждого требования. Этот вопрос подробнее обсуждается далее.

Если вы знакомы с концепцией разработки через тестирование, вас, возможно, удивит, почему мы отделяем приемочные тесты от модульных. Различие между ними заключается в том, что приемочные тесты направлены на деловую логику, а модульные — на разработку. Приемочный тест проверяет всю историю и ее протекание во времени для каждой версии приложения в среде, близкой к рабочей. Модульные тесты — важная часть стратегии автоматического тестирования, но они обычно не предоставляют высокую степень уверенности в том, что приложение готово к поставке. Цель приемочных тестов — доказать, что приложение делает то, что от него ожидает заказчик, а не проверить, как оно работает с точки зрения программистов. Модульные тесты лишь частично достигают этой цели. Их главная цель — проверка, делают ли отдельные части приложения то, что программисты хотят от них, а не проверка собственно функциональности.

Важность автоматического приемочного тестирования

Вокруг концепции автоматического приемочного тестирования всегда было много напряженных дискуссий. Менеджеры проектов и заказчики часто считают, что слишком дорого создавать и поддерживать подобные тесты. Когда тесты плохо структурированы, это действительно так. Многие разработчики считают, что модульных тестов, хорошо структурированных в процессе разработки через тестирование, достаточно для защиты приложения от регрессионных ошибок. Наш опыт свидетельствует о том, что цена правильно созданного и поддерживаемого набора автоматических приемочных тестов намного ниже, чем цена частого выполнения приемочных и регрессионных тестов вручную или еще худшей альтернативы — поставки некачественного приложения. Мы убедились также в том, что автоматические приемочные тесты часто отлавливают серьезные проблемы, которые не могут быть обнаружены модульными или компонентными тестами, как бы хорошо они ни были структурированы.

В первую очередь, важно указать на большие затраты на выполнение приемочного тестирования вручную. Чтобы не пропустить дефекты в релиз, приемочные тесты должны выполняться после каждого изменения. Нам известна компания, которая тратила

3 млн. долларов на приемочное тестирование каждого релиза вручную. Это налагает серьезное ограничение на способность компании поставлять релизы часто и быстро. Процедуры ручного тестирования имеют явно выраженную тенденцию быть очень дорогостоящими даже для приложений средней сложности.

Чтобы сыграть свою роль перехватчика регрессионных ошибок, приемочные тесты должны предварять поставку релиза, когда разработка приложения уже завершена. Следовательно, ручное тестирование обычно выполняется в самый "горячий" момент проекта, когда приближается дата поставки. В результате на устранение дефектов, обнаруженных в процессе ручного приемочного тестирования, в плане всегда выделяется недостаточно времени. И наконец, если обнаружены дефекты, требующие сложных исправлений, высока вероятность того, что в приложение будут введены новые регрессионные ошибки. Важность автоматизации приемочных тестов подробно рассматривает Боб Мартин [dB6JQ1].

Некоторые сторонники концепции гибкого тестирования считают, что можно обойтись вообще без набора автоматических приемочных тестов, переложив их обязанности на модульные и компонентные тесты (Дж. Б. Рейнсбергер в [a0tjh0] и Джеймс Шор в [dsyXYv]). Эту концепцию, в сочетании с другими методиками экстремального программирования, такими как парное программирование, рефакторинг, углубленный анализ и исследовательское тестирование, они считают лучшей альтернативой, позволяющей избежать больших затрат на создание и поддержку автоматических приемочных тестов.

Аргументация сторонников данного подхода содержит ряд изъянов. Никакой другой тип тестов, кроме приемочных, не подтверждает, что приложение, выполняющееся в среде, близкой к рабочей, предоставляет пользователям ожидаемую деловую функциональность. Модульные и компонентные тесты не проверяют приложение в реальных ситуациях, следовательно, они не могут обнаружить дефекты, проявляющиеся, когда пользователь проходит по ряду состояний приложения в процессе взаимодействия с ним. Приемочные тесты предназначены именно для этого. Кроме того, они прекрасно обнаруживают проблемы с потоками, с поведением приложений, управляемых событиями, и другие типы проблем, порожденных ошибками в архитектуре, средах или конфигурациях. Проблемы такого рода тяжело обнаружить при тестировании вручную и невозможно — с помощью модульных и компонентных тестов.

Приемочные тесты защищают приложение от ошибок при крупномасштабных изменениях. В таких ситуациях модульные и компонентные тесты обычно нуждаются в радикальной переделке, что ограничивает их способность защитить функции приложения (новые тесты сами нуждаются в тестировании). Подтвердить работоспособность приложения после крупномасштабных изменений способны только приемочные тесты.

И наконец, команда, решившая отказаться от автоматических приемочных тестов, перекладывает их обязанности на тестировщиков, которые будут вынуждены тратить много времени на скучную, рутинную работу. Тестировщики, с которыми мы знакомы, не в восторге от такого подхода. Часть их нагрузки могут взять на себя разработчики, пишущие модульные и компонентные тесты, однако в задаче обнаружения собственных ошибок разработчики не так сильны, как тестировщики. Наш опыт свидетельствует о том, что автоматические приемочные тесты, созданные с участием тестировщиков, находят дефекты в реальных ситуациях намного эффективнее, чем тесты, созданные только разработчиками без участия тестировщиков.

Истинная причина того, что многие не любят автоматические приемочные тесты, заключается в том, что они слишком дорогостоящие. Однако их стоимость можно снизить до уровня, при котором они будут окупать себя. Когда автоматические приемочные тесты применяются для каждой сборки, прошедшей тесты фиксации, они благотворно влияют

на эффективность процесса поставки. В первую очередь, это обусловлено тем, что цикл обратной связи становится намного короче и дефекты обнаруживаются раньше, когда их легче устранить. Кроме того, поскольку для создания эффективного набора автоматических приемочных тестов разработчики, тестировщики и заказчики должны работать совместно, это способствует сотрудничеству участников процесса поставки и вынуждает их не забывать о деловой функциональности приложения.

Есть и другие положительные эффекты рациональной стратегии приемочного тестирования. Например, приемочные тесты лучше всего работают с хорошо факторизованными и структурированными приложениями, обладающими тонким слоем пользовательского интерфейса и приспособленными для выполнения как на локальных компьютерах разработки, так и в рабочих средах.

Мы разбили процесс создания и поддержки эффективных автоматических приемочных тестов на четыре этапа: создание приемочных тестов; создание слоя драйверов приложения; реализация приемочных тестов; поддержка набора приемочных тестов. Прежде чем углубляться в детали, кратко рассмотрим предлагаемый подход в целом.

Создание набора приемочных тестов, удобных для сопровождения

Чтобы приемочные тесты были пригодны для сопровождения, в первую очередь, нужно уделить внимание процессу анализа. Приемочные тесты основаны на приемочных критериях, поэтому приемочные критерии для приложения должны задаваться с учетом их приспособленности для автоматического тестирования и с соблюдением принципов INVEST (independent, negotiable, valuable, estimable, small, testable — независимые, пригодные для обсуждения, ценные для пользователя, оцениваемые, небольшие, пригодные для тестирования). Особое внимание следует уделить ценности для конечных пользователей и пригодности для тестирования. Процесс разработки автоматических приемочных тестов оказывает влияние на создание приложения, вынуждая улучшать требования к системе. Автоматизация плохо продуманных приемочных критериев, не учитывающих, чем функциональность полезна для пользователей, — главный источник неэффективности и трудностей поддержки набора приемочных тестов.

После определения приемочных критериев, отображающих нужную для пользователей функциональность, следующий этап заключается в их автоматизации. Автоматические приемочные тесты должны быть разбиты на слои, как показано на рис. 8.2.

Первый слой приемочных тестов — приемочные критерии. Инструменты Cucumber, JBehave, Concordion, Twist и FitNesse позволяют записывать приемочные критерии непосредственно в тесты и связывать их с нижележащей реализацией. Однако, как описано далее, можно применить другой подход: закодировать приемочные критерии в названиях тестов xUnit. Это позволит выполнять приемочные тесты непосредственно в тестовой инфраструктуре xUnit.

Важно, чтобы в реализациях тестов использовался предметно-ориентированный язык. Реализация теста не должна содержать подробностей взаимодействия с приложением. Реализации, ссылающиеся непосредственно на программный или пользовательский интерфейс приложения, получатся хрупкими, и даже небольшое изменение пользовательского интерфейса немедленно разрушит все тесты, ссылающиеся на измененный элемент. Нам часто приходилось видеть огромные блоки приемочных тестов, разрушаемых изменением единственного элемента пользовательского интерфейса.

К сожалению, этот антишаблон весьма распространен. Многие тесты до сих пор пишутся на уровне подробной детализации: “Переключить это, установить то, взглянуть на результат сюда...” Подобные тесты в стиле “записать и воспроизвести” являются главной

причиной того, что автоматические приемочные тесты считаются чересчур дорогостоящими. Многие наборы приемочных тестов созданы с помощью инструментов, тесно связанных с пользовательским интерфейсом, и по этой причине являются чрезвычайно хрупкими.

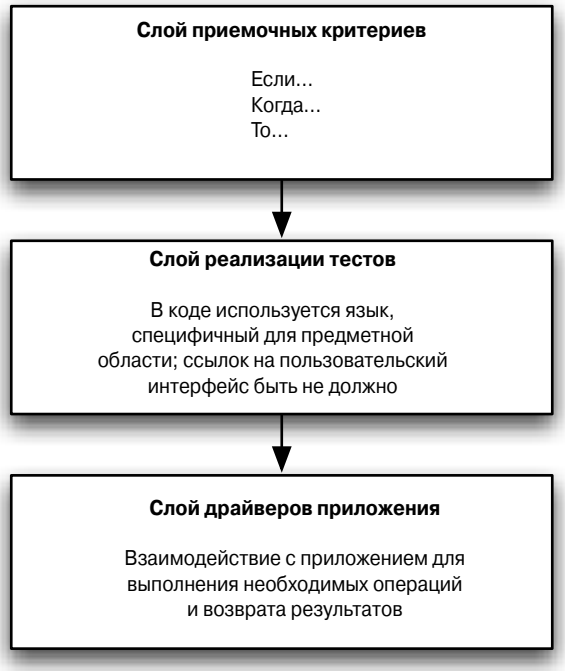


Рис. 8.2. Слои приемочного тестирования

Большинство систем тестирования пользовательского интерфейса предоставляет процедуры, позволяющие ввести данные в поля, щелкнуть на нескольких кнопках и прочитать результаты в заданных областях страницы. Подобный уровень детализации крайне необходим, но он далек от реальной ценности, проверяемой тестированием. Поведение, которое должен подтвердить приемочный тест, неизбежно находится на другом уровне абстракции. В действительности нам нужно получать ответы на вопросы типа: “Если я размещу заказ, будет ли он принят?” или “Буду ли я проинформирован о превышении лимита кредитной карточки?”

Чтобы эффективно взаимодействовать с тестируемой системой, реализации тестов должны обращаться к более низкому слою: слою драйверов приложения. Этот слой имеет программный интерфейс, знающий, как выполнить операцию и вернуть результат. Если тесты выполняются посредством открытого программного интерфейса приложения, детали этого интерфейса и способы вызова его нужных частей известны только слою драйверов приложения. Например, если тесты проверяют графический интерфейс пользователя, он должен содержать драйвер окна. В хорошо факторизованном драйвере окна ссылки на данный элемент графического пользовательского интерфейса встречаются в коде всего в нескольких местах. Это означает, что при изменении элемента интерфейса придется обновить всего несколько ссылок на него.

Организация поддержки приемочных тестов в долгосрочной перспективе требует дисциплины. Пристальное внимание уделяйте эффективной реализации тестов и хорошей факторизации кодов их сценариев, применяя тестовые двойники и методы управления состояниями и отслеживая тайм-ауты (лимиты времени ожидания). Наборы приемочных тестов должны подвергаться рефакторингу при каждом добавлении нового приемочного критерия, чтобы тесты оставались согласованными друг с другом.

Тестирование графического пользовательского интерфейса

При написании приемочных тестов необходимо решить, будут ли они выполняться посредством графического пользовательского интерфейса приложения. Приемочные тесты предназначены для имитации взаимодействия пользователя с системой, поэтому в идеале тест должен работать с приложением посредством пользовательского интерфейса. В противном случае тестироваться будет кодовый маршрут, отличный от запускаемого пользователем при взаимодействии с системой. Однако при взаимодействии теста непосредственно с пользовательским интерфейсом возникает ряд серьезных проблем, обусловленных частыми изменениями пользовательского интерфейса, сложностью воспроизведения тестируемых ситуаций, сложностью доступа к результатам и наличием недоступных для тестирования деталей пользовательского интерфейса.

В процессе разработки приложения пользовательский интерфейс часто изменяется. Если приемочные тесты тесно связаны с пользовательским интерфейсом, его малейшее изменение разрушает набор приемочных тестов. Это может произойти не только в процессе разработки приложения, но и позже, в процессе тестирования системы пользователями, при улучшении эксплуатационных характеристик системы, при исправлении грамматических ошибок в пользовательском интерфейсе и т.п.

Кроме того, если пользовательский интерфейс является единственной точкой входа в систему, воспроизведение тестируемых ситуаций может оказаться сложной задачей. Установка тестируемой ситуации требует многих актов взаимодействия с системой, чтобы привести ее в состояние готовности к тестированию. По завершении теста результат не будет очевиден, поскольку пользовательский интерфейс не предоставляет немедленный доступ к информации, необходимой для генерации отчета о тестировании.

И наконец, некоторые (особенно новые) технологии создания пользовательских интерфейсов чрезвычайно плохо приспособлены для автоматического тестирования. (На момент написания данной книги к этой категории относилась технология Flex; надеемся, что к моменту, когда вы читаете книгу, появится приемлемая инфраструктура управления компонентами Flex.) Выбирая технологию создания пользовательского интерфейса, проверьте, можно ли управлять ею посредством автоматической инфраструктуры.

Существуют неплохие альтернативы тестированию посредством графического пользовательского интерфейса. Если приложение хорошо структурировано, слой пользовательского интерфейса представлен четко определенной коллекцией классов, отображающих результаты на экране и не содержащих деловой логики. В этом случае риски, связанные с исключением пользовательского интерфейса из потока тестирования, будут сравнительно небольшими благодаря слою кода, отображающего пользовательский интерфейс. Приложение, при написании которого учитываются потребности тестирования, должно иметь программный интерфейс, взаимодействующий как с графическим пользовательским интерфейсом, так и с тестами. Обращение тестов непосредственно к деловой логике — эффективная стратегия. Рекомендуем применять ее почти в любом случае. Для ее реализации необходим лишь определенный уровень дисциплины в команде разработ-

ки. Задачи представления должны быть сосредоточены на “рисовании пикселей” и не должны вторгаться в деловую логику.

Если приложение не структурировано таким образом, вы будете вынуждены тестировать непосредственно пользовательский интерфейс. Стратегии реализации данного подхода (главная из которых — шаблон драйверов окон) обсуждаются позднее.

Создание приемочных тестов

В данном разделе рассматриваются принципы и методики создания автоматических приемочных тестов. Начнем с определения приемочных критериев аналитиками, тестировщиками и заказчиками, работающими совместно, а затем обсудим представление приемочных критериев в форме, пригодной для автоматизации.

Роль аналитиков и тестировщиков

Процесс разработки должен соответствовать требованиям проекта, однако в общем случае для проектов любых размеров мы рекомендуем включить в команду аналитика деловых правил системы. Его роль заключается в представлении интересов заказчика и пользователей системы. Совместно с заказчиком он должен определить требования и приоритеты требований к системе. С другой стороны, он должен убедиться в том, что разработчики хорошо понимают требования к системе с точки зрения пользователей. Истории должны правильно отображать деловую ценность функций приложения. С помощью тестировщиков он должен обеспечить правильную спецификацию приемочных критериев и убедиться в том, что разрабатываемая функциональность отвечает приемочным критериям и ожиданиям заказчика.

Тестировщики необходимы в любом проекте. Их роль, в конечном счете, состоит в обеспечении текущего качества приложения и его постоянной готовности к развертыванию в рабочей среде. Для этого они совместно с заказчиком и аналитиками определяют приемочные критерии для историй и требований, совместно с разработчиками создают автоматические приемочные тесты и вручную выполняют пользовательское, исследовательское и демонстрационное тестирование.

Не в каждой команде есть “чистые” аналитики и тестировщики. Иногда аналитики играют роль тестировщиков, а разработчики — аналитиков. В идеале заказчик должен сидеть в одной комнате с командой аналитиков. Общее во всех проектах лишь то, что каждой команде необходимы и аналитики, и тестировщики.

Значение анализа в итеративных проектах

В данной книге мы пытаемся избежать предположений об используемом вами процессе разработки. Мы считаем, что представленные в книге шаблоны полезны для любой команды поставки, какой бы процесс разработки она ни применяла. Однако мы считаем, что итеративность процесса разработки важна для создания качественного приложения в проекте любого типа. Поэтому в данном разделе мы подробнее остановимся на итеративности процесса разработки, поскольку это поможет яснее очертить роли аналитиков, тестировщиков и разработчиков.

При итеративном подходе к поставке аналитики тратят львиную долю своего рабочего времени на определение приемочных критериев. С их помощью команда может судить, удовлетворяются ли требования к приложению. На начальных этапах проекта аналитики

тесно взаимодействуют с тестировщиками и заказчиком при определении приемочных критериев. Вы должны поощрять тесное взаимодействие аналитиков и тестировщиков на этих этапах проекта, поскольку оно принесет пользу обеим сторонам. Тестировщики делятся с аналитиками своим опытом относительно того, какие метрики полезны для оценки историй. Аналитики учат тестировщиков пониманию природы требований к приложению, без чего невозможно правильно реализовать их проверку приемочными тестами.

Наступает момент, когда приемочные критерии уже определены, но требования к приложению еще не реализованы в приемочных тестах. В этот момент аналитики и тестировщики должны сесть рядом с разработчиками, которые реализуют приемочные критерии в тестах. Совсем хорошо, если при этом присутствует еще и заказчик. Аналитик описывает требования и деловой контекст, в котором существуют требования, а затем проходит по критериям. Если тестировщики не одобряют коллекцию автоматических приемочных тестов, значит, приемочные критерии удовлетворены не полностью. Необходимо достичь их одобрения.

Подобные короткие совещания жизненно важны для проекта. Это способствует мобилизации сил команды и обеспечивает понимание каждым участником процесса своей роли. Такой подход не позволяет аналитикам создавать “хрустальные дворцы” — требования и приемочные критерии, слишком дорогие для практической реализации. Он не позволяет тестировщикам отмечать как дефекты непонятные для них явления в системе. Разработчикам же он не позволяет писать коды, не связанные с требованиями к системе и не имеющие отношения к тому, что хочет иметь конечный пользователь.

В процессе реализации требований разработчики консультируются с аналитиком, если сталкиваются с какой-либо проблемой или находят более эффективный способ удовлетворения требований к системе. Тесное взаимодействие ролей — “сердцевина” итеративного процесса поставки. Без него невозможно создать конвейер развертывания, который, в свою очередь, способствует тесному взаимодействию ролей.

Наступает момент, когда разработчики считают, что они сделали свое дело. Все модульные, компонентные и приемочные тесты реализованы и выполнены, и система удовлетворяет требованиям. В этот момент разработчики демонстрируют систему аналитикам, тестировщикам и заказчику. Аналитики и заказчик имеют возможность увидеть, как работает система и удовлетворяет ли она требованиям. Часто во время демонстрации замечаются небольшие дефекты и недостатки системы, которые можно исправить немедленно. Иногда демонстрация инициирует затяжные дискуссии об альтернативных решениях или о необходимости небольших изменений. Для команды подобные демонстрации — хороший шанс проверить свое понимание системы и направления, в котором она должна развиваться.

Когда аналитик и заказчик удовлетворены работой системы, она передается тестировщикам для более тщательной проверки.

Приемочные критерии как выполняемые спецификации

По мере того как автоматическое тестирование становится все более важной частью проектов на основе итеративных процессов поставки, все больше людей начинают понимать, что автоматическое тестирование — это не только тестирование. Автоматические тесты все более начинают служить в качестве выполняемой спецификации желаемого поведения системы. Понимание этого факта привело к появлению нового подхода к автоматическому тестированию, известного как разработка на основе функционирования (Behavior-Driven Development, BDD). Одна из основных идей концепции BDD состоит в том, что приемочные критерии должны быть записаны в форме требований заказчика

к поведению системы. Кроме того, нужно иметь возможность выполнить записанные таким образом критерии непосредственно для приложения, чтобы проверить, удовлетворяет ли оно спецификациям.

Данный подход предоставляет существенные преимущества. При изменении приложения большинство бумажных спецификаций мгновенно устаревает. Хуже всего то, что тяжело отличить, какие части спецификации устарели. Выполняемые спецификации не страдают этим недостатком. Если текущая выполняемая спецификация неадекватно определяет, что должна делать данная версия приложения, она сгенерирует исключение. Если при обработке текущей версии приложения оно не удовлетворяет выполняемой спецификации, стадия приемочного тестирования сгенерирует ошибку, и версия не будет пропущена на стадию развертывания или в итоговый релиз.

Приемочные тесты направлены на деловую логику. Это означает, что они проверяют, предоставляет ли приложение нужные функции пользователям. Аналитики определяют приемочные критерии для историй, следовательно, критерий считается удовлетворенным, если история распознается как успешно завершенная. Крис Маттс и Дэн Норт предложили для написания приемочных критериев предметно-ориентированный язык в форме “Given-When-Then” (если, когда, то).

```
Given some initial context,
(Если установлен данный исходный контекст)
When an event occurs,
(Когда возникает данное событие)
Then there are some outcomes.
(То получаем следующий результат)
```

В терминах приложения слово “Если” означает состояние системы перед запуском теста, слово “Когда” описывает взаимодействие приложения и пользователя, а слово “То” описывает состояние приложения по завершении акта такого взаимодействия. Тест должен привести систему в состояние, определяемое словом “Если”, выполнить операции, определенные словом “Когда”, и проверить, находится ли приложение в состоянии, определенном словом “То”.

В качестве примера рассмотрим финансовое приложение. Приемочный критерий можно записать в следующем формате.

```
Feature: Placing an order
(Функция: размещение заказа
  Scenario: User order should debit account correctly
  (Ситуация: заказ пользователя должен правильно
      дебетовать счет)
  Given there is an instrument called bond
  (Если есть инструмент "облигация"
  And there is a user called Dave with 50 dollars in
    his account
  (И есть пользователь по имени Дейв, у которого 50 долларов на счету)
  When I log in as Dave
  (Когда пользователь регистрируется как Дейв)
  And I select the instrument bond
  (И выбирает инструмент "облигация")
  And I place an order to buy 4 at 10 dollars each
  (И размещает заказ на покупку 4-х продуктов
     по 10 долларов каждый)
  And the order is successful
  (И заказ успешно выполнен)
  Then I have 10 dollars left in my account
  (То на счету Дейва должно остаться 10 долларов)
```

Инструменты Cucumber, JBehave, Concordion, Twist и FitNesse позволяют записывать приемочные критерии в виде текста на естественном языке и синхронизируют их с приложением. Например, в Cucumber можно сохранить приведенный выше приемочный критерий в файле (назовем его `features/placing_an_order.feature`). Данный файл представляет приемочный критерий, показанный на рис. 8.2. После этого можно создать файл Ruby (назовем его `features/step_definitions/placing_an_order_steps.rb`), перечисляющий этапы, необходимые для реализации данного сценария. На рис. 8.2 этот файл представляет слой реализации теста.

```
require 'application_driver/admin_api'
require 'application_driver/trading_ui'

Before do
  @admin_api = AdminApi.new
  @trading_ui = TradingUi.new
end

Given /^there is an instrument called (\w+)$/ do |instrument|
  @admin_api.create_instrument(instrument)
end

Given /^there is a user called (\w+) with (\w+) dollars in his
      account$/ do |user, amount|
  @admin_api.create_user(user, amount)
end

When /^I log in as (\w+)$/ do |user|
  @trading_ui.login(user)
end

When /^I select the instrument (\w+)$/ do |instrument|
  @trading_ui.select_instrument(instrument)
end

When /^I place an order to buy (\d+) at (\d+) dollars each$/ do
     |quantity, amount|
  @trading_ui.place_order(quantity, amount)
end

When /^the order for (\d+) of (\w+) at (\d+) dollars each
     is successful$/ do quantity, instrument, amount|
  @trading_ui.confirm_order_success(instrument, quantity, amount)
end

Then /^I have (\d+) dollars left in my account$/ do |balance|
  @trading_ui.confirm_account_balance(balance)
end
```

Для поддержки этого и других тестов необходимо создать в каталоге `application_driver` классы `AdminApi` и `TradingUi`. Эти классы являются частью слоя драйверов приложения (см. рис. 8.2). Они могут вызывать службы Selenium, Sahi или WebDriver (если разрабатывается веб-приложение), White (если приложение является толстым клиентом .NET) или использовать методы HTTP POST и GET, если приложение поддерживает интерфейс REST API. Запуск команды `cucumber` в командной строке приводит к получению следующего результата.

```
Feature: Placing an order
  Scenario: User order debits account correctly
           # features/placing_an_order.feature:3
  Given there is an instrument called bond
```

```
          # features/step_definitions/placing_an_order_steps.rb:9
  And there is a user called Dave with 50 dollars in his account
          # features/step_definitions/placing_an_order_steps.rb:13
  When I log in as Dave
          # features/step_definitions/placing_an_order_steps.rb:17
  And I select the instrument bond
          # features/step_definitions/placing_an_order_steps.rb:21
  And I place an order to buy 4 at 10 dollars each
          # features/step_definitions/placing_an_order_steps.rb:25
  And the order for 4 of bond at 10 dollars each is successful
          # features/step_definitions/placing_an_order_steps.rb:29
  Then I have 10 dollars left in my account
          # features/step_definitions/placing_an_order_steps.rb:33

1 scenario (1 passed)
7 steps (7 passed)
0m0.016s
```

Данный подход к созданию выполняемых спецификаций отображает суть концепции разработки через функционирование (BDD). Кратко напомним этапы процесса создания теста.

- Обсуждение приемочных критериев истории совместно с заказчиком.
- Написание критериев в выполняемом формате, как описано выше.
- Написание реализации теста с использованием исключительно предметно-ориентированного языка. Тест обращается только к слою драйверов приложения.
- Создание слоя драйверов приложения, взаимодействующего с тестируемой системой.

Данный подход предоставляет существенные преимущества по сравнению с написанием приемочных критериев традиционным способом как документов Word или применением инструментов макрорегистрации действий пользователя. При использовании выполняемых спецификаций тестировщикам и аналитикам нет больше необходимости писать документы Word для каждой версии, а затем передавать их “через стенку” разработчикам. Аналитики, заказчики, тестировщики и разработчики совместно создают выполняемые спецификации в процессе разработки приложения.

Важно отметить, что, если вы работаете над проектом со специальными регуляторными ограничениями, выполняемые спецификации легко преобразовать в документы, пригодные для аудита, с помощью простых автоматических процессов. Мы работали в нескольких проектах, в которых данная задача успешно решалась и аудиторы были довольны качеством документации.

Слой драйверов приложения

Слой драйверов приложения — это слой, который “знает”, как взаимодействовать с тестируемой системой. Программный интерфейс слоя драйверов приложения написан на предметно-ориентированном языке.

Что такое предметно-ориентированный язык (DSL)

DSL (Domain Specific Language — предметно-ориентированный язык) представляет собой язык программирования, нацеленный на решение задач, возникающих в конкретной области. От языков общего назначения он отличается тем, что с его помощью невозможно решать задачи, относящиеся к другим областям, потому что его классы отражают только проблемы, присущие данной области.

Языки DSL делятся на два типа: внешние и внутренние. Внешний DSL требует явного синтаксического анализа, прежде чем его инструкции смогут быть выполнены. Сценарии приемочных критериев, формирующие верхний слой в рассмотренном выше примере Cucumber, — это образец внешнего DSL. В качестве других примеров можно назвать XML-сценарии сборки инструментов Ant и Maven. Такие языки не обязаны быть полными по Тьюрингу.
Внутренний DSL явно выражается в коде. Таковым является приводимый ниже пример на Java. Другой пример — Rake. В общем случае внутренние DSL более мощные, потому что наследуют функциональные средства нижележащих языков, но, в зависимости от синтаксиса, их код может быть менее читабельным.

В настоящее время направление выполняемых спецификаций интенсивно развивается, пересекаясь с рядом других направлений современных информационных технологий: программированием намерений, или ментальным программированием (intentional programming), и языками DSL. Можете считать ваш набор тестов (или выполняемых спецификаций) определением “намерений” разрабатываемого приложения. Способом выражения намерений фактически служит код на DSL, в котором предметной областью является спецификация приложения.

Имея хорошо структурированный слой драйверов приложения, можно полностью отказаться от слоя приемочных критериев, отобразив их в реализации теста. Ниже представлен приемочный тест на JUnit, тождественный приведенному выше тесту на Cucumber. Данный пример реальный; он взят из проекта, над которым работает Дейв, и лишь немного адаптирован для книги.

```
public class PlacingAnOrderAcceptanceTest extends DSLTestCase {
  @Test
  public void userOrderShouldDebitAccountCorrectly() {
    adminAPI.createInstrument("name: bond");
    adminAPI.createUser("Dave", "balance: 50.00");
    tradingUI.login("Dave");

    tradingUI.selectInstrument("bond");
    tradingUI.placeOrder("price: 10.00", "quantity: 4");
    tradingUI.confirmOrderSuccess("instrument: bond", _
                                  "price: 10.00", "quantity: 4");

    tradingUI.confirmBalance("balance: 10.00");
  }
}
```

Данный тест создает нового пользователя, регистрирует его и вносит на его счет сумму, достаточную для тестовой сделки. Затем тест создает инструмент сделки. Эти операции приводят к сложному взаимодействию компонентов системы, но код DSL абстрагирует их до такой степени, что для инициализации задачи достаточно написать несколько простых строк кода. Ключевой особенностью тестов, написанных таким образом, является то, что они полностью абстрагированы от деталей реализации.

В тестах этого типа используются псевдонимы ключевых значений. В приведенном выше примере применяются инструмент `bond` и пользователь `Dave`. За кулисами драйвер приложения создает реальные инструменты и пользователя, каждый с собственным уникальным идентификатором, сгенерированным приложением. Драйвер приложения применяет назначенные нами псевдонимы, поэтому мы всегда можем ссылаться на `Dave` и `bond`, хотя реальный пользователь имеет длинное, неудобочитаемое имя, например `testUser19_a_8488734`. Реальное имя рандомизируется и меняется при каждом запуске теста, потому что при этом создается новый пользователь.

Данный подход предоставляет два преимущества. Во-первых, автоматические приемочные тесты становятся полностью независимыми друг от друга. Следовательно, их можно запускать параллельно, не беспокоясь о том, что они будут разрушать данные друг друга. Во-вторых, этот подход позволяет создавать тестовые данные с помощью нескольких простых высокоуровневых команд, освобождая разработчиков от необходимости поддерживать сложную систему генерации данных для коллекции тестов.

Код в стиле DSL определяет каждую операцию — `placeOrder` (разместить заказ), `confirmOrderSuccess` (подтвердить успешное размещение заказа) и т.п. — с помощью нескольких строковых параметров. Некоторые параметры обязательные. Большинство необязательных параметров имеет значения, установленные по умолчанию. Например, операция `login` (регистрация), кроме псевдонима пользователя, позволяет задать пароль и код продукта. Если тесту эти подробности не нужны, драйвер DSL подставит значения, принятые по умолчанию.

Чтобы дать вам представление об использовании значений, установленных по умолчанию, ниже приведен полный список параметров инструкции `createUser` (создать пользователя):

- `name` (имя) — обязательный;
- `password` (пароль) — по умолчанию `password`;
- `productType` (тип продукта) — по умолчанию `DEMO`;
- `balance` (баланс) — по умолчанию `15 000.00`;
- `currency` (валюта) — по умолчанию `USD`;
- `fxRate` (процентная ставка) — по умолчанию `1`;
- `firstName` (имя) — по умолчанию `FirstName`;
- `lastName` (фамилия) — по умолчанию `SurName`;
- `emailAddress` (электронный адрес) — по умолчанию `test@somemail.com`;
- `homeTelephone` (домашний телефон) — по умолчанию `02012345678`;
- `securityQuestion1` (контрольный вопрос 1) — по умолчанию `Favorite Colour?` (любимый цвет);
- `securityAnser1` (контрольный ответ 1) — по умолчанию `Blue` (Синий).

Одно из преимуществ хорошо структурированного слоя драйверов приложения — повышение надежности тестов. Приведенный выше пример взят из асинхронной системы, в которой тесты часто вынуждены ждать результатов других потоков, прежде чем перейти к следующему этапу. Это может привести к перерывам в работе и хрупкости тестов, чувствительных к небольшим изменениям времени выполнения операций. Вследствие высокой частоты повторного использования процедур (что неявно заложено в DSL) сложные взаимодействия и операции можно отобразить в коде один раз, а затем применять во многих тестах. Если проблемы с перерывами в работе происходят при выполнении теста в наборе автоматического приемочного тестирования, они происходят в единственном месте. Следовательно, если некоторое средство надежно работает в данной ситуации, оно будет таким же надежным в других тестах и ситуациях.

Создание слоя драйверов приложения начинается с воспроизведения нескольких ситуаций и создания для них нескольких простых тестов. После этого команда работает над требованиями и добавляет их в слой по мере необходимости, постепенно наращивая слой представлениями требований на DSL с помощью программного интерфейса.

Представление приемочных критериев

Сравнение приведенных выше примеров приемочных тестов на JUnit и Cucumber может быть весьма поучительным. Ни один из этих подходов не идеален, оба они имеют преимущества и недостатки. Тем не менее оба они — существенный шаг вперед по сравнению с традиционными подходами к созданию приемочных тестов. В своем текущем проекте Джез применяет подход в стиле Cucumber (хотя использует не Cucumber, а Twist), а Дейв применяет непосредственно JUnit (как в приведенном выше примере).

Преимущество внешних DSL состоит в том, что они позволяют обойтись без приемочных критериев. Оказывается, совсем не обязательно закладывать приемочные критерии в инструмент отслеживания, а затем повторно отображать их в наборе тестов xUnit. Приемочные критерии, как и истории, сами могут быть выполняемыми спецификациями. Современные инструменты уменьшают накладные расходы на создание выполняемых приемочных критериев и поддержку их синхронности с реализациями приемочных тестов. Например, коммерческий инструмент Twist, созданный работодателем Джеза, позволяет применять функции автозавершения Eclipse и параметрические подстановки непосредственно в сценариях приемочных критериев. Кроме того, Twist позволяет выполнять рефакторинг сценариев и нижележащего слоя реализации тестов, не нарушая их синхронности.

Если аналитик и заказчик обладают достаточной квалификацией для работы с тестами xUnit, написанными на внутреннем DSL, применение xUnit не вызывает возражений с нашей стороны. Для этого требуются менее сложные инструменты, и можно использовать функции автозавершения, встроенные в среды разработки. Кроме того, вы имеете непосредственный доступ к DSL из тестов посредством удобных псевдонимов (см. выше), что избавляет от необходимости прохода по слоям. Можно использовать инструменты типа AgileDox для преобразования имен классов и методов в простой текстовый документ, в котором перечислены средства (например, “Размещение заказа”) и требования (например, “Заказ пользователя должен корректно дебетовать счет”). Однако вам будет тяжелее преобразовать фактический тест в текстовый список, содержащий последовательность этапов. Кроме того, доступно только одностороннее автоматическое преобразование: вы должны вносить изменения в тест, но не в приемочные критерии.

Шаблон драйверов окон: отделение тестов от графического интерфейса пользователя

Примеры данной главы иллюстрируют разделение приемочных тестов на три слоя: выполняемых приемочных критериев, реализаций тестов и драйверов приложения. Слой драйверов приложения — единственный, который знает, как взаимодействовать с приложением. В двух других слоях используется только язык, специфичный для деловой логики. Если в приложении есть графический интерфейс пользователя и приемочные тесты должны проверять его, это можно сделать с помощью слоя драйверов приложения, который знает, как взаимодействовать с ним. Часть слоя драйверов приложения, взаимодействующая с графическим интерфейсом, называется *драйвером окон*.

Назначение шаблона драйверов окон — сделать тест, проверяющий графический интерфейс, менее хрупким. Для этого добавляется слой абстракции, отделяющий приемочные тесты от графического интерфейса тестируемой системы. В сущности, тесты видят не графический интерфейс, а слой абстракции, выдающий себя за графический интерфейс. Все тесты взаимодействуют с реальным графическим интерфейсом только посредством этого слоя. Следовательно, если в графический интерфейс вносится изменение, соответствующее изменение нужно будет внести только в драйвер окна, а тесты остаются неизменными.

В открытом инструменте тестирования FitNesse применяется похожий подход, позволяющий создавать аналоги драйверов для всего, что нужно тестировать в графическом интерфейсе. Это великолепный инструмент, способный работать самостоятельно в данном контексте.

При реализации шаблона драйверов окон нужно создать эквивалент драйвера устройства для каждой части графического интерфейса. Код приемочного теста взаимодействует с графическим интерфейсом только посредством соответствующего драйвера окон. Драйвер окон предоставляет слой абстракции, являющийся частью слоя драйверов приложения и необходимый для изоляции кода теста от изменений графического интерфейса. Когда графический интерфейс изменяется, вы изменяете только код драйвера окон, не изменяя ни одного теста, зависимого от графического интерфейса. Шаблон драйверов окон показан на рис. 8.3.

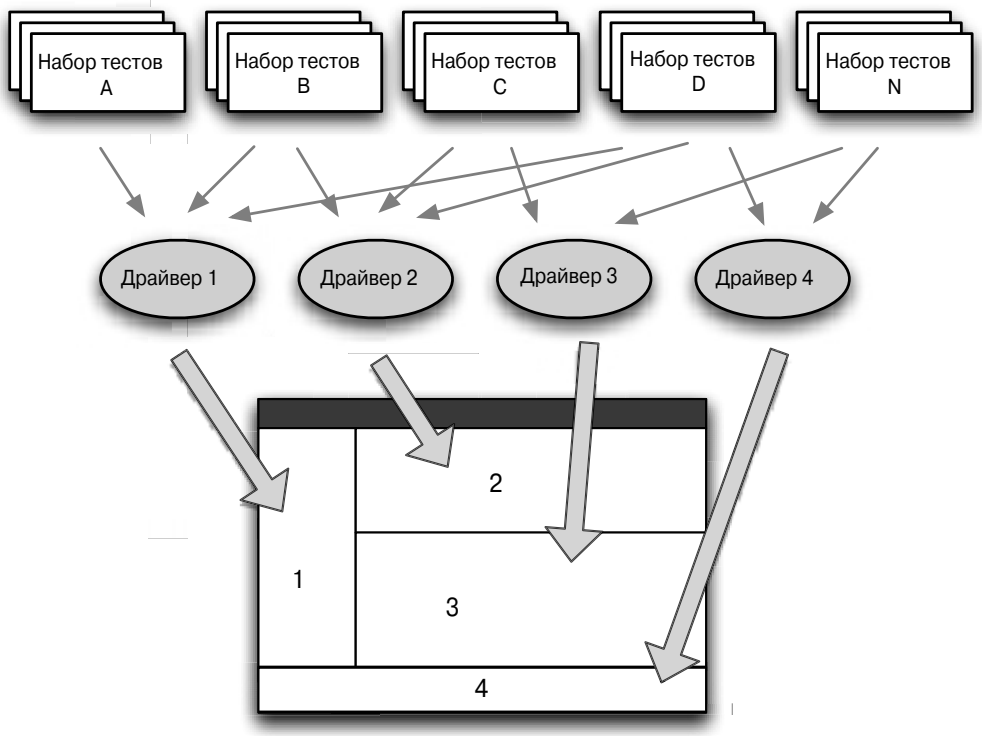


Рис. 8.3. Использование шаблона драйверов окон для приемочного тестирования

Различие между драйвером приложения и драйвером окон состоит в том, что последний умеет взаимодействовать с графическим интерфейсом. Если создать для приложения новый графический интерфейс, например толстый клиент в дополнение к веб-интерфейсу, нужно будет создать только новый драйвер окон, внедренный в драйвер приложения.

Использование шаблона драйверов окон для создания тестов, пригодных для сопровождения

В одном очень крупном проекте мы применили открытый сценарный инструмент тестирования графического интерфейса. В процессе разработки первого релиза нам почти удалось не отстать от разработчиков. Наш набор автоматических приемочных тестов выполнялся, хотя и запаздывая по сравнению с версиями на одну или две недели.

При создании второго релиза наш набор тестов начал катастрофически отставать. К моменту поставки этого релиза он отстал настолько, что ни один тест не выполнялся вообще! Для третьего релиза мы реализовали шаблон драйверов окон, немного изменили некоторые аспекты технологии создания и поддержки тестов и ввели должность разработчика, ответственного за поддержку тестов. К концу этого релиза у нас был работающий конвейер развертывания, содержащий все автоматические тесты, включая приемочный. Все тесты выполнялись немедленно после каждой успешной фиксации.

Ниже приведен пример приемочного теста, написанного без применения слоев.

```
@Test
public void shouldDeductPaymentFromAccountBalance() {
  selectURL("http://my.test.bank.url");
  enterText("userNameFieldId", "testUserName");
  enterText("passwordFieldId", "testPassword");
  click("loginButtonId");
  waitForResponse("loginSuccessIndicator");

  String initialBalanceStr = readText("BalanceFieldId");

  enterText("PayeeNameFieldId", "testPayee");
  enterText("AmountFieldId", "10.05");
  click("payButtonId");

  BigDecimal initialBalance = new BigDecimal(initialBalanceStr);
  BigDecimal expectedBalance = initialBalance.subtract(new _
                     BigDecimal("10.05"));
  Assert.assertEquals(expectedBalance.toString(), _
                     readText("BalanceFieldId"));
}
```

А вот идентичный тест, полученный путем рефакторинга предыдущего теста с разбиением на два слоя: реализации теста и драйвера окон. В данном примере `AccountPanelDriver` — драйвер окон.

```
@Test
public void shouldDeductPaymentFromAccountBalance() {
  AccountPanelDriver accountPanel = new _
                      AccountPanelDriver(testContext);

  accountPanel.login("testUserName", "testPassword");
  accountPanel.assertLoginSucceeded();

  BigDecimal initialBalance = accountPanel.getBalance();
  accountPanel.specifyPayee("testPayee");
  accountPanel.specifyPaymentAmount("10.05");
  accountPanel.submitPayment();

  BigDecimal expectedBalance = initialBalance.subtract(new _
                     BigDecimal("10.05"));

  Assert.assertEquals(expectedBalance.toString(), _
                     accountPanel.getBalance());
}
```

Как видите, семантика теста четко отделена от подробностей взаимодействия с нижележащим графическим интерфейсом. Если посмотреть на код, обслуживающий данный тест (код драйвера окон), то обнаружится, что, по сравнению с предыдущим примером,

кода стало больше, однако уровень абстракции во втором примере намного выше, что существенно облегчает создание и поддержку теста. Вы имеете возможность повторно использовать драйвер окон во многих тестах, взаимодействующих со страницей, и, при необходимости, расширять тесты.

Если в данном примере заказчик решит, что приложение будет более эффективным, если заменить веб-интерфейс сенсорным экраном, управляемым прикосновениями к элементам окна, фундамент данного теста останется без изменений. Для этого достаточно создать новый драйвер окон, взаимодействующий с сенсорным интерфейсом вместо старой скучной веб-страницы, и вставить его на место исходного драйвера в слое драйверов приложения. После этого можно запустить тест, и он заработает.

Реализация приемочных тестов

Для реализации приемочных тестов нужно не только разбить их на слои. Приемочный тест должен перевести приложение в определенное состояние, выполнить с ним несколько действий и проверить результаты. Кроме того, приемочный тест должен что-либо сделать с асинхронностью и тайм-аутами, чтобы устранить прерывистость. Тестовыми данными необходимо аккуратно управлять. Для интеграции с внешними системами необходимы тестовые двойники, правильно имитирующие их. Все эти вопросы рассматриваются в данном разделе.

Состояния в приемочном тестировании

В предыдущей главе рассмотрены проблемы, связанные с зависимостью модульных тестов от состояний, и предложены способы минимизации зависимости тестов от состояний. Для приемочных тестов эта проблема еще более сложная. Приемочные тесты предназначены для имитации взаимодействия пользователя с системой таким способом, как это делает пользователь, и для проверки, соответствует ли приложение деловым требованиям в данном режиме. Когда пользователь взаимодействует с системой, он имеет дело с информацией, которой управляет система в определенном состоянии. Без состояний приемочные тесты бессмысленны. Установка правильного начального состояния — обязательное условие правильного функционирования любого теста, однако после запуска теста состояние изменяется, и это может привести к сложным проблемам.

Чтобы тест мог проверить поведение приложения, оно должно находиться в заданном начальном состоянии. Например, приложение может обрабатывать счет при некоторых условиях (дебет счета нужно установить перед началом операции) или коллекцию ценных бумаг (текущую стоимость которых тоже нужно установить). Каким бы ни было необходимое начальное состояние, подготовка приложения к тому, чтобы оно начало проявлять тестируемое поведение, часто оказывается наиболее сложной частью процесса создания теста.

Устранить состояния из теста (тем более приемочного) почти невозможно, поэтому важно минимизировать зависимость теста от сложных состояний, упростить состояния.

В первую очередь, избегайте соблазна получить дамп рабочих данных и скопировать его в базу данных приемочного теста (хотя иногда этот прием может быть полезен для тестирования производительности). Намного лучшее решение — поддержка минимального управляемого набора данных. Ключевой аспект эффективного тестирования — установка хорошо исследованной начальной точки. Если же вы попытаетесь отслеживать состояние рабочей системы в тестовой среде (такой подход мы видели во многих органи-

зациях), вы потратите на получение и подготовку наборов данных больше времени, чем на тестирование. В конце концов, назначение теста — проверка поведения системы, а не данных.

Поддерживайте минимальный согласованный набор данных, позволяющий исследовать поведение системы. Естественно, это минимальное начальное состояние должно быть представлено в коллекции сценариев, хранящейся в системе управления версиями и применяемой при запуске приемочных тестов. В идеале для перевода приложения в правильное состояние перед началом тестирования следует использовать открытый программный интерфейс приложения (см. главу 12). Это менее хрупкий подход, чем обработка информации, хранящейся непосредственно в базе данных приложения.

Идеальный тест должен быть *атомарным*. Последовательность выполнения атомарных тестов не влияет на результат. Это устраняет мощный источник тяжело обнаруживаемых ошибок. Кроме того, атомарные тесты могут выполняться параллельно, что особенно важно для ускорения обратной связи в приложениях любых размеров.

Атомарный тест создает все, что ему нужно для выполнения, и в конце "убирает за собой", не оставляя после себя никаких следов, за исключением записи о результате тестирования. Часто этого идеала тяжело достичь, однако для приемочных тестов это всегда возможно. Рассмотрим методику, которую мы регулярно применяем для компонентных тестов, проверяющих транзакции в реляционных базах данных. Суть методики заключается в запуске транзакции в начале теста и откате этой же транзакции в конце теста. Таким образом, база данных остается в том же состоянии, в котором она была до начала тестирования. К сожалению, данная методика вступает противоречие с нашим советом создавать сквозные приемочные тесты, поэтому мы не можем рекомендовать ее к широкому использованию.

Наиболее эффективный подход к приемочному тестированию состоит в использовании средств приложения для изоляции диапазона тестирования. Например, если система поддерживает многих пользователей, имеющих независимые учетные записи, примените средства самой системы для создания новой учетной записи, как было показано ранее. Создайте простую тестовую инфраструктуру в слое драйверов приложения, чтобы упростить задачу создания новой учетной записи. Тогда при выполнении теста все действия и результирующие состояния, принадлежащие учетной записи, ассоциированной с тестом, будут независимыми от операций с другими учетными записями. Такой подход не только обеспечивает изолированность теста, но и проверяет изолированность учетных записей, особенно при выполнении приемочных тестов в параллельном режиме. Однако эффективность данного подхода становится проблематичной, если в приложении нет естественных средств изоляции сущностей, что, впрочем, может встретиться только в очень необычных приложениях.

Однако иногда избежать смешения состояний тестируемых сущностей невозможно. В таких ситуациях разрабатывать тесты нужно очень тщательно. Тесты такого типа чаще всего получаются хрупкими, потому что они работают в средах с неизвестной начальной точкой. Например, если тест сначала сохраняет четыре записи в базе данных, а затем извлекает третью запись, нужно убедиться в том, что между этими двумя операциями никто не добавил новые данные, иначе будет извлечена неверная запись. Кроме того, нужно убедиться в том, что при повторении тестов они очищают среды между запусками. Такие тесты тяжело поддерживать. К сожалению, часто тяжело избежать использования таких тестов, но всегда рекомендуется приложить максимум усилий, направленных на то, чтобы избежать их. Подумайте, нельзя ли структурировать тесты по-другому, таким образом, чтобы они не оставляли после себя свои состояния.

Если после всех приложенных усилий оказывается, что все же нужно создавать тесты, начальные состояния которых невозможно определить, а результаты невозможно очистить, мы рекомендуем сосредоточить усилия на защите тестов. Запрограммируйте проверку состояния перед запуском теста и задайте немедленное завершение теста, если что-либо происходит не так, как нужно. Защитите тест процедурой предварительного подтверждения условий, обеспечивающей готовность системы к тестированию. Попытайтесь заменить абсолютные состояния относительными. Например, предположим, что тест добавляет три объекта в коллекцию, а затем проверяет, равно ли количество объектов трем. Измените тест таким образом, чтобы он сначала подсчитывал количество объектов (`x`), а затем проверял, равно ли оно `x+3`.

Границы процессов, инкапсуляция и тестирование

Наиболее прямолинейные приемочные тесты (следовательно, тесты, которые должны быть для вас образцом) проверяют систему, не требуя специальных точек доступа к ней. Даже новички в области автоматического тестирования знают: чтобы код был пригодным для тестирования, нужно изменить подход к его структурированию. Однако часто они ошибочно считают, что в код нужно добавлять “секретные черные ходы”, позволяющие проверять результаты его работы. Автоматическое тестирование оказывает давление на разработчика, вынуждая его разбивать код на большее количество модулей и делать его лучше инкапсулированным, однако, разрушив инкапсуляцию для целей тестирования, вы упустите лучшие шансы достичь тех же целей.

В общем случае относитесь с большим подозрением к фрагменту кода, существующему только для тестирования поведения системы. Приложите усилия, направленные на то, чтобы избежать необходимости добавления “черных ходов”. Их добавление — более легкое решение, но не поддавайтесь искушению и не применяйте его, пока не будете абсолютно уверены в том, что альтернативного решения не существует.

Однако иногда изобретательность подводит, и разработчик вынужден создать “черные ходы” какого-либо типа. Ими могут быть вызовы, позволяющие изменить поведение части системы, получить определенные результаты или переключить часть системы в специфический режим тестирования. Данный способ допустим, если действительно нет иного выхода. Мы рекомендуем применять его только для компонентов, внешних по отношению к системе, заменив код, взаимодействующий с внешним компонентом, управляемой заглушкой или тестовым двойником. Никогда не добавляйте интерфейсы внешних компонентов, которые будут развертываться в рабочей среде только для целей тестирования.

Использование заглушек для имитации внешних систем

Наиболее показательный пример данной проблемы встретился нам в реальном проекте. Мы натолкнулись на границу процесса посреди нашего теста. Перед нами стояла задача создать приемочный тест коммуникации со службой, представлявшей собой шлюз к другой, внешней системе, недоступной для тестирования. Необходимо было убедиться в том, что наша система правильно работает вплоть до точки обращения к шлюзу и что она правильно реагирует на любые проблемы с коммуникацией.

У нас уже была заглушка, имитировавшая внешнюю систему, и служба взаимодействовала с ней. Проблема была лишь в том, как извлечь из кода результаты взаимодействия. В конце концов, мы реализовали специальный метод, задававший поведение заглушки при следующем вызове. С его помощью наш тест мог переключить заглушку в режим ожидания и подготовить ее к реагированию на следующий вызов заданным нами образом.

В качестве альтернативы специальных интерфейсов можете создать компоненты этапа тестирования, реагирующие на специальные тестовые значения данных. Это неплохая, хоть и немного неестественная стратегия. Приберегите ее для компонентов, которые не будут развертываться как часть рабочей системы. На практике данная стратегия полезна главным образом для тестовых двойников.

Обе эти стратегии позволяют облегчить поддержку часто изменяемых тестов. Однако лучшее решение все же заключается в том, чтобы попытаться избежать компромиссов и полагаться на реальное поведение системы. Применяйте эти стратегии, только если у вас нет других вариантов.

Управление асинхронностью и тайм-аутами

Тестирование асинхронных систем порождает собственный набор проблем. В модульных тестах следует избегать любой асинхронности в диапазоне одного теста и даже через границы разных тестов. В последнем случае возникают особенно тяжело обнаруживаемые ошибки тестирования, связанные с перерывами выполнения. В приемочных тестах, в зависимости от типа приложения, асинхронности иногда невозможно избежать. Эта проблема возникает не только в явно асинхронных системах, но и в любых системах, в которых неявно используются потоки или транзакции. В таких системах вызов может ожидать завершения другого потока или транзакции.

Чаще всего возникает следующая проблема: тест завершился крахом или он всего лишь ожидает откуда-либо результатов? Мы обнаружили, что наиболее эффективная стратегия ее устранения — создание кода, изолирующего тест от этой проблемы. Особенность состоит в том, чтобы последовательность событий, воплощающая тест, *казалась* синхронной. Это можно сделать, изолируя асинхронность с помощью синхронных вызовов.

Предположим, что нужно создать систему, которая собирает и сохраняет файлы. В приложении определен входящий каталог — место в файловой системе, которое регулярно просматривается. Когда приложение обнаруживает новый файл во входящем каталоге, оно копирует его в надежное место и посылает электронное сообщение о том, что поступил новый файл.

В модульных тестах, создаваемых для стадии фиксации, можно проверять каждый компонент системы изолированно, подтверждая акты взаимодействия компонента с его соседями с помощью тестовых двойников. Такие тесты фактически не затрагивают файловую систему, имитируя ее тестовыми двойниками. Столкнувшись в тесте с концепцией времени (а это неизбежно, потому что приложение опрашивает входящий каталог), можно подделать системное время или присвоить акту опроса время “сейчас”.

Для приемочного теста нужно знать больше. Нужно быть уверенным в том, что развертывание выполнено эффективно, что можно конфигурировать механизм опроса, что правильно сконфигурирован почтовый сервер, что письмо получено, что все коды взаимодействуют эффективно и т.п.

В приемочном тесте нужно учитывать два времени: интервал опроса входящего каталога и время ожидания электронного письма. Ниже приведена схема идеального теста на C#.

```
[Test]
public void ShouldSendEmailOnFileReceipt() {
  ClearAllFilesFromInbox();  // Очистка входящего каталога
  DropFileToInbox();         // Запись файла в каталог
  ConfirmEmailWasReceived(); // Подтверждение получения
                                электронного письма
}
```

Если написать код теста наивно, просто проверяя, есть ли ожидаемое письмо в ящике (см. код ниже), тест наверняка обгонит приложение. Письмо не успеет прийти к моменту, когда тест проверяет его получение. Тест сообщит о неуспешном завершении, хотя на самом деле он всего лишь более “шустрый”, чем приложение.

```
// Эта версия неработоспособна
private void ConfirmEmailWasReceived() {
  if (!EmailFound()) {
    Fail("Электронного письма нет!");
  }
}
```

Тест должен сделать паузу, чтобы дать приложению возможность доставить письмо, прежде чем тест сгенерирует сообщение о неудаче. В следующем тесте время ожидания равно DELAY_PERIOD.

```
private void ConfirmEmailWasReceived() {
  Wait(DELAY_PERIOD);

  if (!EmailFound()) {
    Fail("Электронного письма не дождались!");
  }
}
```

Если значение DELAY_PERIOD достаточно большое, тест правильно проверит работоспособность системы.

Недостаток данного подхода состоит в том, что интервалы DELAY_PERIOD быстро накапливаются. К тому же, приходится завышать их, чтобы они надежно превышали неизвестное время задержки. В одном проекте мы осмелились уменьшить интервал ожидания в приемочном тесте с 2 часов до 40 минут, после чего появились ложные неудачи.

Лучшая стратегия основана на двух идеях. Первая — опрос результатов и вторая — мониторинг промежуточных событий на входе теста. Вместо длительного ожидания мы реализовали повторные попытки.

```
private void ConfirmEmailWasReceived() {
  TimeStamp testStart = TimeStamp.NOW;
  do {
    if (EmailFound()) {
      return;
    }
    Wait(SMALL_PAUSE);
  } while (TimeStamp.NOW < testStart + DELAY_PERIOD);
  Fail("Электронного письма не дождались!");
}
```

В данном примере мы сохранили небольшую паузу, потому что в противном случае пришлось бы тратить ценные циклы процессора на опрос. Лучше потратить их на обработку входящих писем. Но даже с небольшой паузой SMALL_PAUSE данный тест намного эффективнее предыдущей версии, потому что, по сравнению с DELAY_PERIOD, пауза невелика (меньше в 10 или 100 раз).

Окончательное усовершенствование немного оппортунистическое и зависит от типа проекта. Мы обнаружили, что в системах со многими асинхронными потоками обычно можно найти что-нибудь такое, что поможет решить данную задачу. В данном примере представьте себе, будто есть служба, обрабатывающая входящие письма. Когда приходит письмо, служба генерирует событие. Тест можно сделать более быстрым (хоть и более

сложным), если запрограммировать прослушивание данного события, а не просмотр каталога входящих писем.

```
private boolean emailWasReceived = false;

public void EmailEventHandler(...) {
  emailWasReceived = true;
}

private boolean EmailFound() {
  return emailWasReceived;
}

private void ConfirmEmailWasReceived() {
  TimeStamp testStart = TimeStamp.NOW;
  do {
    if (EmailFound()) {
      return;
    }
    Wait(SMALL_PAUSE);
  } while(TimeStamp.NOW < testStart + DELAY_PERIOD);
  Fail("Электронного письма не дождались!");
}
```

С точки зрения клиента `ConfirmEmailWasReceived` этап подтверждения выглядит таким образом, будто он синхронный для всех приведенных выше версий. Поэтому использование данного клиента существенно облегчает написание высокоуровневого теста, особенно если в тесте запрограммированы определенные действия после подтверждения. Этот код должен находиться в слое драйверов приложения, чтобы его можно было повторно использовать в других тестах. Небольшое увеличение сложности теста в конечном итоге окупается, потому что тест становится настраиваемым, эффективным и надежным, в результате чего другие тесты, зависящие от него, тоже становятся настраиваемыми и надежными.

Использование тестовых двойников

Приемочные тесты должны быть автоматическими, т.е. должна существовать возможность их автоматического запуска и выполнения в средах, близких к рабочим. Следовательно, тестовые среды должны быть такими, чтобы в них можно было эффективно поддерживать автоматическое тестирование. Автоматические приемочные тесты существенно отличаются от пользовательских приемочных тестов. Одно из отличий состоит в том, что автоматические приемочные тесты не должны выполняться в среде, интегрированной с внешними системами. Они должны выполняться в контролируемой среде, причем в ней же должна выполняться и тестируемая система. В данном контексте термин “контролируемая” означает, что нужно иметь возможность создать для теста правильное начальное состояние системы. Интеграция с реальными внешними системами лишает вас этой возможности.

Вы должны приложить усилия, направленные на минимизацию влияния внешних зависимостей в процессе приемочного тестирования. Однако цель тестирования — обнаружить проблемы как можно раньше. Для этого нужно непрерывно интегрировать систему. Очевидно, что в этом заключается главное противоречие. Интеграцию с внешними системами тяжело настроить, в результате чего она служит основным источником проблем. Из этого вытекает важность аккуратного и эффективного тестирования точек интеграции. Проблема в том, что, если включить саму внешнюю систему в диапазон про-

верки приемочного теста, вы потеряете контроль над поведением тестируемой системы и ее начальным состоянием. Более того, интенсивное автоматическое тестирование накладывает существенные и непредсказуемые нагрузки на внешние системы намного раньше (в жизненном цикле проекта), чем они будут готовы к этому.

Балансирование между этими противоречиями обычно приводит к некоторому компромиссу, который для команды становится частью стратегии тестирования. Как и на других этапах процесса разработки, не существует “совершенно правильного” разрешения этих противоречий, которое зависит от типа проекта. Мы рекомендуем действовать в двух направлениях: использовать тестовые двойники, представляющие соединения с внешними системами, с которыми взаимодействует тестируемая система (рис. 8.4), и создавать небольшие наборы тестов для каждой точки интеграции, предназначенные для выполнения в среде, содержащей реальные соединения с внешними системами.

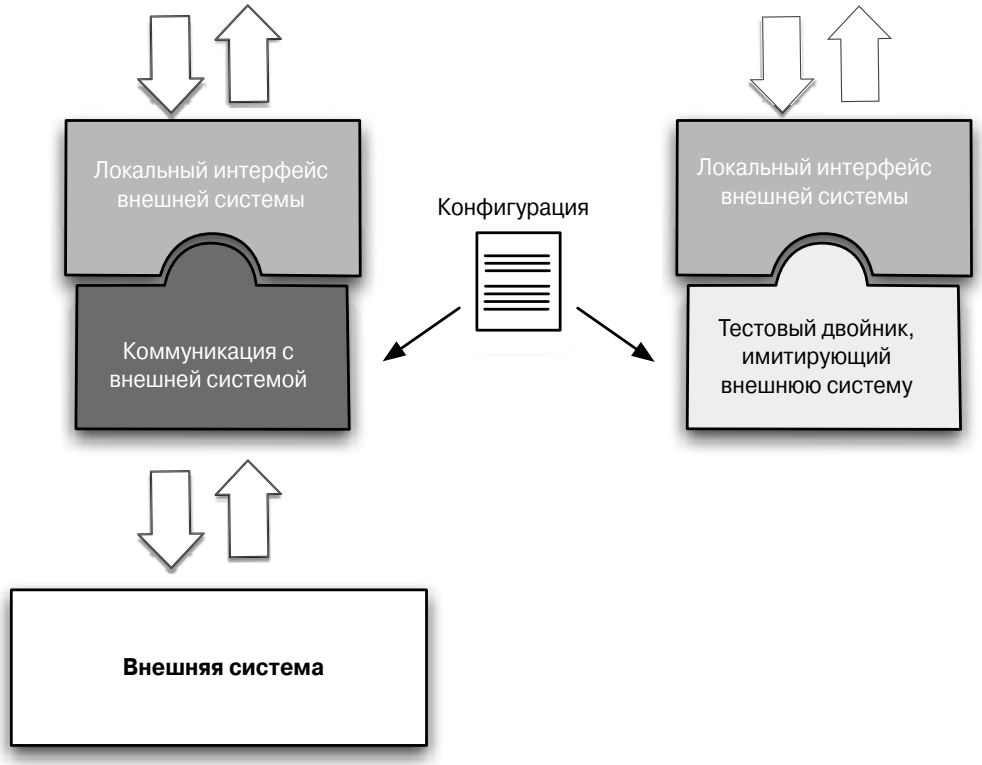


Рис. 8.4. Тестовые двойники внешних систем

Тестовые двойники предоставляют возможность установить известную начальную точку, с которой можно начать тестирование. Кроме того, создание тестового двойника вместо внешней системы предоставляет еще одно преимущество: в приложении появляются дополнительные точки, в которых можно контролировать его поведение, имитировать ошибки коммуникации, имитировать ошибки запросов и ответов под нагрузкой и т.п., и все это под полным вашим контролем.

Хорошие принципы проектирования должны заставлять вас минимизировать связи между внешними и разрабатываемой системами. Обычно мы стремимся к тому, чтобы один компонент разрабатываемой системы (шлюз или адаптер) представлял все взаимо-

действия с внешними системами. Этот компонент концентрирует все проблемы в одном месте и изолирует технические детали коммуникации от остальных частей системы. Кроме того, он позволяет реализовать шаблоны, улучшающие стабильность приложения, например шаблон разрыва цепей, описанный в [23].

Данный компонент представляет интерфейс внешней системы. Этот интерфейс может принадлежать внешней системе или быть частью разрабатываемой кодовой базы, но в любом случае он реализует контракт, необходимый для тестирования. Он сам должен быть тщательно протестирован как с точки зрения взаимодействия с ним, так и в качестве пункта коммуникации с внешней системой. Заглушки позволяют подтвердить, что разрабатываемая система правильно взаимодействует с удаленной системой. Интеграционные тесты (см. ниже) позволяют проверить поведение внешней системы. В этом смысле тестовые двойники и тесты взаимодействия работают совместно для уменьшения вероятности ошибки.

Тестирование точек интеграции с внешними системами

Точки интеграции с внешними системами — мощный источник проблем по многим причинам. Код, над которым работает команда, может изменить что-нибудь, необходимое для успешной коммуникации. Изменение структуры данных, общей для разрабатываемой и внешних систем, изменение частоты сообщений, конфигурирование механизма адресации — почти любое отличие от предыдущего состояния может породить проблему. Более того, измениться может даже код на другом конце канала коммуникации.

Тест, создаваемый для проверки поведения точек интеграции, должен быть сосредоточен на указанных выше проблемах, которые существенно зависят от того, в какой точке своего жизненного цикла находится внешняя система, и от механизма интеграции. Если внешняя система прошла бета-тестирование, проблемы будут совершенно другими по сравнению с ней же на стадии разработки. Эти факторы диктуют стратегию тестирования точек интеграции.

Если внешняя система находится на стадии разработки, значит, велика вероятность изменения интерфейса. Измениться могут не только схемы, контракты и т.п., но и более тонкие детали обмена информацией. В такой ситуации необходимо тщательное регулярное тестирование мест, в которых две команды могут разойтись. Наш опыт свидетельствует о том, что обычно достаточно имитировать всего несколько очевидных ситуаций. Мы рекомендуем покрыть эти ситуации небольшим количеством простых тестов. Естественно, данная простейшая стратегия может пропустить многие проблемы. В данном случае (но не в других!) наш подход состоит в решении проблем по мере их появления. Когда появится проблема, напишите тест для ее обнаружения. Со временем у вас будет набор тестов для каждой точки интеграции, быстро “вылавливающий” почти все проблемы. Эта стратегия не идеальна, но попытки сразу добиться полного покрытия чаще всего обречены на неудачу, потому что по мере усложнения тестов отношение прироста полезности к затраченным усилиям быстро уменьшается.

Тесты должны покрывать специфические взаимодействия разрабатываемой системы с внешними. Не пытайтесь полностью протестировать интерфейсы внешних систем. Этот принцип основан на упомянутом выше законе убывающей полезности: если отсутствие или присутствие определенного отклика не имеет особого значения, не тестируйте его. Кроме того, руководствуйтесь советами по интеграционному тестированию, приведенными в главе 4.

Как уже упомянуто, время, связанное с тестированием точек интеграции, невозможно зафиксировать. Для разных проектов и точек интеграции оно разное. Иногда тестирование точки интеграции можно запустить одновременно с приемочными тестами, но чаще

всего это не так. Учитывайте требования к внешней системе. Не забывайте, что тесты будут запускаться много раз в день. Если тест интеграции с внешней системой приводит к реальному взаимодействию, он должен нагружать ее так же, как она обычно нагружается в рабочей среде. Для этого искусственно создайте нагрузку, близкую к рабочей. Данная методика часто вызывает возражения других участников процесса, особенно если провайдер внешней системы не применяет автоматическое тестирование и не знает, что это такое.

Одна из стратегий смягчения данной проблемы заключается в такой реализации набора тестов интеграции, чтобы они запускались не при каждом запуске приемочных тестов, а, возможно, раз в день или в неделю. Тесты интеграции можно выделить в отдельную стадию конвейера развертывания или включить их в стадию тестирования производительности.

Стадия приемочного тестирования

Приемочные тесты выполняются как этап конвейера развертывания. Соблюдайте важное правило: набор приемочных тестов должен запускаться для каждой сборки, успешно прошедшей тесты фиксации. Ниже приведен ряд методик запуска приемочных тестов.

Сборка, не прошедшая приемочные тесты, к развертыванию непригодна. В шаблоне конвейера развертывания на следующие стадии допускаются только релиз-кандидаты, успешно прошедшие стадию приемочных тестов. Обычно дальнейшие стадии конвейера интерпретируются довольно субъективно. Например, если релиз-кандидат неуспешно проходит тесты производительноти, чаще всего собирается совещание, на котором менеджеры проекта решают, достаточно ли критична неудача или релиз-кандидат можно пропустить дальше, несмотря на неудовлетворительные метрики. Приемочные тесты не оставляют шансов для подобных сомнений. Успешное прохождение приводит к безусловному продвижению релиз-кандидата, а неуспешное — к его отбрасыванию.

Вследствие этого жесткого правила приемочные тесты должны интерпретироваться как важный этап конвейера развертывания. Команда разработки должна тратить много времени на их создание. Однако, как свидетельствует наш опыт, затраты на создание сложных приемочных тестов многократно окупаются уменьшением стоимости их поддержки и тем, что они позволяют смело вносить большие изменения в приложение, а это приводит к улучшению его качества. Данная концепция следует из одного из наших наиболее важных принципов: не избегать болезненных процессов, а выдвигать их на первый план. Из опыта нам известно, что без хороших автоматических приемочных тестов происходит одна из трех неприятностей: команда тратит много усилий и времени на обнаружение и устранение ошибок в конце процесса, когда все думают, что релиз-кандидат уже готов к поставке; команда тратит много времени на выполнение ручных приемочных и регрессионных тестов; команда поставляет низкокачественный продукт.

Запись приемочных тестов для отладки

Распространенная проблема с автоматизированными тестами пользовательских интерфейсов заключается в выяснении того, почему тест потерпел неудачу. Эти тесты высокоуровневые, поэтому есть много потенциальных точек ошибки. Некоторые из них даже не связаны с проектом. Другие могут быть обусловлены более ранними неудачами в наборе тестов, например ошибками в других окнах, приводящими к более поздней генерации сообщения о неудаче. Часто единственный способ выяснить, что произошло, состоит в повторном запуске теста и наблюдении за его работой.

В одном из наших проектов мы нашли способ облегчить задачу выяснения причины неудачи. Перед запуском теста мы запустили процедуру перехвата копий экрана тестового компьютера с помощью открытого инструмента Vnc2swf. По завершении теста, если он неуспешный, мы публиковали полученное видео как артефакт. Сборке присваивался статус нерабочей только после создания видео. Его просмотр существенно облегчал отладку приемочных тестов.
На одной из стадий мы обнаружили, что кто-то зарегистрировался на компьютере и просматривал менеджер задач, возможно, чтобы проверить использование памяти или производительность. Окно осталось открытым и, поскольку это модальное окно, оно закрыло собой окно приложения. По этой причине тест пользовательского интерфейса не смог щелкнуть на кнопке. Конечно, на странице отчета о сборке было сообщение, что не найдена кнопка X, но видео позволило быстрее найти причину ошибки: на нем мы сразу увидели, что окно приложения закрыто другим окном.

Существует много причин, по которым необходимо тратить ресурсы проекта на создание и поддержку автоматических приемочных тестов. В проектах, в которых мы принимаем участие, мы придерживаемся стратегии, согласно которой конвейер развертывания и набор автоматических приемочных тестов должны быть созданы в первую очередь. Для простых проектов, выполняемых за короткое время и небольшой командой (менее четырех разработчиков), эта стратегия может быть явным перегибом. Для таких проектов часто лучше создать несколько сквозных тестов как этапа одностадийного процесса непрерывной интеграции. Но если в проекте участвует более четырех разработчиков, ценность деловой логики становится настолько большой, что намного превышает стоимость создания автоматических приемочных тестов. Учитывайте, что большие проекты часто начинаются как малые. Когда проект разрастется, вам будет тяжело изменить стратегию тестирования. В такой ситуации создание набора автоматических приемочных тестов, пригодных для сопровождения, может потребовать геркулесовых усилий.

По этой причине мы рекомендуем начинать любой проект с создания автоматических приемочных тестов, разрабатываемых и поддерживаемых всей командой поставки.

Контроль приемочных тестов

Набор эффективных приемочных тестов обычно выполняется долго, поэтому часто имеет смысл запускать их позже, в более удобное время. Проблема состоит в том, что если разработчик не ожидает завершения приемочных тестов (как в случае тестов фиксации), он может проигнорировать неуспешный результат.

Эта проблема — неизбежный компромисс конвейера развертывания. Тесты фиксации быстро обнаруживают большинство ошибок и хорошо покрывают коды приложения. В то же время, приемочные тесты обнаруживают ошибки, не выявленные тестами фиксации, но выполняются намного дольше. В конечном счете, данная проблема — это вопрос дисциплины команды поставки, ответственной за выполнение приемочных тестов.

Когда приемочный тест терпит неудачу, команда должна оставить другие дела и решить, что делать с данной проблемой. Необходимо выяснить, чем вызвана неудача теста: реальной ошибкой приложения или недостатками теста, хрупкостью, плохой конфигурацией среды, устаревшими предположениями и т.п. После совещания кто-то должен немедленно предпринять действия, восстанавливающие прохождение теста (исправив приложение или тест).

Кто отвечает за приемочные тесты

Некоторое время мы придерживались традиционной стратегии, согласно которой за приемочные тесты отвечала команда тестирования. Несмотря на кажущуюся простоту, данная стратегия довольно проблематична, особенно в больших проектах. Команда тестирования замыкает цепь разработки, поэтому сначала большую часть времени разработки приемочные тесты были ненужными, а затем оказывались неэффективными.

Наша команда разработки пыталась избавиться от ответственности за приемочные тесты. Разработчики плохо понимали, как изменения кода влияют на тесты, в результате чего изменения часто разрушали тесты. Команда тестирования обнаруживала существенные изменения кода сравнительно поздно, после их внесения и регистрации. У команды тестирования всегда есть много работы по исправлению автоматических тестов, поэтому она откладывала исправление последних ошибок на более позднее время, а разработчики тем временем двигались дальше, переходя к следующей задаче. В результате команда тестирования была завалена неисправными тестами, мешавшими ей реализовывать новые тесты для средств, создаваемых командой разработки.

Данная проблема оказалась далеко не тривиальной. Большинство приемочных тестов очень сложные. Выяснение причины неудачи приемочного теста чаще всего занимает много времени. Собственно, именно по этим причинам мы начали работать над созданием концепции конвейера развертывания. Мы хотели уменьшить время между моментом изменения кода и моментом обнаружения ошибки приемочным тестом.

Для этого мы пересмотрели принципы ответственности за автоматические приемочные тесты. Мы поняли, что ответственной за создание и поддержку приемочных тестов должна быть не команда тестирования, а вся команда поставки, включая разработчиков и тестировщиков. Такой подход имеет ряд заметных преимуществ. Он сконцентрировал внимание разработчиков на удовлетворении приемочных критериев. Разработчики стали намного лучше понимать результаты изменений кода, поскольку теперь они отвечали за структуру приемочных тестов. Кроме того, разработчики начали думать в терминах приемочного тестирования и научились предвидеть, на какие области приемочных тестов повлияют изменения кода. Их работа стала более целенаправленной.

Чтобы приемочные тесты всегда были работоспособными и не отставали от приложения, а внимание разработчиков было сосредоточено на поведении системы, разработчики должны отвечать за приемочные тесты наравне с тестировщиками и другими членами команды поставки.

Что происходит, когда, после ряда изменений системы, приемочные тесты становятся непригодными? Приближается срок поставки, и вы пытаетесь привести тесты в работоспособное состояние, чтобы они помогли вам обеспечить качество системы, однако обнаруживаете, что очень тяжело понять истинную причину неудачи теста. Возможно, изменился один из приемочных критериев или рефакторингу был подвергнут код, тест которого был слишком тесно связан с реализацией. Причиной неудачи может быть также ошибка в приложении, для обнаружения которой, собственно, и предназначен тест. Однако срок поставки уже поджимает, и проводить “археологические раскопки” нет времени. В результате разрушается вся система непрерывной интеграции. Команда отбрасывает ее вместе с тестами и спешно пытается заставить приложение заработать хоть как-нибудь. Сколько времени будет продолжаться аврал — неизвестно. К тому же, непонятно фактическое состояние кода.

Чтобы избежать такой неприятной ситуации, важно устранить сбой приемочного теста как можно быстрее, независимо от причины неудачи, иначе весь набор тестов теряет

смысл. Наиболее важен первый шаг — сделать неудачу видимой, суметь воспроизвести ее. Мы пробовали разные подходы, включая назначение администратора сборок для отслеживания разработчика, чье изменение теста или приложения привело к неудаче. Потенциальному виновнику направлялось электронное письмо, и завязывалась оживленная переписка. Эффективны также яркие сигналы, такие как мигающие лампочки и мониторы сборок (см. главу 3). Для постоянной поддержки тестов в работоспособном состоянии любые средства хороши.

Идентификация потенциального виновника

Выяснение причины неудачи специфического приемочного теста — более сложная задача, чем в случае модульного теста. Модульный тест инициируется конкретной регистрацией конкретного разработчика. Если вы зарегистрировали изменение и сборка потерпела крах (хотя до этого момента она работала), у вас не будет сомнения в том, что виноваты вы, а не кто-либо иной.

В то же время, между двумя запусками приемочных тестов может произойти несколько фиксаций. Поэтому есть вероятность того, что сборка была разрушена кем-то другим. Следовательно, конвейер должен быть структурирован таким образом, чтобы можно было отследить изменения, ассоциированные с каждым запуском приемочных тестов. Некоторые современные системы непрерывной интеграции существенно облегчают эту задачу, позволяя отслеживать жизненный цикл сборки в конвейере развертывания.

Администраторы сборок и приемочное тестирование

В нашем первом проекте, где был реализован сложный конвейер, мы создали ряд простых сценариев, запускаемых в рамках многостадийного процесса сборки CruiseControl. Эти сценарии сличали регистрации, начиная с последнего успешного запуска приемочных тестов, и идентифицировали все дескрипторы фиксаций, а следовательно, всех разработчиков, выполнявших фиксакции, которые пока что не прошли приемочное тестирование. Эта система прекрасно работала в большой команде, однако нам все же необходим был человек, наблюдавший за дисциплиной сборок и добивавшийся немедленного устранения неполадок. Мы обнаружили, что назначение администратора сборок позволяет повысить эффективность конвейера.

Тесты развертывания

Как указано выше, хороший приемочный тест должен быть сконцентрирован на проверке, удовлетворяет ли приложение приемочному критерию истории. Кроме того, не просто хороший, а очень хороший приемочный тест должен быть атомарным. Это означает, что он должен проверять единственное требование, создавать для себя начальные условия и по завершении возвращать систему в исходное состояние. Такие идеальные тесты минимизируют свою зависимость от состояний и обращаются к приложению только по открытым каналам, не пользуясь “черными ходами”. Однако существуют типы тестов, которые не соблюдают приведенные выше принципы, но тем не менее являются весьма ценными.

При запуске приемочного теста среда, в которой он работает, настраивается таким образом, чтобы она была как можно более (в разумных пределах) похожей на предполагаемую рабочую среду. Если это не слишком дорого, то желательно, чтобы тестовая среда была идентична рабочей. В случаях, когда это невозможно, используйте виртуализацию для имитации рабочей среды. Операционная система и промежуточное ПО, использу-

мые в тестовой среде, безусловно, должны быть идентичными используемым в рабочей среде. Важно также, чтобы в тестовой среде были представлены границы процессов, имитируемые или игнорируемые (к большому сожалению) в среде разработки.

Это означает, что, кроме проверки удовлетворения приемочных критериев, приемочный тест предоставляет наиболее раннюю возможность проверить, удовлетворительно ли работают сценарии автоматического развертывания в среде, близкой к рабочей, и работоспособна ли применяемая стратегия развертывания. Часто полезно запускать небольшие наборы дымовых тестов, целью которых является подтверждение того, что среда правильно сконфигурирована и каналы коммуникации между компонентами системы работоспособны. Такие тесты мы называем *тестами инфраструктуры*, или *тестами среды*, но фактически это тесты развертывания, цель которых — подтвердить, что развертывание успешное, и установить правильную начальную точку для выполнения остальных функциональных приемочных тестов.

Как обычно, наша главная цель — сгенерировать сообщение о неудаче как можно раньше. Если сборка приемочного теста терпит неудачу, пусть это произойдет как можно быстрее. По этой причине мы считаем тесты развертывания специальным набором тестов. Если они терпят неудачу, мы немедленно генерируем сигнал неудачи всей стадии приемочного тестирования, не дожидаясь завершения набора приемочных тестов, который часто выполняется очень долго. Это особенно важно в тестах асинхронных систем, которые, если инфраструктура сконфигурирована неудачно, имеют тенденцию превышать максимальные лимиты ожидания. В одном из наших проектов этот режим неудачи привел к ожиданию более 30 часов, пока приемочный тест не потерпел полный крах. В нормальных условиях этот тест завершился бы приблизительно через 90 минут.

Набор тестов, быстро генерирующих сигнал неудачи, — подходящее место для любых прерывистых тестов, а также регулярных тестов, предназначенных для обнаружения наиболее распространенных проблем. Как уже было сказано, вы должны на уровне фиксации создать тесты, которые могут перехватить наиболее распространенные ошибочные режимы. Но иногда эту стратегию лучше применить как промежуточный этап, на время, пока вы думаете, как перехватить проблему, распространенную, но неудобную для тестирования.

Перекличка тестов

В одном из наших проектов мы применяли приемочные тесты на основе JUnit. Единственным удобным способом управления временем запуска тестов были их имена: их можно было расположить по алфавиту. Мы создали набор тестов сред и назвали ее “aardvark roll call tests” (перекличка трубкозубов), чтобы они запускались перед другими тестами (первые две буквы “aa” в английском названии гарантируют, что они будут первыми по алфавиту). Никогда не забывайте делать “перекличку” тестов, прежде чем запускать другие тесты, зависящие от них.

Производительность приемочных тестов

Главное назначение приемочных тестов — подтвердить, что система предоставляет пользователям ожидаемую функциональность, поэтому их производительность не входит в число основных приоритетов. Одна из причин создания конвейера развертывания состоит в том, что приемочные тесты обычно выполняются слишком долго, чтобы ожидать их результата в цикле фиксации. Некоторые разработчики выдвигают философские возражения против этой точки зрения. Они говорят, что низкая производительность набора

приемочных тестов — симптом их плохой структуры. Проясним этот вопрос. Мы считаем, что необходимо постоянно совершенствовать приемочные тесты, подвергая их рефакторингу, обеспечивая их согласованность и увеличивая их быстродействие, но, в конечном счете, иметь полный набор автоматических тестов важнее, чем набор, выполняющийся менее десяти минут, но пропускающий важные проблемы.

Приемочные тесты должны проверить поведение системы. Они должны сделать это как можно быстрее, причем выполнив проверку с точки зрения пользователя, а не только проверив поведение внутреннего слоя системы, спрятанного от пользователей. Это неизбежно влечет потерю производительности даже в сравнительно простых системах. Система и вся ее инфраструктура должны быть развернуты, сконфигурированы, запущены и остановлены. Все эти операции увеличивают время тестирования.

Когда вы вступаете на путь реализации конвейера развертывания, принципы быстрого сообщения о неудаче и быстрой обратной связи начинают проявлять свою ценность. Чем больше времени проходит между моментами появления проблемы и ее обнаружения, тем тяжелее будет найти источник проблемы и устранить ее. В отличие от модульных тестов, которые выполняются несколько минут, приемочные тесты обычно выполняются несколько часов. Для них это вполне приемлемое время. Во многих проектах стадия приемочных тестов длится более суток. Конечно, длительное время выполнения влияет на эффективность команды. Существует целый спектр методик повышения эффективности команды путем сокращения времени, необходимого для получения результатов стадии приемочного тестирования.

Выполняйте рефакторинг общих задач

Наиболее очевидный первый шаг к быстрому положительному результату заключается в следующем. Создайте список медленных тестов и ежедневно тратьте на них немного времени, пытаясь найти способы повышения их эффективности. Эту же стратегию мы рекомендовали выше для модульных тестов.

Еще один шаг в том же направлении — анализ общих шаблонов, особенно в установке теста. По своей природе приемочные тесты более зависимы от состояний, чем модульные. Выше мы уже рекомендовали делать приемочные тесты сквозными и минимизировать их общие состояния. Отсюда вытекает рекомендация создавать для каждого приемочного теста его собственные начальные условия. Довольно часто специфические процедуры установки начального состояния оказываются одинаковыми для многих тестов. Уделите им больше времени, чтобы повысить их эффективность. Если есть открытый интерфейс, который можно использовать вместо процедуры установки и конфигурирования пользовательского интерфейса, воспользуйтесь им. В некоторых случаях предварительное заполнение приложения тестовыми данными или применение для этого “черного хода” — вполне разумный подход, однако всегда относитесь к “черным ходам” с разумной долей скептицизма, потому что слишком легко создать таким образом тестовые данные, отличающиеся от создаваемых в нормальном режиме приложения и разрушающие корректность последующего тестирования.

Какова бы ни была применяемая технология, рефакторинг тестов для обеспечения идентичности поведения кодов, выполняющих общие задачи, и кодов вспомогательных тестовых классов — важный шаг в направлении повышения производительности и надежности тестов.

Сделайте дорогостоящие ресурсы общими

В предыдущих главах уже рассмотрен ряд методик установки начального состояния для тестов стадии фиксации. Эти же методики можно адаптировать и для приемочных тестов, однако природа приемочных тестов вынуждает отказаться от некоторых принципов, применяемых при тестировании фиксаций.

Наиболее прямолинейный подход заключается в создании стандартного пустого экземпляра приложения перед тестированием и его уничтожении по завершении тестирования. В этом случае тест полностью отвечает за правильное заполнение пустого экземпляра начальными данными. Это простой и очень надежный подход. Его ценное свойство состоит в том, что каждый тест начинается с хорошо исследованной и полностью воспроизводимой начальной точки. К сожалению, для сложных систем этот подход приводит к созданию медлительных тестов, потому что для большинства систем, кроме простейших, очистка состояний и запуск приложения занимают много времени.

Следовательно, необходимы компромиссы. Отделите друг от друга ресурсы, общие для многих тестов, и управляемые в контексте одного теста. Обычно для серверных приложений можно сделать общим экземпляр самой системы. Создайте перед началом приемочного тестирования чистый экземпляр системы, запустите для него и его копий все приемочные тесты и уничтожьте его по завершении тестирования. В зависимости от типа тестируемой системы могут существовать и другие общие ресурсы, замедляющие выполнение тестов. Оптимизируйте их, чтобы повысить быстродействие всего набора приемочных тестов.

Повышение быстродействия тестов на основе Selenium

В одном из своих текущих проектов Дейв использует прекрасный открытый инструмент Selenium для тестирования веб-приложений. Представленные в Selenium средства удаленного взаимодействия он применяет для написания приемочных тестов на основе JUnit и технологий DSL, описанных ранее. Слой DSL находится над слоем драйверов окон. Первоначально драйверы окон могли запускать и останавливать экземпляры Selenium и тестового браузера. Это удобный, устойчивый и надежный, но очень уж медлительный подход.

Дейв мог бы изменить код тестов таким образом, чтобы выполняющиеся экземпляры Selenium и браузера тестов были общими для нескольких тестов. Однако тогда код тестов был бы усложнен. Сложности появились бы также с управлением состояниями сеансов. Но, в конце концов, этот подход позволил бы ускорить приемочный тест, выполняющийся три часа.

Однако Дейв применил другую стратегию. Он распараллелил приемочные тесты и запустил их в гриде сборок. После этого он оптимизировал каждый тестовый клиент для выполнения собственного экземпляра Selenium, как описано в следующем разделе.

Параллельное тестирование

Когда приемочные тесты хорошо изолированы друг от друга, есть еще одна возможность ускорить их — выполнять их параллельно. Для многопользовательских серверных систем это подход очевиден. Если можно разделить тесты таким образом, чтобы не было риска их взаимодействия, выполнение тестов в параллельном режиме в одном экземпляре системы позволяет существенно уменьшить продолжительность всей стадии приемочного тестирования.

Использование вычислительных решеток

В однопользовательских системах с дорогостоящими тестами или в многопользовательских системах, в которых необходимо имитировать одновременное обслуживание многих пользователей, применение вычислительных решеток, или *гридов*, предоставляет огромные преимущества. В сочетании с применением виртуальных серверов данный подход становится чрезвычайно гибким и масштабируемым. Иногда можно даже разместить каждый тест на собственном хосте, в результате чего длительность выполнения всего набора приемочных тестов будет равна только длительности самого продолжительного теста.

Однако на практике часто имеет смысл несколько ограничить стратегию параллельного размещения тестов. Инструменты некоторых поставщиков позволяют сделать это. Многие современные серверы непрерывной интеграции предоставляют средства управления гридом тестовых серверов. При использовании Selenium еще одна альтернатива заключается в применении открытого инструмента Selenium Grid, который позволяет без изменений выполнять в параллельном режиме на вычислительной решетке приемочные тесты, созданные для Selenium Remoting.

Использование облачных вычислений для приемочного тестирования

В одном из проектов Дейва мы постепенно совершенствовали среду приемочного тестирования. Мы начали с приемочных тестов на Java, написанных на JUnit и взаимодействующих с тестируемым веб-приложением посредством Selenium Remoting. Система тестирования работала неплохо, но по мере добавления новых приемочных тестов длительность выполнения набора непрерывно увеличивалась.

В первую очередь мы применили наш обычный подход к оптимизации, идентифицируя и подвергая рефакторингу общие шаблоны в приемочных тестах. Затем мы создали полезные вспомогательные классы, которые абстрагировали и упростили большинство тестов. Производительность немного улучшилась, однако главным было повышение надежности тестов, поскольку проект был посвящен асинхронной системе, мало пригодной для тестирования.

Система состояла из открытого программного интерфейса (API) и нескольких отдельных веб-приложений, которые посредством API взаимодействовали с клиентскими системами. Поэтому следующим шагом оптимизации было выделение тестов API в отдельный набор, запускаемый в первую очередь, перед тестами на основе пользовательского интерфейса. Если набор приемочных тестов API терпел неудачу, мы немедленно завершали стадию приемочного тестирования. Благодаря этому мы ускорили получение сообщений о неудачах и повысили вероятность перехвата случайных ошибок, что позволило быстро устранять их.

Однако по мере добавления тестов длительность стадии приемочного тестирования продолжала неуклонно увеличиваться.

Следующим нашим шагом было крупноблочное разбиение тестов для параллельного выполнения. Сначала мы разделили их на два пакета. Для простоты мы организовали группы в пакетах по алфавиту. Каждый пакет выполнялся на своем экземпляре приложения на отдельной виртуальной машине в среде разработки. К этому времени мы уже настолько хорошо освоили методы виртуализации в среде разработки, что все наши серверы (как разработки, так и рабочие) были виртуальными.

Указанные меры уменьшили время приемочного тестирования ровно в два раза, но, что главное, мы теперь легко могли расширять данный подход, лишь немного изменяя конфигурации сред. Существенное преимущество данного подхода состоит в том, что он предъявляет менее жесткие требования к изоляции тестов, чем полностью параллельное выполнение. Каждый частичный набор приемочных тестов выполнялся с отдельным экземпляром

приложения. Внутри каждого набора тесты, как и прежде, выполнялись последовательно. Тем не менее данное преимущество было достигнуто ценой добавления многих хостов (виртуальных или физических) для частичных наборов приемочных тестов.
В этот момент мы решили немного изменить стратегию. Мы перешли на использование вычислительного облака Amazon EC2, что позволило легко наращивать систему. На рис. 8.5 показана логическая структура тестовых виртуальных машин (VM). Один набор виртуальных машин хостировался на месте, а другой, имитировавший клиентов, которые взаимодействуют с тестируемой системой, был распределен в облаке Amazon EC2.

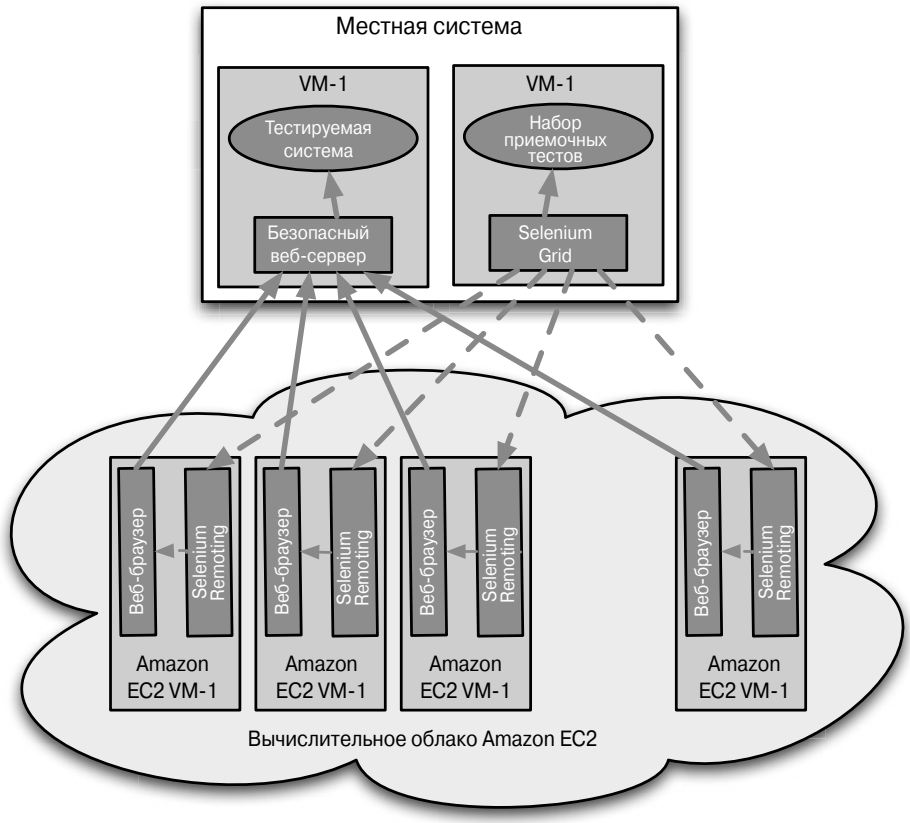


Рис. 8.5. Пример использования вычислительного облака для приемочного тестирования

Резюме

Автоматическое приемочное тестирование — обязательный элемент процесса развертывания, существенно влияющий на его эффективность. Тестирование концентрирует внимание всех членов команды поставки на том, что действительно важно, — на поведении системы.

Обычно автоматические приемочные тесты более сложные, чем модульные. Они требуют большего времени для поддержки и, по сравнению с модульными тестами, больше

времени находятся в неработоспособном состоянии, потому что им внутренне присуща задержка между моментом генерации сообщения о неудаче и моментом завершения набора приемочных тестов. Однако, когда они применяются для гарантирования нужного поведения системы с точки зрения пользователя, то являются мощной защитой от регрессионных ошибок, возникающих в жизненном цикле любого сложного приложения.

Чрезвычайно тяжело (если вообще это возможно) сравнивать разные проекты, поэтому мы не можем предоставить вам данные, подтверждающие наши утверждения. Тем не менее несомненно то, что затраты на создание и поддержку автоматических приемочных тестов со временем окупаются многократно. Мы работали во многих проектах, в которых поддержка приемочных тестов была тяжелой задачей и ставила нас перед сложными проблемами, но мы никогда не сожалели о том, что связались с ними. Они часто спасали нас, позволяя быстро и безопасно изменять большие части разрабатываемых систем. Мы по-прежнему считаем, что приемочные тесты концентрируют внимание разработчиков на действительной ценности приложения, а это — мощный фактор поставки высококачественного ПО. Мы рекомендуем вам сконцентрировать свои усилия на приемочных тестах. Вы сами увидите, что они того *стоят*.

Отклонение любого релиз-кандидата, который не может пройти приемочные тесты, — еще один принцип, способствующий эффективной работе команды поставки.

В настоящее время в индустрии программного обеспечения ручное тестирование применяется чаще, чем автоматическое. Мы считаем, что оно слишком дорогое и редко бывает качественным само по себе. Конечно, ручное тестирование имеет свою законную нишу в исследовательских тестах, тестах полезности, пользовательских приемочных тестах и демонстрациях. Однако человек по своей природе не может безошибочно и длительное время выполнять повторяющиеся сложные операции, а низкое качество тестирования неизбежно приводит к низкому качеству разрабатываемых приложений.

Последнее время в индустрии программного обеспечения все больше внимания уделяется модульному тестированию. Это существенный шаг вперед по сравнению с тестированием вручную, однако, как свидетельствует наш опыт, при его использовании код получается таким, каким его хотят видеть разработчики, но не пользователи. Модульное тестирование не сконцентрировано на деловой логике. Мы считаем, что внедрение тестов, проверяющих приемочные критерии, — еще более существенный шаг вперед благодаря следующим факторам:

- увеличение уверенности в том, что приложение достигает намеченных для него целей;
- защита от ошибок при крупномасштабных изменениях приложения;
- существенное повышение качества благодаря автоматическому тестированию регрессионных ошибок;
- быстрая и надежная обратная связь при возникновении дефектов, позволяющая немедленно исправлять их;
- освобождение тестировщиков от рутинных задач, что позволяет им изобретать более совершенные стратегии тестирования, разрабатывать выполняемые спецификации, больше внимания уделять исследовательскому тестированию, тестированию полезности и демонстрациям;
- сокращение цикла тестирования и появление возможности реализовать процесс непрерывного развертывания.

Глава 9

Тестирование нефункциональных требований

Введение

В предыдущих главах были рассмотрены разные аспекты автоматического тестирования приложения как части процесса реализации конвейера развертывания. До сих пор наше внимание было сосредоточено, главным образом, на тестировании поведений системы, определяемых функциональными требованиями. В данной главе рассматриваются подходы к тестированию нефункциональных требований, особенно требований производительности.

В первую очередь, уточним терминологию. Мы используем термины в том же смысле, в котором они используются в [23]. *Производительность* (performance) — это оценка времени, необходимого для обработки одной транзакции. Важно учитывать, что она может измеряться либо в изолированном режиме, либо под нагрузкой. *Пропускная способность* (throughput) — это количество транзакций, которые система может обработать за определенное время. Пропускная способность всегда ограничена каким-либо узким местом в системе. Максимальная пропускная способность, которую система способна выдержать при заданной нагрузке, обеспечивая при этом приемлемое время реакции на отдельные запросы, называется *мощностью* (capacity). Пользователей обычно интересуют показатели пропускной способности или мощности, но на практике все это охватывается единым термином “производительность”.

Нефункциональные требования важны потому, что они создают существенные риски для успеха программного продукта на рынке. Даже если вам совершенно ясно, в чем состоят нефункциональные требования к разрабатываемому приложению, вам будет тяжело найти “золотую середину”, компромисс между их удовлетворением и объемом необходимой для этого работы. Многие проекты терпят крах, потому что приложение не может справиться с нагрузкой, не удовлетворяет требованиям безопасности, слишком медленное, или, что чаще всего, его тяжело поддерживать вследствие низкого качества кодовой базы. Но не впадайте в другую крайность. Некоторые проекты терпят крах по противоположной причине, когда руководители слишком обеспокоены нефункциональными требованиями, вследствие чего процесс разработки движется черепашьими темпами или система становится слишком сложной и настолько изощренной, что никто не может понять, как ее разрабатывать.

Необходимо отметить, что деление требований на функциональные и нефункциональные довольно искусственное. Такие нефункциональные требования, как доступность, производительность, безопасность и удобство сопровождения, не менее важны, чем функциональные, поскольку они определяют работоспособность системы. Чтобы избавиться от неопределенности, были попытки классифицировать требования иначе.

Например, встречаются такие понятия, как межфункциональные требования, характеристики системы и т.п. Наш опыт свидетельствует, что они редко бывают полезными, поэтому остановимся на традиционной классификации. Заинтересованные лица проекта должны иметь возможность определить приоритеты работ. Например, задать, что нужно сделать в первую очередь: средство, позволяющее системе принимать платежи от кредитных карточек, или средство, позволяющее тысяче пользователей работать с системой одновременно. Одна из этих задач обязательно более прибыльная для бизнеса, чем другая.

Необходимо с самого начала проекта определить, какие нефункциональные требования важны. Затем команда находит способы их измерения и создает тесты, регулярно измеряющие их в ходе процесса поставки и, если нужно, в конвейере развертывания. Данная глава начинается с анализа нефункциональных требований. Затем мы поговорим о том, как разрабатывать приложения таким образом, чтобы они удовлетворяли требованиям производительности, а также измерять производительность и создавать среды, в которых можно выполнять такие измерения. И наконец, будут описаны стратегии создания тестов производительности, их добавления в набор автоматических приемочных тестов и внедрения нефункциональных тестов в конвейер развертывания.

Управление нефункциональными требованиями

Нефункциональные требования похожи на функциональные тем, что они тоже определяют реальную деловую ценность приложения, а отличаются тем, что имеют тенденцию пересекать границы других требований. Межфункциональная природа многих нефункциональных требований приводит к тому, что их тяжело анализировать и тестировать.

Проблемы с интерпретацией нефункциональных требований обусловлены тем, что их легко упустить из виду, составляя план проекта. Часто им уделяют недостаточное внимание, что может стать катастрофой для проекта, поскольку они порождают значительные риски. Нам неоднократно приходилось видеть просроченные проекты и даже разорванные контракты вследствие серьезных брешей в системе безопасности или недостаточной производительности, обнаруживаемых в процессе поставки.

С точки зрения реализации нефункциональные требования весьма коварные, потому что они существенно влияют на архитектуру системы. Например, в любой высокопроизводительной системе следует исключить проход запросов по нескольким уровням архитектуры. Изменить архитектуру на поздних стадиях проекта тяжело, поэтому важно учесть нефункциональные требования в начале проекта. Это означает, что нужно выполнить достаточно квалифицированный анализ, чтобы решение о выборе архитектуры было обоснованным.

Нефункциональные требования имеют тенденцию влиять друг на друга неприятным образом. Например, повышение безопасности системы приводит к сложностям ее использования, гибкая система часто менее производительная и т.п. Каждый хочет, чтобы его система была безопасной, производительной, гибкой, масштабируемой, легкой в использовании, удобной для сопровождения и простой в разработке, однако в реальности высокие показатели по одним параметрам достигаются за счет других. Методы выбора наиболее подходящей архитектуры путем анализа нефункциональных требований рассматриваются в [21].

Таким образом, каждый участник проекта (включая разработчиков, администраторов, тестировщиков и заказчика) в самом его начале должен быть привлечен к анализу влияния нефункциональных требований на архитектуру системы, расписание проекта, стратегию тестирования и общую стоимость проекта.

Анализ нефункциональных требований

Если мы привлекаемся к работе над проектом не в самом его начале, то часто считаем нефункциональные требования обычными приемочными критериями функциональных историй и не ожидаем, что для их реализации потребуются значительные затраты ресурсов. Это вынужденный подход, и часто он неэффективен. Намного лучше, особенно в самом начале проекта, создать для нефункциональных требований набор историй и задач, как и для функциональных. Однако на практике часто приходится комбинировать эти подходы, создавая специфические задачи для управления нефункциональными требованиями и добавляя нефункциональные критерии в другие категории требований.

Например, один из подходов к управлению таким нефункциональным требованием, как удобство аудита, — стремление сделать все важные взаимодействия в системе доступными для аудита. Для этого нужно создать стратегию добавления приемочных критериев для историй с теми взаимодействиями, которые должны подвергаться аудиту. Альтернативный подход заключается в оценке требований с точки зрения аудитора. Что пользователь, играющий данную роль, хочет видеть? Опишите требования аудитора к каждому отчету. Тогда удобство аудита перестанет быть межфункциональным требованием, и его можно будет интерпретировать и тестировать так же, как другие требования, и присваивать ему приоритет в списке других требований.

Это же справедливо и для параметров производительности. Имеет смысл определить ожидания заказчиков как истории, т.е. количественно, и задать их со степенью детализации, достаточной для анализа стоимости их преимуществ и расстановки приоритетов требований. Согласно нашему опыту, этот подход приводит к более эффективному управлению требованиями и, следовательно, лучшему удовлетворению ожиданий пользователей и заказчиков. Данная стратегия пригодна для большинства нефункциональных требований — безопасности, удобства аудита, конфигурируемости и т.п.

При анализе нефункциональных требований важно выбрать оптимальный уровень детализации. Недостаточно сказать, что реакция должна быть “как можно более быстрой”. Такой критерий не устанавливает верхней планки для усилий команды и бюджета проекта. Что он означает? Что нужно кешировать все, что только можно, или что необходимо создать собственный процессор, как это сделала компания Apple для iPad? Всем требованиям, как функциональным, так и нефункциональным, нужно сопоставить значимость, чтобы можно было оценить их и расставить их приоритеты. Данный подход заставляет команду думать о том, как лучше всего распределить время и бюджет проекта.

Во многих проектах возникает проблема, связанная с тем, что приемочные критерии приложения не очень четко поняты. Обычно они определяются утверждениями типа: “Время реакции на любой запрос пользователя должно быть не более двух секунд” или “Система должна обрабатывать 80 000 транзакций в час”. Такие определения слишком общие для наших целей. Расплывчатые фразы о “производительности приложения” часто являются всего лишь упрощенной, не конкретизированной формой требований. Если говорится, что время реакции не должно превышать двух секунд, означает ли это, что требование должно выполняться во всех ситуациях? Если один из зеркальных серверов потерпел крах, должна ли система и в этой ситуации обеспечить реакцию на протяжении не более двух секунд? Применяется ли этот порог для редко выполняемых больших транзакций или только для наиболее распространенных? Две секунды — это время завершения успешного акта взаимодействия пользователя с системой или время получения пользователем любой информации? Должно ли сообщение об ошибке (если что-либо произойдет неправильно) уложиться в две секунды, или это порог только для успешных актов взаимодействия? Должно ли это требование выполняться на пике нагрузки или только в нормальном режиме работы?

Другая распространенная, но неправильная трактовка требований производительности — их смешение с требованиями удобства использования. Когда говорят: “Время реакции не более двух секунд”, чаще всего имеют в виду: “Мы не хотим долго сидеть перед компьютером, ожидая ответа на запрос”. Проблемы удобства использования лучше всего решаются, когда они идентифицируются как таковые, а не маскируются под требования производительности.

Программирование с учетом производительности

Проблема с плохо проанализированными нефункциональными требованиями заключается в том, что они имеют тенденцию ограничивать мышление и часто приводят к избыточности кода и чрезмерной оптимизации. Легко потратить слишком много времени на написание “очень производительного” кода. Программисты, как правило, не очень сильны в предвидении узких мест производительности. В стремлении достичь сомнительных высот производительности они неоправданно усложняют код и делают его тяжелым для поддержки. Напомним знаменитое изречение Дональда Кнута:

> “Мы должны забыть о небольшом повышении эффективности примерно в 97% случаев. Преждевременная оптимизация — это корень всех бед. В то же время не следует упускать благоприятные возможности в тех самых, критичных, 3% случаев. Хороший программист не позволит себе дать слабинку даже при таком раскладе. Он обязательно проанализирует критичный код, но только после того, как тот будет идентифицирован”.

Суть высказывания — в последней фразе. Прежде чем найти решение, нужно идентифицировать источник проблемы. Но еще раньше следует понять, существует ли проблема вообще. Главное в тестировании производительности — выяснить, существует ли проблема, к решению которой нужно приступить. Не гадайте, а измеряйте.

Преждевременная оптимизация в действии

В одном из наших проектов стояла задача “расширения” устаревшей системы. Эта система была создана для сравнительно небольшого количества пользователей, а обращались к ней еще реже из-за ее плохого качества. Для одного набора взаимодействий нужно было отображать сообщения об ошибках, поступавшие из очереди сообщений. Сообщения извлекались из очереди и помещались в список, находившийся в памяти. Список сначала опрашивался в асинхронном режиме отдельным потоком, а затем передавался другому модулю, копировавшему его в другой список, который после этого тоже опрашивался. Данный шаблон повторялся семь раз, прежде чем сообщение наконец-то отображалось в пользовательском интерфейсе.

Как видите, структура очень плохая, однако ее главная цель — устранение узких мест производительности — была достигнута. Шаблон асинхронных опросов предназначался для того, чтобы общая производительность приложения не ухудшалась на пиках нагрузки. Очевидно, что семь раз — это чересчур, но, в целом, данная стратегия теоретически могла бы неплохо защищать приложение в моменты особенно тяжелых нагрузок. Реальная проблема состояла в том, данная стратегия была слишком сложным решением несуществующей проблемы. Предполагаемая ситуация никогда не возникала вследствие того, что очередь не заполнялась ошибками. Но даже если бы очередь заполнилась, деловая функциональность приложения не пострадала бы, потому что информация об ошибках запрашивалась редко. Кто-то явно переусердствовал, придумав семь очередей сообщений об ошибках, “пристроенных” к единственной очереди деловых сообщений.

Такая параноидальная сосредоточенность на производительности — частая причина создания неоправданно сложного и, следовательно, плохого кода. Разработать высокопроизводительную систему нелегко, но сделать это еще тяжелее, если в процессе разработки беспокоиться о производительности не в тех местах приложения, где нужно.

Слишком ранняя или чересчур интенсивная оптимизация производительности приложения — неэффективный и дорогостоящий подход, редко позволяющий получить высокопроизводительную систему. В своем крайнем проявлении он может привести даже к краху проекта.

Фактически код, написанный для высокопроизводительной системы, по своей природе должен быть проще, чем для обычной системы. Сложность означает дополнительные операции, но об этом простом факте часто забывают. Данная книга не является трактатом о создании высокопроизводительных систем. Чтобы представить тестирование производительности в контексте процесса поставки, приведем краткий обзор подхода, часто используемого нами на практике.

В структуре любой системы узкие места возникают там, где производительность системы чем-либо ограничена. Иногда узкие места легко предвидеть, но чаще — тяжело. В начале проекта разумно будет предвидеть наиболее общие причины проблем с производительностью и попытаться избежать их. В современных системах наиболее дорогостоящие операции — сетевое взаимодействие и запись данных на диск. Особое внимание следует уделить взаимодействию через границы процессов и сетей, которое радикально ухудшает производительность и стабильность приложения. Такое взаимодействие следует минимизировать.

Создание высокопроизводительного приложения требует от команды большей дисциплины, чем другие типы приложений. Необходимо понимание того, как нижележащие оборудование и программное обеспечение поддерживают работу приложения. Высокая производительность достигается за счет дополнительных затрат, и нужно оценивать, какую дополнительную ценность они приносят приложению. Сосредоточенность на производительности резонирует с глубинными чувствами “технарей” и может раскрыть в них худшие качества, приводя к неоправданному усложнению решений и раздуванию бюджета проекта. Поэтому важно предоставить решение о параметрах производительности деловым людям, спонсорам проекта. Еще раз напомним тот простой факт, что высокопроизводительное приложение должно быть проще, а не сложнее, чем приложение со средней производительностью. Проблема лишь в том, что потребуются дополнительные усилия на поиск простого решения.

Необходимо соблюдать баланс в отношении потенциальных проблем: не преувеличивать, но и не преуменьшать их. Создание высокопроизводительной системы — непростая задача. Наивное предположение, что проблемы с производительностью можно будет решить позже, оправдывается не всегда. Поначалу, на уровне определения архитектуры, руководствуйтесь широкими, не очень детализированными представлениями о требованиях к производительности. Они необходимы для минимизации взаимодействия через границы процессов, которое крайне неблагоприятно влияет на производительность. В процессе разработки выполняйте детализированную оптимизацию осмотрительно, и только если проблема с производительностью хорошо измеряется и ясно идентифицирована. Для соблюдения данного баланса необходим некоторый опыт. Избегайте двух крайностей: с одной стороны — предположения, что позже вы сможете решить все проблемы с производительностью, и с другой стороны — создания слишком защищенного и сложного кода в страхе перед будущими проблемами производительности.

Мы рекомендуем следующую стратегию решения проблем производительности.

1. Выберите архитектуру приложения. Особое внимание уделите границам сетей и процессов и операциям ввода-вывода.
2. Изучите и примените шаблоны обеспечения стабильности и высокой производительности системы. Избегайте антишаблонов. Эти вопросы подробно рассматриваются в [23].
3. Удерживайте команду в рамках выбранной архитектуры. Избегайте соблазна оптимизации производительности способами, не предусмотренными шаблонами. Поощряйте ясность и простоту кода и подавляйте тенденции к эзотерическим решениям. Никогда не жертвуйте ясностью и простотой кода ради производительности, если тест не демонстрирует явную ценность новшества.
4. Уделяйте внимание выбираемым алгоритмам и структурам данных. Их свойства должны быть подходящими для приложения. Например, никогда не используйте алгоритм с вычислительной сложностью O(n), если есть алгоритм O(1), решающий ту же задачу.
5. Особенно осторожно относитесь к потокам. Текущий проект Дейва — чрезвычайно производительная торговая система, способная обрабатывать десятки тысяч транзакций в секунду. Ее ключевая особенность, позволившая достичь высокой производительности, — выполнение ядра приложения в единственном потоке. Недаром Нигард пишет: “Шаблоны заблокированных потоков — наиболее частая причина большинства сбоев... вызывающая цепные реакции и каскады ошибок” [23].
6. Установите автоматические тесты, подтверждающие требуемый уровень производительности. Когда тесты терпят неудачу, используйте их результаты в качестве руководства по решению проблемы.
7. Используйте инструменты профилирования для сосредоточения усилий на решении конкретной проблемы, идентифицированной тестами. Не применяйте обобщенную стратегию “сделать систему как можно более производительной”.
8. При каждой возможности применяйте метрики производительности из реальной практики. Рабочая система — ваш единственный источник реальных метрик. Используйте ее, но правильно интерпретируйте результаты работы с ней. Особое внимание уделяйте количеству пользователей системы, шаблонам их поведения и объему рабочего набора данных.

Измерение производительности

Для измерения производительности необходимо исследовать широкий спектр технических характеристик приложения. Ниже приведены некоторые типы тестируемых характеристик.

- **Масштабируемость.** Как изменяются время ответа на индивидуальный запрос и максимальное количество одновременно обслуживаемых пользователей при добавлении дополнительных серверов, служб и потоков?
- **Долговечность.** Система должна выполняться в тестовом режиме длительное время, чтобы увидеть, не ухудшаются ли параметры производительности при увеличении количества выполненных операций. Ухудшение может происходить вследствие утечек памяти и проблем со стабильностью.
- **Пропускная способность.** Сколько транзакций, сообщений или щелчков на веб-странице может обработать система за секунду?

- **Нагрузка.** Что произойдет с параметрами производительности при увеличении нагрузки на приложение до рабочего уровня и выше? Это наиболее общий класс задач тестирования производительности.

Все эти задачи правильного измерения поведения системы могут потребовать специальных подходов. Первые два типа тестирования фундаментально отличаются от последних двух тем, что в них выполняется измерение относительных параметров. Они отвечают на вопрос: "Как изменяется профиль производительности системы при изменении атрибутов системы?" Вторая группа тестов полезна только для абсолютных измерений.

Мы считаем, что для тестирования производительности важно уметь имитировать достаточно реалистичные ситуации, в которых работает приложение. Альтернатива данного подхода — задание эталонных тестов (бенчмарков) для чисто технических характеристик взаимодействий в системе: "Сколько транзакций в секунду можно сохранить в базе данных?", "Сколько сообщений в секунду может обработать очередь сообщений?" и т.п. На некоторых этапах проекта бенчмарк-тестирование имеет определенную ценность, но в общем случае оно представляет чисто академический интерес по сравнению с тестами, связанными с деловыми качествами приложения и отвечающими на такие вопросы, как "Сколько сделок в секунду может обработать система в нормальном режиме?" или "Смогут ли пользователи эффективно работать с системой на пике нагрузки?".

Бенчмарк-тесты могут быть полезными для предупреждения некоторых проблем с кодом и для оптимизации кода в специфических областях. Иногда они полезны для получения информации, помогающей выбрать технологию. Однако они показывают лишь часть картины. Если производительность и пропускная способность важны для приложения, необходимы тесты, подтверждающие способность системы удовлетворять деловые требования, а не наши технические предположения о том, какой должна быть пропускная способность некоторого компонента.

По этим причинам мы считаем, что в стратегию тестирования необходимо включать тесты на основе реальных ситуаций. Мы рекомендуем представлять реальную ситуацию, в которой используется система, как тест и оценивать измеряемые метрики относительно деловых ожиданий того, что должно быть достигнуто на практике. Более подробно этот вопрос рассматривается далее.

В реальности сложная система в каждый момент времени решает много задач. Торговая система должна обработать заказы, но, кроме этого, она должна обновить количество товара, передать заказ соответствующей службе, обновить расписание, проверить счет и т.п. Если тесты производительности не покрывают все эти сложные комбинации взаимодействий, они не смогут обнаружить многие классы проблем. Следовательно, каждый ситуационный тест должен выполняться наряду с другими тестами, проверяющими иные взаимодействия. Чтобы тесты производительности были эффективными, они должны быть скомпонованы в наборы, выполняющиеся параллельно.

Решение о том, где и какую нагрузку нужно приложить, и создание альтернативных маршрутов тестирования (например, проверка реакции на неавторизованные обращения к системе) — сложные задачи. Нигард говорит о них: "Это одновременно и наука, и искусство. Точно воспроизвести реальный рабочий трафик невозможно, поэтому для его как можно более точной имитации нужны анализ, опыт и интуиция" [23].

Как определять успех и неудачу в тестах производительности

Большинство тестов производительности из числа тех, которые нам встречались, фактически были процедурами измерения, а не тестами. Успех и неудача в них определяются путем анализа результатов измерений специалистом. По сравнению со стратегией

тестирования, стратегия измерения имеет существенный недостаток: анализ результатов для принятия решения требует ручного труда. Тем не менее любой автоматический тест может возвращать не просто дихотомический ответ “Да” или “Нет”, но и множество метрик, полезных для понимания того, что происходит в системе. В контексте тестирования производительности один график лучше тысячи слов, потому что анализ трендов необходим для принятия решений. По этой причине мы всегда задаем генерацию графиков нашими тестами производительности и делаем их легко доступными в графическом интерфейсе конвейера развертывания.

Если тесты производительности применяются как тесты, а не как инструменты измерения, для каждого теста нужно определить, что означает успех или неудача. Установка порогового значения метрики — непростой вопрос. С одной стороны, если установить порог слишком высоким, таким, что приложение преодолеет его, только когда все складывается в его пользу, тест будет регулярно возвращать ложные неудачи. Например, тест завершится неудачей, когда сеть или среда тестирования производительности одновременно используется для решения других задач.

И наоборот, если тест проверяет, может ли приложение обработать 100 транзакций в секунду, хотя фактически оно может обработать 200 транзакций, тест не сообщит об изменении, уменьшившем пропускную способность в два раза. В результате решение сложной проблемы будет отложено на неопределенное время, когда об этом изменении все уже забудут. Позже, в другом месте кода, вы внесете полезное изменение, уменьшающее производительность всего на несколько процентов, и тест забракует его.

Есть две стратегии выбора порогов. Первая заключается в том, чтобы добиться стабильных, воспроизводимых результатов. Насколько возможно практически, изолируйте среду тестирования производительности от всех влияний и выделите ее исключительно под задачу измерения производительности. Этим вы минимизируете влияние задач, не связанных с тестированием производительности, и получите стабильные результаты. Тестирование производительности — одна из немногих задач, для решения которых виртуализация непригодна (конечно, если рабочая среда не виртуальная), потому что виртуализация вводит дополнительные затраты, нарушающие результаты измерений непредсказуемым образом. Вторая стратегия называется *храповиком* (ratcheting). Если при минимальном допустимом пороге тест завершается успешно, задайте небольшое автоматическое увеличение порога при каждом следующем запуске теста. Это защитит вас от фальшивых положительных результатов. Когда тест завершится неуспешно, вы, конечно, проверите значение порога, и, если оно существенно превышает требуемое значение, несложно будет установить меньший порог, при условии, что деградация произошла по веским и понятным причинам. Главное, что тест послужит защитой от непреднамеренных изменений, снижающих производительность приложения.

Установка начального порога производительности

В качестве примера рассмотрим воображаемую систему обработки документов. Предположим, нужно принять 100 000 документов в день. Каждый документ должен пройти пять этапов проверки за три дня. Приложение выполняется в одном часовом поясе и подвержено пику нагрузки в рабочее время.

Отталкиваясь от числа документов, нетрудно подсчитать, что, если нагрузка распределена равномерно на протяжении рабочего дня продолжительностью 8 часов, приложение должно принять 12 500 документов в час. Если нас преимущественно интересует пропускная способность приложения, нам не обязательно выполнять его целый день или даже целый час — тест долговечности будет отдельной задачей. Нагрузка 12 500 документов в час

означает 210 документов в минуту или 3,5 — в секунду. Можно выполнить тест на протяжении 30 секунд, и, если он примет 105 документов, считаем, что все в порядке.
Но не совсем. В реальном мире, когда принимаются документы, система выполняет и другую работу. Чтобы тест был реалистичным, нужно имитировать другие нагрузки, которым подвергается система во время приема документов. Каждый документ будет обрабатываться три дня. За это время он должен пройти пять этапов проверки. Следовательно, для каждого дня нужно добавить нагрузку, имитирующую проверки. Каждый день будет выполняться 5/3 объема проверки позавчерашнего дня, 5/3 — вчерашнего и 5/3 — сегодняшнего. Для каждого принятого документа нужно имитировать каждый из пяти этапов проверки за одно и то же время.

Поэтому нужно переписать требование к 30-секундному тесту следующим образом: “За 30 секунд необходимо принять 105 документов и выполнить каждый этап проверки 105 раз”.

Данный пример взят из реального проекта, и для этого случая экстраполяция нагрузки выполнена правильно. Однако не забывайте, что во многих системах нагрузка распределена неравномерно: на протяжении рабочего дня есть локальные пики. Поэтому, вычисляя параметры репрезентативного теста, пользуйтесь оценками пиков нагрузки.

Чтобы тест был действительно тестом, а не инструментом измерения определенного параметра производительности, он, во-первых, должен воплощать реалистичную специфическую ситуацию и, во-вторых, автоматически принимать решение об успехе или неудаче на основе заданных пороговых значений метрик.

Среда тестирования производительности

В идеале абсолютные параметры производительности системы следует измерять в среде, как можно более точно воспроизводящей рабочую среду, в которой система будет эксплуатироваться.

От среды, сконфигурированной иначе, чем рабочая, можно получать много полезной информации, однако любая экстраполяция параметров производительности из тестовой среды в рабочую неизбежно остается гипотетической. Исследование поведения высокопроизводительной компьютерной системы — весьма специфическая и сложная задача. Изменения конфигурации чаще всего оказывают нелинейный эффект на параметры производительности. Любая простая модификация, такая как изменение соотношения числа разрешенных сеансов ввода-вывода к количеству соединений с сервером приложений или базой данных, может привести к изменению общей пропускной способности системы в десятки раз.

Если параметры важны для приложения, инвестируйте ресурсы в создание клона рабочей среды для базовой части системы тестирования. Используйте те же оборудование и программное обеспечение и придерживайтесь наших советов по управлению конфигурациями сред, чтобы обеспечить идентичность конфигураций. В большинстве случаев при создании высокопроизводительной системы любая другая стратегия является компромиссом, привносящим дополнительные риски. Может оказаться, что в рабочей среде приложение, подключенное к реальным внешним системам, испытывающее реальные нагрузки и обрабатывающее реальные наборы данных, не удовлетворяет требованиям производительности, хоть и неоднократно проверялось в тестовой среде.

Тестирование производительности в кластерах устройств iPod

Команда наших коллег работала над проектом для крупной веб-компании. Это была солидная компания с длинной историей, на протяжении которой она накопила довольно большой груз проблем и устаревших систем. Команда создавала для этого заказчика совершенно новую систему, но заказчик пытался сэкономить деньги и предложил сохранить очень старое оборудование в качестве среды тестирования производительности.

Заказчик был обеспокоен производительностью системы и тратил много времени (а соответственно, и денег), пытаясь сфокусировать внимание команды на параметрах производительности. Было много разговоров и совещаний, на которых команда указывала на то, что устаревшее оборудование тестовой среды вносит весомый вклад в кажущееся ухудшение производительности приложения.

Однажды после особенно плохого результата тестирования команда выполнила ряд сравнительных исследований и показала, что производительность тестовой среды уступает производительности кластеров iPod. После демонстрации результата заказчику пришлось купить для тестовой среды современное оборудование.

В реальном мире идеал тестирования производительности в точной копии рабочей среды редко достижим. Иногда это даже не имеет смысла, например если проект небольшой или производительность приложения не столь важна, чтобы затраты на дублирование рабочего оборудования окупились.

Создание точной копии рабочей среды часто неоправданно и в сложных проектах. Крупные провайдеры служб часто применяют сотни или даже тысячи серверов, выполняющихся одновременно в их рабочих средах. На создание и поддержку их копий уйдет слишком много времени и денег, не говоря уже о стоимости оборудования. Но даже если создать точную копию, генерация стрессовой нагрузки и представительных наборов данных окажется непосильной задачей. В таких случаях тестирование производительности можно выполнять как часть стратегии поставки канареечных релизов (см. главу 10). Риск того, что модификации приложения приведут к изменению производительности, значительно смягчается благодаря более частой поставке новых релизов.

Однако большинство проектов находится где-то между двумя этими экстремальными случаями. В них рекомендуется выполнять тестирование производительности в средах, как можно более близких к рабочим. Даже если проект небольшой и репликация рабочей среды не окупается, вы не должны забывать, что тестирование производительности на худшем оборудовании может не показать готовность приложения к рабочей среде, хотя и выявит серьезные проблемы с производительностью. Это риск, который нужно просчитать для проекта, но не делайте наивных предположений в своих оценках.

Не обманите себя, считая, что параметры приложения линейно зависят от параметров оборудования. Например, нельзя предполагать, что в рабочей среде приложение будет функционировать в два раза быстрее, если тактовая частота тестового процессора в два раза меньше, чем рабочего сервера. Узкие места могут оказаться в непредсказуемых частях системы. Сложные системы редко демонстрируют линейную зависимость, даже если при их разработке прилагались усилия к ее достижению.

Если нет других вариантов, выполните несколько масштабирующих запусков, чтобы исследовать различия в производительности между тестовой и рабочей средами.

Ограничения масштабных коэффициентов

В одном из наших проектов заказчик не хотел тратить деньги на покупку двух стандартных наборов рабочего оборудования и предоставил нам существенно менее мощные компьютеры,

на которых мы были вынуждены тестировать производительность. К счастью, нам удалось убедить заказчика, что, если он отложит поставку обновленных рабочих серверов на неделю, мы смягчим серьезные, как мы сказали ему, риски, связанные с производительностью. Всю неделю мы работали, как сумасшедшие. Мы выполнили тесты производительности и собрали огромный объем данных. Затем мы запустили точно те же тесты производительности в менее мощной тестовой среде и вычислили ряд масштабных коэффициентов, предназначенных для экстраполяции будущих результатов тестирования производительности.
Иногда говорят: "...хорошо на бумаге, но забыли про овраги". Впрочем, мы о них не забывали и предупреждали заказчика. И действительно, после запуска системы в рабочей среде мы обнаружили ряд проблем с параметрами производительности. Оказалось, что некоторые масштабные коэффициенты, как мы и ожидали, плохо экстраполируют производительность из тестовой среды на более мощную рабочую. В данном проекте отказ от репликации рабочей среды для тестирования производительности привел к ложной экономии средств, потому что создавалась не обычная, а высокопроизводительная система. Проблемы проявились только при нагрузках, которые невозможно было приложить в маломощной среде тестирования производительности. Устранение этих проблем обошлось дороже, чем стоимость репликации рабочей среды.

Одна из очевидных стратегий уменьшения стоимости тестовой среды при сохранении достоверности измерения параметров производительности состоит в следующем. Предположим, приложение развертывается в рабочей среде, которая представляет собой ферму серверов (рис. 9.1). В этом случае достаточно реплицировать один срез серверов (рис. 9.2), а не всю ферму.

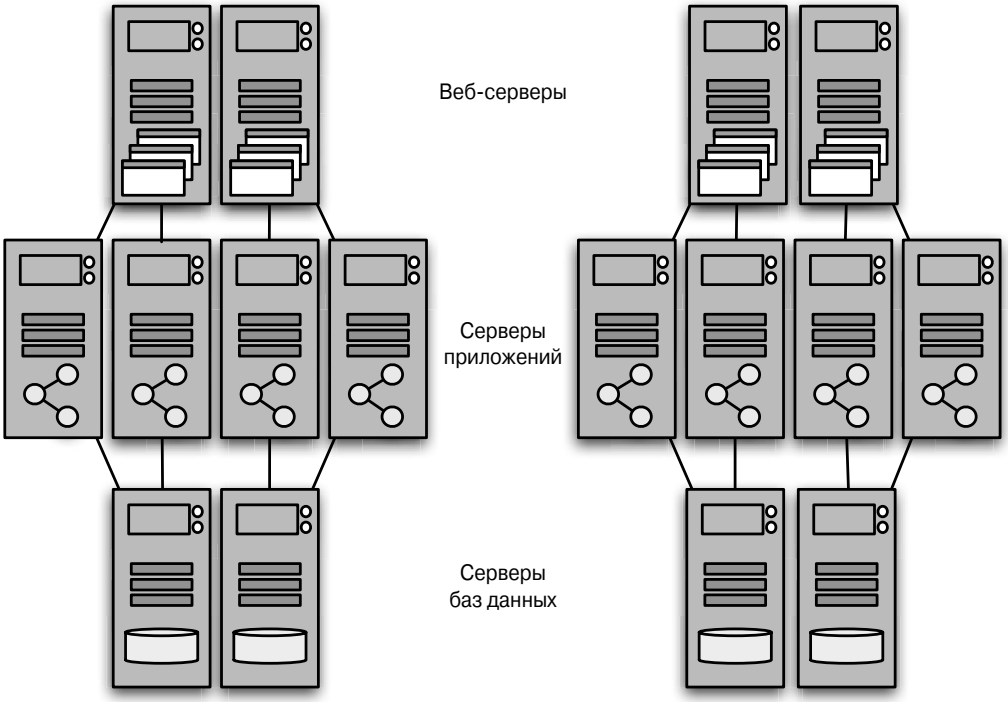


Рис. 9.1. Рабочая среда — ферма рабочих серверов

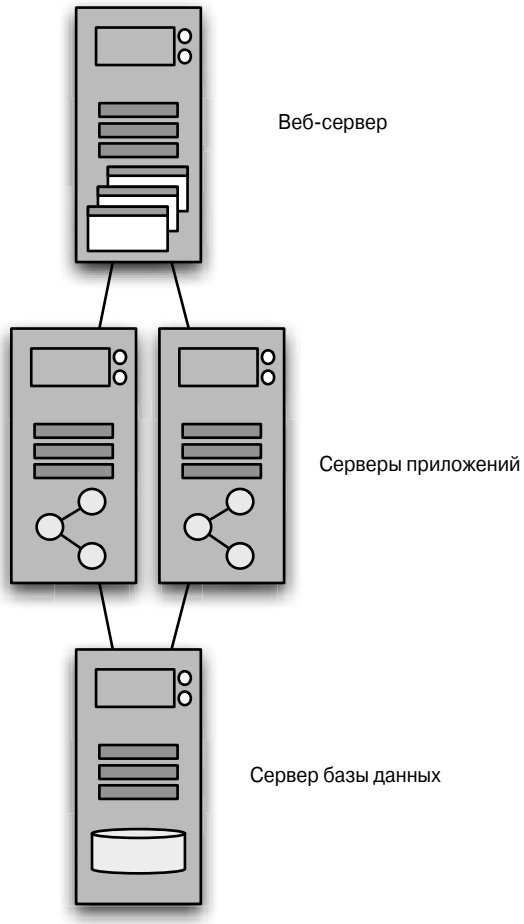


Рис. 9.2. Тестовая среда — срез фермы серверов

Например, если приложение развертывается на четырех веб-серверах, восьми серверах приложений и четырех серверах баз данных, установите в среде тестирования производительности один веб-сервер, два сервера приложений и один сервер базы данных. Тогда вы сможете достаточно аккуратно измерить производительность одного среза, что позволит вам предвидеть проблемы, которые возникнут при состязании двух или большего количества серверов за ресурсы другого уровня, например за соединения с базами данных.

Экстраполяция производительности — эвристическая задача. Как лучше выполнить ее и насколько реалистичны ее результаты, существенно зависит от типа проекта. Можем лишь посоветовать быть осторожными с предположениями и относиться к результатам экстраполяции с изрядной долей здорового скептицизма.

Автоматизация тестов производительности

В недавнем прошлом мы ошибочно считали тестирование производительности отдельной задачей, не входящей в стадию приемочного тестирования или даже конвейера

развертывания. Такой подход был реакцией на высокую стоимость разработки и выполнения тестов производительности. Однако, если производительность является критическим параметром проекта, выяснить, кто ввел изменения, влияющие на производительность системы, не менее важно, чем выяснить, кто ввел функциональные проблемы. Узнавать об уменьшении производительности нужно как можно быстрее, в идеале — сразу после изменения кода. Это необходимо для быстрого и эффективного устранения проблем с производительностью. Следовательно, тестирование производительности должно быть стадией конвейера развертывания.

Для добавления тестов производительности в конвейер развертывания необходимо создать набор автоматических тестов производительности и (необязательно) выполнять их на стадии приемочного тестирования. Эта задача чаще всего более тяжелая, чем поддержка приемочных тестов других типов. Тесты производительности обычно получаются сложными и хрупкими. Они легко разрушаются в результате небольших изменений в коде приложения, причем часто даже не изменений, реально влияющих на производительность, а изменений элементов интерфейса, с которыми взаимодействуют тесты производительности.

Тесты производительности должны удовлетворять следующим требованиям.

- Тест должен проверять систему в реальной ситуации. При абстрактном тестировании легко пропустить важную проблему, проявляющуюся только в рабочей среде.
- Для теста нужно определить пороговые значения, чтобы он автоматически генерировал сообщение об успехе или неудаче.
- Продолжительность тестирования должна быть сравнительно небольшой. Конечно, тесты производительности не могут быть такими же быстрыми, как модульные, но всегда нужно стремиться к моделированию работы системы с помощью коротких выборок.
- Тест должен быть устойчивым к изменениям, чтобы не нужно было постоянно переделывать его при каждом изменении приложения.
- Тесты должны быть пригодными для агрегирования в более крупные сценарии, чтобы можно было имитировать реальные шаблоны эксплуатации приложения.
- Тесты должны быть повторяющимися и пригодными как для последовательного, так и параллельного выполнения, чтобы можно было выполнять наборы тестов нагрузки и долговечности.

Достичь всех этих целей, не делая тесты слишком сложными, нелегко. Хорошая стратегия заключается в адаптации существующих приемочных тестов таким образом, чтобы их можно было использовать для тестирования производительности. Если приемочные тесты эффективные, значит, они моделируют достаточно реалистичные сценарии взаимодействия с системой и являются достаточно устойчивыми к изменениям приложения. Чтобы быть тестами производительности, им не хватает всего нескольких свойств, таких как спецификация оценок успеха и способность к масштабированию, позволяющая подвергать приложение большим нагрузкам.

Во всех остальных отношениях советы, приведенные в предыдущей главе по поводу эффективного приемочного тестирования, в значительной степени подходят и для большинства тестов производительности. Необходимо преследовать две цели: первая — создание реалистичной нагрузки, аналогичной той, которая присутствует в рабочей среде, и вторая — выбор и реализация ситуаций, представляющих реальные, но в меру патологические нагрузки. Особенно важна вторая цель. В приемочных тестах необходимо проверить не только счастливые маршруты, но и печальные. Это же справедливо и для тестов производительности. Например, Нигард предложил полезную методику проверки мас-

штабируемости системы: “Сначала идентифицируйте наиболее дорогостоящие транзакции, а затем удвойте или утройте их пропорцию в полном наборе транзакций” [23].

Если можно записать и воспроизвести взаимодействия, выполняемые тестом в системе, увеличьте их количество в несколько раз. Это позволит имитировать разные типы нагрузок тестируемой системы в разных ситуациях.

Мы применяли эту стратегию в нескольких проектах на основе разных технологий, причем в каждом проекте стояли разные задачи тестирования производительности. Методики реализации данной стратегии (как записывается информация для тестов, как она масштабируется и воспроизводится) в каждом проекте существенно различались. Общим был лишь укрупненный алгоритм стратегии: запись результатов функциональных приемочных тестов, их обработка с целью масштабирования количества запросов, добавление критериев успешности в каждый тест производительности и воспроизведение тестов при большом количестве взаимодействий в системе.

В первую очередь, нужно решить, в какой точке приложения нужно записать информацию, чтобы затем воспроизвести ее, естественно, в этой же точке. Необходимо имитировать использование системы как можно более реалистично. Однако чем реалистичнее, тем дороже. Для некоторых систем достаточно просто записать процесс взаимодействия пользователя с графическим интерфейсом и воспроизвести его. Но если система разрабатывается для десятков тысяч пользователей, не пытайтесь приложить адекватную нагрузку, взаимодействуя посредством графического интерфейса. Для реалистичной имитации понадобятся десятки тысяч клиентских компьютеров, единственная задача которых — нагрузка системы. Следовательно, необходим компромисс.

Стратегия “записать и воспроизвести” лучше всего подходит для систем на основе современных архитектур, ориентированных на службы, и систем с асинхронными коммуникациями. Выбор точек записи и воспроизведения зависит от многочисленных показателей поведения системы и ее архитектуры (рис. 9.3). Ниже перечислены традиционные точки записи и воспроизведения.

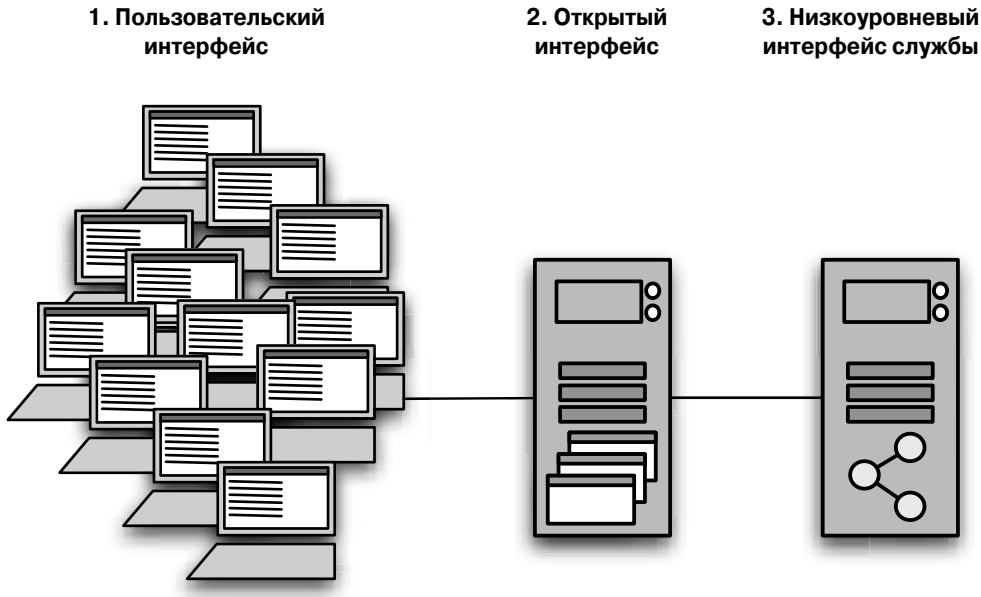


Рис. 9.3. Потенциальные места записи при тестировании производительности

1. Пользовательский интерфейс.
2. Служба или открытый интерфейс. Например, можно передавать HTTP-запросы непосредственно веб-серверу.
3. Низкоуровневый интерфейс. Например, можно выполнять непосредственное обращение к слою служб или к базе данных.

Тестирование производительности посредством пользовательского интерфейса

Наиболее очевидная точка для записи и последующего воспроизведения взаимодействий с системой — пользовательский интерфейс. Это та точка, в которой работает большинство коммерческих инструментов тестирования нагрузки. Такие инструменты предоставляют возможность или создать сценарий, или непосредственно записать взаимодействия посредством пользовательского интерфейса, а затем продублировать или масштабировать тестовые взаимодействия. Тест может имитировать тысячи взаимодействий.

Как уже указывалось, для высокопроизводительных систем этот подход не всегда практичен, несмотря на существенное преимущество полного вовлечения всех компонентов системы. Главный недостаток данного подхода состоит в следующем. В распределенных системах, в которых серверы хостируют большие объемы деловой логики (в них концентрируется большинство проблем с производительностью), не всегда можно приложить к системе нагрузку, достаточную для правильного тестирования. В большой степени это справедливо также для систем, в которых клиенты либо слишком толстые, обладающие собственной сложной логикой, либо слишком тонкие, например облегченные пользовательские интерфейсы централизованных служб. В этих случаях наиболее реальной метрикой служит отношение количества клиентов к количеству серверов.

Для некоторых систем тестирование на основе пользовательских интерфейсов — вполне разумный подход, но только если система обрабатывает умеренные объемы информации. Впрочем, и для таких систем цена управления и поддержки тестов на основе пользовательских интерфейсов может быть слишком высокой.

Тестам на основе пользовательских интерфейсов присуща следующая фундаментальная проблема. Каждая хорошо структурированная система содержит компоненты, решающие разные задачи. В большинстве приложений пользовательский интерфейс, по определению, — это средство взаимодействия системы с пользователем. Он обеспечивает широкий спектр взаимодействий и агрегирует их в более целенаправленные взаимодействия с компонентами системы. Например, набор текстовых полей, списков и кнопок может генерировать одно событие, передаваемое некоторому целевому компоненту. Целевой компонент имеет более стабильный программный интерфейс. Следовательно, тесты этого интерфейса значительно менее хрупкие, чем тесты элементов пользовательского интерфейса.

При тестировании производительности распределенного приложения вопрос, интересует ли нас производительность графических клиентов, зависит от типа системы. В случае простого тонкого веб-клиента нас чаще всего интересует производительность не самого клиента, а централизованных ресурсов на сервере. Если приемочные тесты написаны для пользовательского интерфейса и через него обеспечивают правильное взаимодействие с системой, запись в одной из более поздних точек приложения для тестирования производительности может быть более эффективным решением. Однако с другой стороны, некоторые проблемы с производительностью проявляются только как проблемы взаимодействия клиента с сервером, особенно в случае толстых клиентов.

Для распределенных систем со сложными клиентскими приложениями и централизованными серверными компонентами часто имеет смысл разделить тесты производительности на две группы, определив для тестирования сервера промежуточную точку записи и воспроизведения, как описано выше, и определив независимые тесты клиентов пользовательских интерфейсов, в которых пользовательские интерфейсы работают с заглушками, имитирующими серверную систему. Мы осознаем, что этот совет противоречит нашей предыдущей рекомендации применять для измерения производительности сквозные тесты, но мы считаем, что в задаче тестирования производительности распределенных систем пользовательский интерфейс — это особый случай, и его следует интерпретировать именно как пользовательский интерфейс. Впрочем, окончательное оптимальное решение зависит от типа системы.

Подведем итоги. В общем случае мы рекомендуем избегать тестирования производительности посредством пользовательского интерфейса, хотя этот подход очень распространен, причем реализован для многих коммерческих инструментов тестирования производительности. Исключение — случаи, когда важно проверить, не является ли сам пользовательский интерфейс или процедура взаимодействия клиента с сервером узким местом, ухудшающим производительность.

Запись взаимодействия со службой или открытым программным интерфейсом

Данную стратегию можно использовать в приложениях, предоставляющих открытый программный интерфейс вместо графического интерфейса пользователя, например предоставляющих веб-службу, очередь сообщений или другой механизм коммуникации на основе событий. Такой открытый интерфейс может быть идеальной точкой записи взаимодействий, позволяющей нивелировать проблемы масштабирования клиента, сложности управления тысячами клиентских процессов и хрупкость взаимодействия с системой посредством пользовательского интерфейса. Для данной стратегии особенно подходят архитектуры, ориентированные на службы.

На рис. 9.4 показана схема записи взаимодействий для тестирования производительности.

Использование шаблонов записанных взаимодействий

Главная цель записи взаимодействий с системой — создание шаблона взаимодействий, реализуемых приемочным тестом. Позже шаблон взаимодействий будет применен, чтобы сгенерировать данные для теста производительности.

В идеале нужно специальным образом запустить приемочные тесты или их подмножество для воссоздания ситуации, пригодной для тестирования производительности. Во время специального запуска вводится дополнительный фрагмент кода, который будет записывать взаимодействия, сохранять их на диске и передавать их системе тестирования. В остальном, с точки зрения системы, отличий во взаимодействиях нет. Запись прозрачная — мы просто направляем копии всех элементов ввода-вывода на диск.

На рис. 9.5 показана схема простого примера данного процесса. Некоторые значения отмечаются для будущей замены, а некоторые не отмечаются, поскольку они не затрагивают смысл теста. Очевидно, отметок должно быть столько, сколько нужно, не больше и не меньше. В общем случае мы считаем, что лучше делать меньше отметок и замен. Чем их меньше, тем слабее связь теста с тестовыми данными, в результате чего тесты будут более гибкими и менее хрупкими.

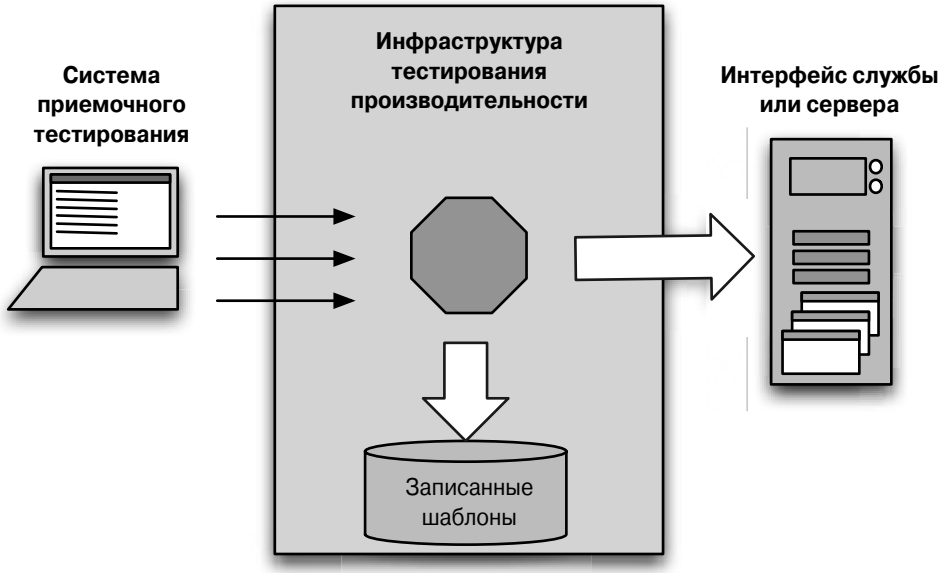


Рис. 9.4. Запись взаимодействий с открытым интерфейсом

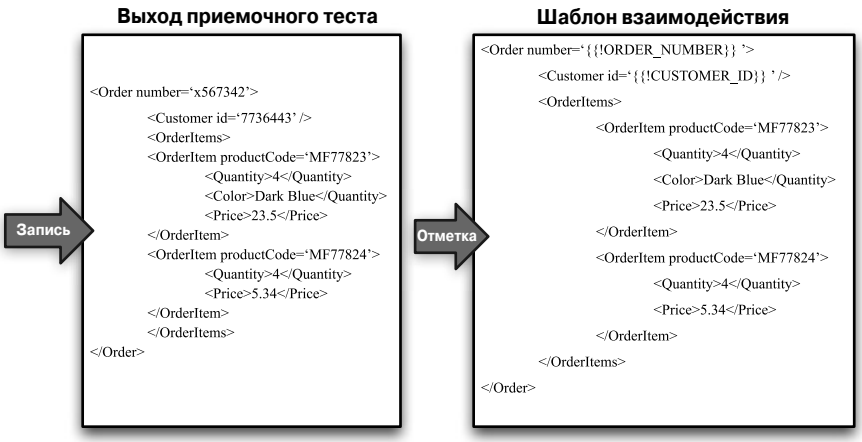


Рис. 9.5. Создание шаблона взаимодействий

Когда шаблоны взаимодействий записаны, для них создаются тестовые данные. Они генерируются, чтобы дополнить шаблоны взаимодействий. Каждая коллекция тестовых данных совместно со своим шаблоном представляет действительный экземпляр взаимодействия с тестируемой системой. На рис. 9.6 показана схема данного этапа.

Кроме записи содержимого шаблона нужно добавить критерии успешности теста, представленного шаблоном. У нас пока что нет достаточного опыта тестирования таким способом, чтобы привести полезные методики и рекомендации. Пока что мы применили эту стратегию тестирования только в одном проекте, зато в нем стратегия оказалась весьма успешной. Она помогла нам создать простую, но очень мощную систему тестирования производительности. После установки системы тестирования она

не требует почти никаких усилий для записи новых тестов и подготовки специальных запусков тестов производительности.

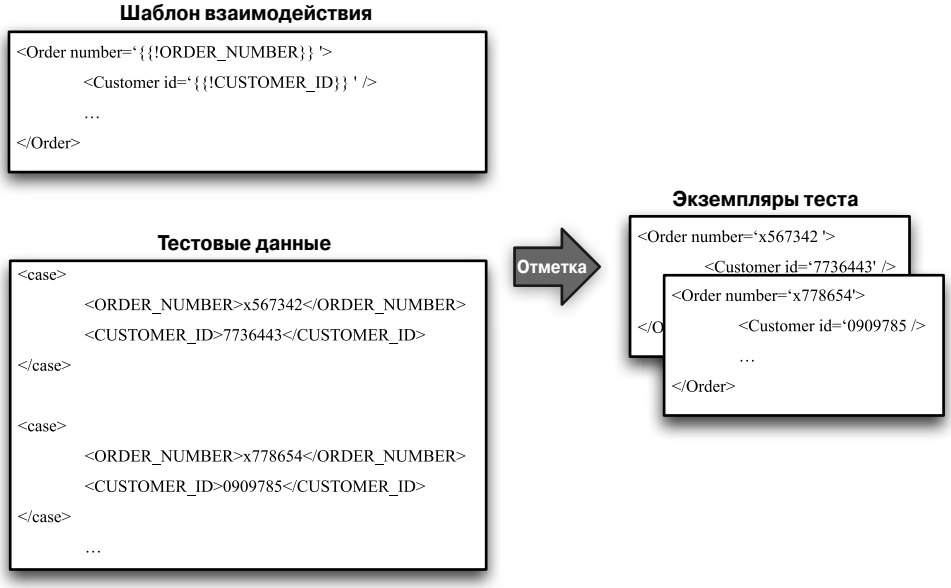


Рис. 9.6. Создание экземпляров тестов на основе шаблонов взаимодействий

Когда приходит время тестирования производительности, отдельные экземпляры тестов нужно просто вернуть обратно в систему в ту же точку, из которой было получено взаимодействие.

Шаблоны взаимодействий и тестовые данные можно также использовать в качестве входных данных для открытых инструментов тестирования производительности, таких как JMeter компании Apache, Marathon и Bench. Можно также написать для теста простой код управления им. Создание собственного кода тестирования производительности — не такая уж сложная задача. Ее решение позволит тонко настраивать тесты на измерение именно тех параметров производительности, которые нужны в проекте.

Следует предупредить, что в больших высокопроизводительных системах существенную часть производительности "съедает" код теста, а не рабочий код системы. Тест должен выполняться достаточно быстро, чтобы приложить нагрузку и подтвердить результаты, не ухудшая общую производительность. Современное оборудование весьма быстрое, и деградация производительности, о которой мы говорим, небольшая. Следите за ней, но не опускайтесь до подсчета тактовых циклов или настройке машинного кода, создаваемого компилятором, иначе применение шаблонов взаимодействий станет слишком дорогостоящей стратегией.

Использование заглушек при разработке тестов производительности

При тестировании высокопроизводительных систем сложность создания теста производительности может превысить сложность создания кода, достаточно быстрого для прохождения теста. Следовательно, важно убедиться в том, что тест обладает скоростью, необходимой для проверки кода. Начните создание теста производительности с реализации

простой, безвариантной заглушки тестируемого приложения, интерфейса или технологии. Заглушка покажет вам, достаточна ли скорость теста для корректной проверки приложения или интерфейса, когда они заменены заглушкой и ничего не делают.

Это может показаться преувеличением, но уверяем вас, что мы видели много тестов производительности, показывающих неуспешный результат, когда фактически виноват был сам тест, а не тестируемая система. Сейчас Дейв работает над высокопроизводительной вычислительной средой. В его проекте выполняется ряд тестов производительности на нескольких уровнях. Тесты, как несложно догадаться, выполняются в составе конвейера развертывания. Для большинства тестов сначала выполняются бенчмарк-запуски с тестовыми заглушками вместо системы, чтобы определить эталонные значения и проверить сам тест, прежде чем доверять его результатам. Результаты бенчмарк-запусков отображаются в отчетах наряду с результатами тестирования производительности, поэтому Дейв всегда имеет четкое представление о влиянии теста на производительность системы.

Добавление тестов производительности в конвейер развертывания

Каждое приложение должно преодолеть некоторый заданный порог производительности. Многие простые приложения обеспечивают нужную производительность настолько легко, что этот вопрос даже не ставится. Но такая ситуация имеет место далеко не всегда. Современные коммерческие приложения обслуживают одновременно тысячи пользователей, следовательно, на пике нагрузки они должны обеспечивать достаточную производительность. В процессе разработки необходимо убедиться в том, что приложение обладает производительностью, требуемой заказчиком.

Нефункциональные требования, связанные с производительностью, — важная часть спецификаций проекта, поэтому важно определить, что такое “достаточно хорошая” производительность таким способом, чтобы ее можно было измерить. Результаты измерения производительности должны оцениваться автоматическими тестами, выполняемыми как часть конвейера развертывания. Следовательно, тесты производительности нужно выполнять для каждого изменения, прошедшего тесты фиксации и приемочные тесты. Это позволит идентифицировать изменение, которое ухудшило производительность приложения.

Прохождение автоматических тестов производительности, в которые заложены критерии успешности, подтверждает удовлетворение требований к производительности приложения. Это позволяет избежать чрезмерного усложнения решений, связанных с требованиями к производительности. Мы всегда придерживаемся принципа YAGNI (You Ain’t ‘Gonna Need It — вам это не нужно), который означает, что следует делать минимум работы, необходимой для достижения требуемого результата. Принцип YAGNI напоминает нам, что почти любое средство, добавляемое заблаговременно, “на всякий случай”, скорее всего, — бесполезная трата времени и денег и вредное усложнение кода. Оптимизацию всегда следует откладывать до того момента, когда станет очевидно, что она необходима, и даже еще дальше — до момента, когда без нее не обойтись. Узкие места следует “атаковать” в порядке их важности, расставив приоритеты, а не по мере их обнаружения.

Как и при любом тестировании, наша цель состоит в как можно более быстрой генерации сообщения о неудаче после появления изменения, нарушившего требования. Чем быстрее сгенерировано сообщение о неудаче, тем легче идентифицировать “виновное” изменение и устранить проблему. Однако тесты производительности отличаются от тестов других типов тем, что они более сложные и выполняются намного дольше.

Если вам повезло и вы можете за несколько секунд подтвердить, что приложение удовлетворяет требованиям производительности, добавьте тест производительности на стадию фиксации, чтобы получить немедленную обратную связь по любой проблеме. Однако в данном случае будьте осторожны с технологиями, содержащими оптимизирующие компиляторы. Например, в .NET и Java оптимизация этапа выполнения стабилизируется в результате многих итераций, поэтому стабильные результаты будут только после нескольких минут "прогрева".

Аналогичная стратегия полезна для защиты известных критичных точек производительности от деградации в процессе наращивания кода. Обнаружив критичную точку, прикрепите к ней "охранника" — простой тест, быстро выполняющийся в цикле фиксации. Это своего рода дымовой тест производительности. Он ничего не скажет вам об удовлетворении критериев производительности, но вовремя просигнализирует о событии в коде, которое в ближайшем будущем может перерасти в сложную проблему. Только будьте осторожны и не добавляйте плохой тест, который будет либо постоянно досаждать вам сообщениями, либо пропустит важное событие.

Впрочем, большинство тестов производительности не годится для стадии фиксации в конвейере развертывания. Они выполняются слишком долго и требуют слишком много ресурсов. Добавление тестов производительности на стадии приемочного тестирования — рациональное решение, если они сравнительно простые и выполняются не очень долго. В общем случае мы не рекомендуем добавлять тесты производительности на стадию приемочного тестирования по следующим причинам.

- Чтобы тесты производительности были эффективными, они должны выполняться в собственной, специальной среде. Выяснение, почему последний релиз-кандидат "завалил" тест производительности, может оказаться чрезвычайно сложной задачей, если в той же среде одновременно выполнялись другие автоматические тесты. Некоторые коммерческие системы непрерывной интеграции позволяют определять целевые среды для тестов. Это средство можно использовать для отделения тестов производительности от приемочных тестов и выполнения их в параллельном режиме.
- Некоторые тесты производительности выполняются очень долго. Если они включены в набор приемочного тестирования, то затянут получение их результатов.
- Многие операции, выполняемые после успешного завершения приемочного тестирования, можно выполнять параллельно с тестированием производительности. Это такие операции, как демонстрация последней работающей версии приложения, ручное тестирование, интеграционное тестирование и т.п. Откладывать их до успешного завершения тестов производительности — неэффективный подход, а во многих проектах — даже ненужный.
- В некоторых проектах не имеет смысла выполнять тесты производительности столь же часто, как и приемочные тесты.

В общем случае, кроме упомянутых выше дымовых тестов производительности, мы рекомендуем выделять автоматическое тестирование производительности в отдельную стадию конвейера развертывания.

Стратегия создания стадии тестирования производительности зависит от типа проекта. В некоторых проектах имеет смысл относиться к ней так же, как к стадии приемочного тестирования, т.е. как к полностью автоматическому "шлюзу". Это означает, что, если приложение не прошло все тесты производительности, его развертывание автоматически отменяется, и приложение придется доработать вручную. Это наилучшая стратегия для высокопроизводительных или масштабируемых приложений, для которых

“провал” тестов производительности означает, что эти приложения полностью непригодны для использования. Такая жесткая модель тестирования производительности является обязательной для многих и оптимальной — для большинства проектов. Однако в некоторых случаях она слишком жесткая.

Если пропускная способность или задержки влияют на работоспособность приложения либо информация полезна или достоверна только в заданных интервалах времени, автоматические тесты весьма эффективны в качестве выполняемых спецификаций, подтверждающих удовлетворение требований.

В конвейере развертывания стадия приемочного тестирования фактически является шаблоном для всех последующих стадий тестирования, включая тестирование производительности (рис. 9.7). Стадия тестирования производительности, как и другие стадии, состоит из подготовки к развертыванию, развертывания и проверки, правильно ли сконфигурированы и развернуты среда тестирования и приложение. Только после этого можно запустить тесты производительности.

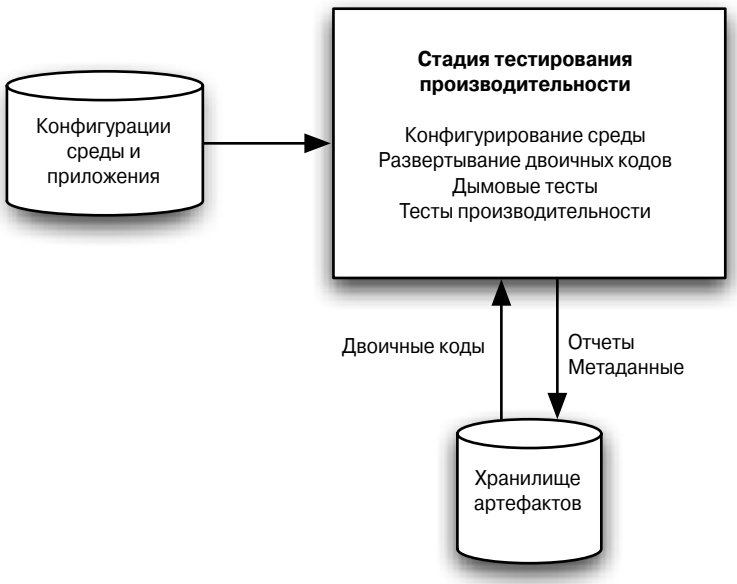


Рис. 9.7. Стадия тестирования производительности в конвейере развертывания

Дополнительные преимущества системы тестирования производительности

Обычно система тестирования производительности — ближайший аналог предполагаемой рабочей системы. В таком качестве она является ценным ресурсом. Если вы придерживаетесь наших советов и создаете тесты производительности как ряд сущностей, структурированных на основе тестируемых ситуаций, то фактически получите изощренную имитацию рабочей системы.

Это неоценимый ресурс по многим причинам. Мы уже обсуждали важность тестирования производительности на основе реальных ситуаций, однако ввиду более широкого распространения другого подхода, основанного на эталонных тестах (бенчмарках) и тех-

нически сфокусированного на взаимодействиях, имеет смысл повторить аргументы в пользу тестирования ситуаций. Тестирование ситуации — это имитация реального взаимодействия с системой. Организовав коллекции ситуаций, вы получите возможность эффективно экспериментировать с инструментами диагностики в среде, близкой к рабочей.

Мы используем такие коллекции для решения многих задач.

- Воспроизведение сложных дефектов рабочей среды или приложения.
- Обнаружение и устранение утечек памяти.
- Тестирование долговечности.
- Оценка влияния сборки мусора.
- Настройка сборщиков мусора.
- Настройка конфигурационных параметров приложения.
- Конфигурирование компонентов сторонних производителей, таких как операционная система, сервер приложений, сервер базы данных и т.п.
- Имитация патологических, наихудших ситуаций.
- Сравнительная оценка решений сложных проблем.
- Имитация интеграционных сбоев.
- Измерение масштабируемости приложения на основе ряда запусков с разными конфигурациями оборудования.
- Нагрузочное тестирование взаимодействия с внешними системами.
- Репетиция откатов сложных развертываний.
- Выборочное выведение из строя компонентов или приложения для оценки отказоустойчивости служб.
- Выполнение реальных эталонных тестов (бенчмарков) производительности во временно доступной рабочей среде для уточнения коэффициентов масштабирования для долговременных недорогих сред тестирования производительности.

Это далеко не полный список, причем все приведенные ситуации основаны на реальных проектах.

В сущности, система тестирования производительности является экспериментальным ресурсом, в котором можно ускорить или замедлить время для эффективного измерения нужных метрик производительности (своего рода “машина времени”). Ее можно использовать для разработки и проведения любых экспериментов, необходимых для диагностирования проблем или предсказания трудностей, возникающих при создании стратегий отладки.

Резюме

Разработка систем, удовлетворяющих нефункциональным требованиям, — сложная тема. Межфункциональный характер многих нефункциональных требований затрудняет управление рисками, которые они привносят в проект. Это, в свою очередь, может привести к использованию двух нерациональных стратегий, парализующих разработку: недостаточное внимание к нефункциональным требованиям с самого начала проекта и другая крайность — неоправданно изощренная архитектура и чрезмерное усложнение приложения.

Технари тяготеют к радикальным, завершенным решениям, например к автоматизации всего, что они могут автоматизировать. Для них это подход к решению проблем, применяемый по умолчанию. Причем, радикальные мнения могут быть разными. Например, администраторы хотят иметь систему, которую можно повторно развертывать или конфигурировать, не закрывая приложение, а разработчики хотят защитить себя от любых изменений приложения в будущем, т.е. сделать так, чтобы созданные ими функции не могли быть разрушены никакими изменениями, независимо от того, нужна ли такая защита. Удовлетворить нефункциональные требования тяжелее, чем функциональные, потому что для этого необходимо анализировать не только деловую логику приложения, но и условия, в которых оно работает, включая параметры оборудования и психологию пользователей.

Нефункциональные требования похожи на балки моста, которые должны быть достаточно прочными, чтобы справиться с предполагаемым трафиком и погодными условиями, и в то же время не слишком тяжелыми, чтобы стоимость моста была оптимальной. Эти требования реальны, их необходимо учитывать, но это не то, что волнует деловых людей, оплачивающих проектирование моста. Они хотят, чтобы мост выглядел красиво и чтобы по нему можно было проехать на другой берег реки. Это означает, что мы, как технари, не должны думать в первую очередь о технических решениях. Мы должны тесно сотрудничать с заказчиком и пользователями, чтобы определить “чувствительные точки” приложения и нефункциональные требования с точки зрения реальной деловой полезности системы.

Когда в результате совместной работы с заказчиком и пользователями нефункциональные требования определены, команда поставки должна выбрать на их основе оптимальную архитектуру приложения и определить приемочные критерии, отображающие нефункциональные требования таким же образом, как и функциональные. Это позволит оценить усилия, необходимые для удовлетворения нефункциональных требований, и правильно расставить приоритеты.

Затем команда поставки должна создать автоматические тесты, обеспечивающие удовлетворение нефункциональных требований. Нефункциональные тесты должны выполняться как часть конвейера развертывания при каждом изменении (приложения, инфраструктуры или конфигураций), прошедшем стадии тестов фиксации и приемочных тестов. Используйте приемочные тесты в качестве “стартовой точки” для создания нефункциональных тестов на основе более широкого спектра ситуаций, чем в приемочном тестировании. Это оптимальная стратегия создания пригодных для поддержки тестов, покрывающих нефункциональные характеристики системы.

Глава 10

Развертывание и выпуск приложений

Введение

Существуют различия между поставкой приложения в рабочую среду и его развертыванием в тестовых средах, не в последнюю очередь связанные с чувством ответственности человека, осуществляющего поставку. Однако с технической точки зрения эти различия должны быть инкапсулированы в наборе конфигурационных файлов. При развертывании в рабочей среде должны выполняться те же процессы, что и при любом другом развертывании. Запустите систему автоматического развертывания, укажите ей версию развертываемого приложения и имя целевой среды и щелкните на кнопке Развернуть. Этот процесс должен использоваться для всех развертываний во всех средах, включая поставку релиза в рабочей среде.

Поскольку один и тот же процесс используется в обоих случаях, данная глава посвящена как развертыванию в тестовых средах, так и поставке релиза. В главе рассматривается создание и применение стратегии подготовки релиза к поставке, включая развертывание в тестовых средах. Главное различие между развертыванием и поставкой — возможность отката; этот вопрос подробно рассматривается в главе. Кроме того, мы представим две мощные методики, которые можно использовать для поставки релизов с нулевым временем простоя и отката развертывания даже в самых больших рабочих системах: сине-зеленое развертывание и канареечные релизы.

Все эти процессы — развертывание в тестовых и рабочих средах и откат развертывания — должны быть частью реализации конвейера развертывания. Необходимо всегда иметь список сборок, доступных для развертывания в каждой из этих сред. Кроме того, автоматический процесс развертывания должен запускаться путем щелчка на кнопке Развернуть и выбора версии приложения и целевой среды. Фактически, процедура развертывания должна быть единственным доступным способом конфигурирования сред, включая конфигурации операционной системы и приложений сторонних поставщиков. Только тогда можно будет точно выяснить, какая версия приложения и в какой среде развернута, кто выполнил развертывание и какие изменения были внесены в приложение и среду с момента предыдущего развертывания.

В данной главе внимание сосредоточено на принципах развертывания приложений в средах, в которых одновременно работает много пользователей, однако эти же принципы применимы и для приложений, устанавливаемых пользователями. В частности, будет рассмотрена организация непрерывной поставки приложений, устанавливаемых пользователями.

Создание стратегии поставки релиза

Наиболее важный момент создания стратегии поставки релиза — собрание заинтересованных сторон проекта для планирования инвестиций и работ. Дискуссия должна быть сосредоточена на выработке общего мнения относительно принципов развертывания и поддержки приложения на протяжении его жизненного цикла. Общее мнение формулируется как стратегия поставки релизов, оформленная в виде документа, который будет обновляться и поддерживаться заинтересованными сторонами на протяжении жизненного цикла приложения.

На начальном этапе работы над проектом при создании первой версии стратегии поставки необходимо определить следующее.

- Кто отвечает за развертывание в каждой среде и поставку в целом?
- Стратегия управления компонентами проекта и конфигурациями сред и приложения.
- Выбор технологии, применяемой для развертывания. В этом вопросе администраторы и команда разработки должны придти к единому мнению.
- План реализации конвейера развертывания.
- Список сред, доступных для процедур тестирования разных типов (приемочного, производительности, интеграционного и т.п.), и процесс прохода сборок по этим средам.
- Описание процедур развертывания в тестовых и рабочих средах, включая необходимые запросы и права доступа.
- Требования к мониторингу приложения, включая требования к программным интерфейсам и службам, используемым для извещения администраторов о состоянии приложения.
- Методы управления приложением на этапе развертывания и конфигурациями на этапе выполнения. Их влияние на автоматический процесс развертывания.
- Описание интеграции с внешними системами. Как и на какой стадии они тестируются в процессе подготовки релиза? Как администраторы взаимодействуют с провайдером при возникновении проблем?
- Процедура ведения журнала, с помощью которого администраторы могут выяснить состояние приложения и обнаружить ошибки.
- План аварийного восстановления, с помощью которого администраторы могут восстановить систему после краха.
- Соглашения на уровне служб, определяющие, нужны ли процедуры преодоления отказа и другие стратегии обработки ошибочных состояний, обеспечивающие высокую доступность приложения.
- Планирование показателей производительности. Какой объем данных будет создавать приложение в нормальном режиме работы? Сколько журнальных файлов и баз данных необходимо? Какие пропускные способности каналов и объемы дискового пространства необходимы? На какое время задержки согласен заказчик?
- Стратегия архивирования. Рабочие данные, которые больше не нужны пользователям, должны сохраняться для аудита и поддержки.
- Как выполняется начальное развертывание в рабочей среде?
- Как в рабочей среде обрабатываются дефекты и выполняются обновления?

- Как выполняется перенос данных?
- Процедуры технической поддержки приложения.

Стратегия поставки релиза полезна, в частности, тем, что она обычно является источником функциональных и нефункциональных требований к разработке приложения и сред. Эти требования нужно сформулировать и добавить в план разработки.

Конечно, создание стратегии поставки релиза — только начало работы над ней. Она будет изменяться и дополняться по мере продвижения проекта. Наиболее важный компонент стратегии — план выпуска.

План выпуска

Обычно с первым выпуском связаны наибольшие риски, поэтому его нужно тщательно спланировать. Результатами планирования могут быть автоматические сценарии, документация и другие процедуры, необходимые для надежного и повторяющегося развертывания приложения в рабочей среде. Кроме стратегии поставки релиза, план должен содержать следующее:

- этапы развертывания приложения в первый раз;
- способы использования дымовых тестов приложения и служб;
- этапы отката развертывания, когда что-либо пойдет неправильно;
- этапы сохранения и восстановления состояний приложения;
- этапы обновления приложения без разрушения его состояний;
- этапы повторного запуска или развертывания приложения в случае неудачи;
- расположение журналов и описание хранящейся в них информации;
- методы мониторинга приложения;
- этапы переноса данных как части процесса поставки релиза;
- список проблем, возникших во время предыдущих развертываний, и решения этих проблем.

При необходимости план может содержать дополнительные элементы. Например, если новое приложение создается на основе устаревшей системы, нужно задокументировать этапы переноса пользователей в новое приложение и процедуру вывода старой системы из эксплуатации, не забывая об откате новой системы, если что-либо не сработает.

Еще раз напомним, что данный план необходимо модифицировать по мере продвижения проекта и при каждом изменении стратегии поставки.

Поставка коммерческого программного продукта

Приведенные выше планы и стратегии носят общий характер. Рекомендуем рассмотреть их при работе над каждым проектом, даже если в конкретной системе некоторые пункты окажутся лишними.

Существует класс проектов, для которых рассмотренный выше план следует существенно дополнить: это коммерческие программные продукты. Ниже приведен список дополнительных пунктов плана. Проанализируйте их, если результатом проекта должен быть коммерческий продукт.

- Ценовая политика.
- Стратегия лицензирования.

- Авторские права на технологии сторонних поставщиков.
- Пакетирование.
- Маркетинговые материалы: печатная продукция, веб-сайты, подкасты, блоги, конференции, пресс-релизы и т.п.
- Документация продукта.
- Инсталляторы.
- Предпродажная подготовка.
- Команда поддержки.

Развертывание и продвижение приложения

Ключ к надежному развертыванию любого приложения — использование одного и того же процесса для развертывания в каждой среде, включая рабочую. Автоматизировать развертывание следует с самого начала — с развертывания в тестовой среде. Вместо ручной сборки частей приложения напишите простой сценарий, который сделает за вас эту работу.

Первое развертывание

Первое развертывание каждого приложения должно происходить на первой итерации проекта, когда разработчики демонстрируют реализацию первых историй или требований заказчику. Выберите одно или два требования или истории, имеющие высокий приоритет, но достаточно простые для первой итерации (если итерация длится одну или две недели и команда небольшая; в противном случае можете выбрать больше историй). Используйте демонстрационный показ как довод в пользу необходимости развертывания приложения в среде приемочного тестирования уже на начальном этапе проекта. Мы считаем, что одна из главных целей первой итерации проекта — запуск конвейера развертывания для демонстрации *чего угодно*. Пока что требуется лишь, чтобы он хоть как-то заработал. Это одна из немногих ситуаций, в которых мы рекомендуем отдать приоритет технологическим ценностям в ущерб деловым. Рассматривайте данную стратегию как “пусковой привод” конвейера развертывания.

По завершении пускового периода должны быть готовы следующие компоненты конвейера:

- стадия фиксации конвейера развертывания;
- среда развертывания, близкая к рабочей;
- автоматический процесс, принимающий двоичные коды, созданные на стадии фиксации, и развертывающий их в нужной среде;
- простой дымовой тест, проверяющий, работоспособен ли процесс развертывания и выполняется ли приложение.

Это не так уж много для приложения, которое активно разрабатывается всего несколько дней. На данном этапе наиболее коварный вопрос: какой должна быть среда, близкая к рабочей? Целевая среда развертывания не должна быть клоном фактической рабочей среды, однако некоторые наиболее важные аспекты рабочей среды должны быть учтены.

Среда разработки всегда отличается от рабочей среды, однако некоторые их аспекты должны быть общими. Если рабочая среда выполняется в другой операционной системе, в среде разработки рекомендуется использовать ту операционную систему, которая будет применяться в среде приемочного тестирования. Если рабочая среда — кластер, рекомендуется создать небольшой ограниченный кластер для отладочной среды. Если рабочая среда распределена по многим узлам, убедитесь в том, что в среде тестирования, близкой к рабочей, есть как минимум один отдельный процесс для каждого класса, представляющего границы процесса в узле.

Используйте виртуализацию и "детскую считалочку" — "0, 1, много". Виртуализация облегчает создание среды, близкой к рабочей, позволяя, в то же время, выполнять многие среды на одном компьютере. Принцип "детской считалочки" означает, что если рабочий сайт содержит 250 веб-серверов, двух серверов будет достаточно для представления границ процессов. Позже вы, конечно, создадите более изощренную систему, но пока что хватит и этого.

В общем случае среда, близкая к рабочей, должна обладать следующими характеристиками.

- Она должна выполняться в той же операционной системе, что и рабочая.
- В ней должно быть установлено то же программное обеспечение, что и в рабочей. В частности, в ней не должно быть инструментов разработки (компиляторов, интегрированных сред разработки и т.п.).
- Данная среда, насколько это возможно, должна управляться так же, как рабочая (см. главу 11).
- Если приложение устанавливается пользователями, в среде приемочного тестирования должна учитываться статистика клиентского оборудования, или, как минимум, ее оборудование должно быть похоже на рабочее. Один из статистических обзоров клиентского оборудования можно найти в [cFI7XI].

Моделирование процесса поставки и продвижения сборок

По мере того как приложение растет и усложняется, то же самое происходит и с реализацией конвейера развертывания. Поскольку конвейер развертывания должен моделировать процесс тестирования и поставки релиза, необходимо сначала понять, что собой должен представлять этот процесс. Обычно его рассматривают в контексте продвижения сборок между различными средами, однако есть ряд других деталей, которые нужно учесть. В частности, необходимо определить следующее.

- Какие стадии должна пройти сборка на пути к выпуску (например, тесты интеграции, приемочные тесты, отладка, рабочая среда)?
- Какие процедуры утверждения должна пройти сборка?
- Кто отвечает за принятие решений по каждой процедуре утверждения?

В конце данного этапа у вас должна быть диаграмма, похожая на рис. 10.1. Конечно, ваш процесс может быть более или менее сложным. Создание такой диаграммы — первый этап проектирования диаграммы потока создания ценности для процесса поставки релиза. Мы рассматриваем диаграмму потока создания ценности как инструмент оптимизации процесса поставки (см. главу 5).

Когда диаграмма готова, с помощью инструмента, используемого для управления развертыванием, можно создать заполнители вместо любого этапа процесса поставки. Инструменты Go и AntHill чрезвычайно упрощают эту задачу. Приложив небольшие усилия,

это же можно сделать и с помощью других инструментов непрерывной интеграции. Тогда лица, ответственные за утверждение сборок, смогут с помощью вашего инструмента пропускать сборки на следующие этапы процесса поставки.

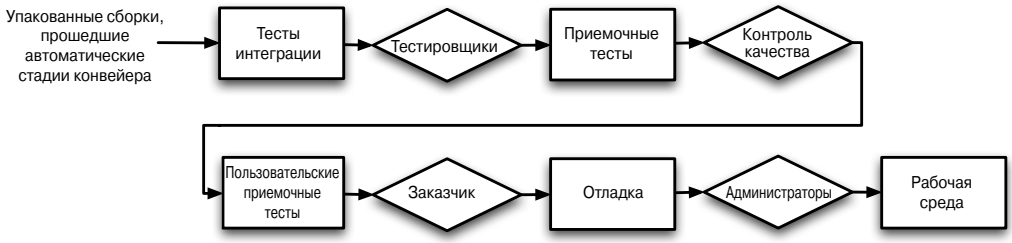


Рис. 10.1. Пример диаграммы процессов тестирования и поставки релиза

Встройте в инструмент управления конвейером развертывания еще одну полезную функцию: возможность на каждой стадии видеть, какие сборки прошли все предыдущие стадии развертывания и, следовательно, готовы к передаче на данную стадию. Инструмент должен предоставлять список сборок и кнопку, щелчок на которой приводит к развертыванию выбранной сборки. Данный процесс называется *продвижением* сборки. Продвижение путем щелчка на кнопке превращает конвейер развертывания в вытягивающую систему, предоставляющую каждому участнику процесса поставки возможность управлять своей работой. Аналитики и тестировщики смогут самостоятельно обслуживать развертывания для исследовательского тестирования, демонстраций и тестов удобства использования, а администраторы смогут развернуть любую выбранную версию в отладочной или рабочей среде, и все это путем щелчка на кнопке.

Механизм автоматического развертывания делает продвижение очень простой операцией: нужно лишь выбрать подходящий релиз-кандидат и дождаться, когда он будет развернут в корректной среде. Этот механизм должен быть доступен для использования каждым, кому необходимо развертывать приложение. Он не должен требовать знания технических подробностей процедуры развертывания или понимания ее принципов. Для этого полезно добавить автоматические дымовые тесты, запускаемые при готовности системы развертывания. Тогда человек, запускающий развертывание (независимо от того, кто это — аналитик, тестировщик или разработчик), может быть уверенным в том, что все работает, как следует. Если же происходят неполадки, система должна облегчать диагностику их причин.

Непрерывные демонстрации

В одном из наших проектов мы работали на компанию, которая только начала разворачивать бизнес в новой области. Было очень важно иметь возможность демонстрировать потенциальным заказчикам, инвесторам и партнерам, на что способна система. На первых этапах проекта мы выполняли демонстрации с помощью подставных объектов, слайд-фильмов и простых прототипов системы.

Однако очень быстро приложение начало выходить за рамки прототипов, и мы стали применять среды ручного тестирования для демонстрации. Наш конвейер развертывания работал безупречно, поэтому мы всегда были уверены в том, что сборки, прошедшие приемочные тесты, пригодны для демонстрации. Кроме того, мы всегда могли легко и быстро развернуть любой релиз-кандидат.

Бизнес-аналитики контролировали развертывания в тестовых средах, поэтому они могли выбрать релиз-кандидат для демонстрационных показов. С командой тестировщиков они согласовывали, в каких тестовых средах лучше выполнять демонстрацию, чтобы не произвести плохого впечатления неполадками во время демонстрации.

Каждая стадия процессов тестирования и поставки фактически основана на одном и том же рабочем потоке: проверке пригодности заданной версии приложения для поставки в соответствии с набором приемочных критериев. Чтобы выполнить тестирование, выбранная сборка должна быть развернута в заданной среде. Если приложение предназначено для инсталляции пользователями, значит, конвейер должен содержать этап ручного тестирования и среда тестирования должна быть установлена на компьютере тестировщика. При разработке встроенного программного обеспечения для тестирования необходимо специальное выделенное оборудование или программы его эмуляции. При разработке хостируемых служб в качестве тестовой среды можно использовать набор компьютеров, похожих на рабочие. Возможны также любые комбинации указанных вариантов.

В любом случае на любой стадии тестирования используется один и тот же рабочий поток (или очень похожие потоки), состоящий из следующих этапов.

1. Человек или команда, выполняющие тестирование, должны иметь возможность выбрать версию приложения для развертывания в тестовой среде. Список должен содержать все версии приложения, прошедшие предыдущие стадии конвейера развертывания. Выбор конкретной сборки инициирует следующие этапы (вплоть до фактического тестирования), выполняемые автоматически.
2. Подготовка среды и ассоциированной инфраструктуры (включая промежуточное программное обеспечение). Они должны быть чистыми и готовыми к развертыванию. Это полностью автоматический этап (см. главу 11).
3. Развертывание двоичных кодов приложения. Двоичные коды необходимо извлекать из хранилища артефактов. Ни в коем случае нельзя создавать их с нуля для каждого развертывания.
4. Конфигурирование приложения. Управление конфигурационной информацией должно выполняться согласованно для всего приложения и применяться при каждом развертывании. Для управления конфигурационной информацией можно применять инструменты типа Escape [apvrEr]. Более подробно данный вопрос рассматривается в главе 2.
5. Подготовка или перенос данных приложения (см. главу 12).
6. Дымовое тестирование развертывания.
7. Тестирование (ручное или автоматическое).
8. Если версия прошла тесты, она продвигается в следующую среду.
9. Если версия не прошла тесты, генерируется отчет о неполадках.

Продвижение конфигураций

Продвигать нужно не только двоичные коды, но и конфигурации сред и приложений. Усложняет задачу то, что продвигать нужно не все конфигурации. Например, продвигаться должны все параметры новых конфигураций, но нельзя продвигать в рабочую среду параметры, указывающие на данные интеграционных тестов или двойники внешних служб. Еще больше задача усложняется тем, что продвигать нужно определенные части

конфигураций, связанные с приложением, но нельзя продвигать части, связанные со средами.

Один из способов решения этой задачи состоит в добавлении дымовых тестов, проверяющих ссылки. Например, если в системе есть тестовый двойник службы, возвращающей в виде строки имя среды, с которой она хочет общаться, можно добавить дымовой тест, проверяющий соответствие между целевой средой развертывания и строкой, полученной приложением от внешней службы. Если используется промежуточное программное обеспечение, например пулы потоков, конфигурации можно отслеживать с помощью инструментов типа Nagios. Можно также создать тесты инфраструктуры, проверяющие ключевые параметры и генерирующие отчеты для процедур мониторинга (об этом говорится далее).

В случае приложений, разбитых на компоненты, и архитектур, ориентированных на службы, все службы и компоненты приложения должны продвигаться вместе. В среде тестирования точек интеграции обычно находится хорошая комбинация версий служб и компонентов приложения. Система развертывания должна запустить продвижение комбинации в целом, чтобы избежать развертывания неправильной версии одной из служб (что приводит к краху приложения) или, что еще хуже, появления периодических дефектов, которые тяжело отслеживать.

Согласование сред и приложений

Среды часто бывают общими для нескольких приложений. Это может вызвать проблемы двух типов. Во-первых, это означает, что нужно уделить повышенное внимание подготовке среды для нового развертывания приложения, чтобы оно не повлияло на работу других приложений в данной среде. Нужно обеспечить, чтобы изменение конфигурации операционной системы или промежуточного ПО не привело к неправильному поведению других приложений. Если рабочая среда является общей для одинаковых приложений, нужно обеспечить, чтобы не было конфликтов между его разными версиями. Если данное условие окажется слишком сложным, используйте виртуализацию для изоляции приложений.

Во-вторых, приложения с общей средой могут зависеть друг от друга. Обычно они взаимозависимы при использовании архитектур, ориентированных на службы. В такой ситуации среда интеграционного тестирования — это та среда, в которой приложения впервые “общаются” друг с другом, а не с тестовыми двойниками. Поэтому в среде интеграционного тестирования наиболее трудоемкая задача — развертывание новых версий каждого приложения, пока они все не будут взаимодействовать друг с другом. В данном случае в качестве набора дымовых тестов обычно используется полнофункциональный набор приемочных тестов, выполняемых для всего приложения.

Развертывание в отладочных средах

Прежде чем предоставить приложение пользователям, необходимо выполнить окончательное тестирование в *отладочной среде*, т.е. в среде, максимально приближенной к рабочей. Если среда тестирования производительности является почти точной копией рабочей среды, иногда имеет смысл пропустить стадию отладочного тестирования. В этом случае среда тестирования производительности используется и как отладочная среда. Однако в общем случае мы рекомендуем применять этот прием только для простых систем. Если приложение интегрируется с внешними системами, отладочные тесты позволяют окончательно подтвердить работоспособность точек интеграции в разных рабочих версиях системы.

К подготовке отладочной среды необходимо приступать в самом начале работы над проектом. Если в это время у вас есть оборудование для рабочей среды и в данный момент оно ни для чего больше не используется, используйте его как отладочную среду, пока не будет готов первый релиз. В начале проекта необходимо спланировать следующие задачи отладочного тестирования.

- Каждая среда (рабочая, тестирования производительности и отладочная) должна быть готова в нужный момент времени. Подготовьте рабочую среду заблаговременно (особенно, если вы еще не работали над проектами данного типа) и развертывайте в ней приложение в потоке конвейера.
- Подготовка автоматических процессов конфигурирования всех сред, включая сети, инфраструктуру и внешние службы.
- Дымовое тестирование процессов развертывания.
- Измерение периода “разогрева” приложения. Это особенно важно, если в приложении применяется кеширование. Учтите период “разогрева” в плане развертывания.
- Тестирование точек интеграции с внешними системами. Поставка релиза не должна быть процессом, в котором приложение впервые выполняется с реальными внешними системами.
- Если есть возможность, выполните развертывание приложения в рабочей среде задолго до поставки релиза. Например, “поставка” в идеале может представлять собой переключение трафика с хостирующей веб-страницы в рабочую среду. Эта методика (сине-зеленое развертывание) рассматривается далее.
- Если есть возможность, предоставьте систему небольшой группе пользователей, прежде чем запустить ее в эксплуатацию. Эта методика называется канареечным релизом и тоже рассматривается далее.
- Развертывание в отладочной (но не обязательно в рабочей) среде каждого изменения, успешно прошедшего приемочные тесты.

Откат развертываний и релизы с нулевым временем простоя

Важно иметь возможность откатить развертывание в рабочей среде, когда видно, что оно выполняется неправильно. Отладка в рабочей среде всегда приводит к ночным сменам, недовольству клиентов и большим неприятностям. Поэтому вы должны иметь возможность вернуть пользователям прежнюю версию и заняться отладкой в нормальном режиме. Ниже обсуждается несколько методик отката развертываний. Наиболее совершенные методики — канареечные релизы и сине-зеленое развертывание — можно использовать также для устранения простоев при поставке релиза.

Необходимо упомянуть о двух важных ограничениях. Первое связано с данными. Процесс поставки обычно изменяет данные, в результате чего задача отката существенно усложняется. Второе ограничение обусловлено интеграциями с другими системами. Если в поставке релиза участвует несколько систем (естественно, они должны быть согласованными), процесс отката становится более сложным.

При создании плана отката релизов необходимо придерживаться двух общих принципов. Первый заключается в резервном копировании состояний рабочей системы (включая базы данных и состояния файловой системы) до запуска процесса поставки релиза, а второй — в применении плана отката (включая восстановление скопированных данных и перенос баз данных) для каждого релиза.

Откат путем повторного развертывания последней хорошей версии

Часто это наиболее простой способ отката. Если процесс развертывания приложения полностью автоматический, вернуться к последнему хорошему состоянию легче всего, развернув соответствующую версию с нуля. Процесс автоматически сконфигурирует среду, в результате чего она будет иметь точно ту же конфигурацию, что и в последнем хорошем состоянии. По этой причине важно иметь возможность воспроизводить среды с нуля.

Существует несколько веских доводов в пользу повторного создания сред и развертывания с нуля.

- Если у вас нет автоматического процесса отката, но есть автоматический процесс развертывания, операция повторного развертывания занимает фиксированное, заранее известное время и не создает рисков, поскольку она уже выполнялась.
- Процесс развертывания уже неоднократно (надеемся) тестировался. В то же время, процесс отката применяется намного реже, поэтому вероятность того, что он содержит ошибки, выше.

Мы не можем представить себе ни одной ситуации, в которой данная методика непригодна, поскольку она идеально согласуется с принципами непрерывного развертывания. Тем не менее она обладает рядом недостатков.

- Несмотря на то что время повторного развертывания предыдущей версии фиксированное, оно все же не равно нулю. Это может привести к простою.
- При повторном развертывании тяжелее отлаживать систему, если что-либо пойдет неправильно. Повторно развернутая версия часто перезаписывает новую версию, в результате чего становится труднее выяснить, что произошло. Эту ситуацию можно исправить, если рабочая среда виртуальная (см. далее). Если приложение не очень сложное, старые версии можно сохранять, разворачивая каждую очередную версию в отдельном каталоге и применяя символические ссылки на текущую версию.
- При восстановлении старой версии на основе резервной копии в базе данных, сохраненной перед развертыванием последней версии, теряются все данные, созданные после развертывания. Этот фактор не играет большой роли, если откат выполняется немедленно после развертывания, но во многих ситуациях потеря даже небольшой части данных недопустима.

Релизы с нулевым временем простоя

Методика поставки релизов с нулевым временем простоя называется *горячим развертыванием* (hot deployment). При этом пользователи переключаются с одного релиза на другой практически мгновенно. Важно иметь возможность так же мгновенно вернуть пользователей к предыдущей версии, если что-либо не сработает.

Ключ к релизам с нулевым временем простоя — разрыв связей между разными частями процесса поставки, чтобы они по возможности могли выполняться независимо друг от друга. В частности, нужно иметь возможность перед обновлением приложения устанавливать новые версии общих ресурсов, от которых зависит приложение, таких как базы данных, службы и статические ресурсы.

При использовании статических ресурсов и веб-служб эта задача решается сравнительно легко. Нужно лишь включить версию ресурса или службы в URI, что позволяет мгновенно получить доступ к любой версии. Например, служба Amazon Web Services со-

держит систему управления версиями на основе дат. На момент написания данной книги последняя версия EC2 API доступна по такому адресу:

```
http://ec2.amazonaws.com/doc/2009-11-30/AmazonEC2.wsdl
```

Конечно, Amazon поддерживает предыдущие версии API в рабочем состоянии, как и все URI-адреса. При публикации новой версии веб-сайта достаточно разместить статические ресурсы (изображения, сценарии JavaScript, коды HTML и таблицы CSS) в новом каталоге. Например, можно разместить изображения для версии 2.6.5 в каталоге `/static/2.6.5/images`.

При использовании баз данных эта задача усложняется. Управление базами данных в сценариях горячего развертывания рассматривается в главе 12.

Сине-зеленое развертывание

Это одна из наиболее мощных методик управления релизами. Главная идея заключается в использовании двух идентичных версий рабочей среды, которые условно называются синей и зеленой (рис. 10.2).

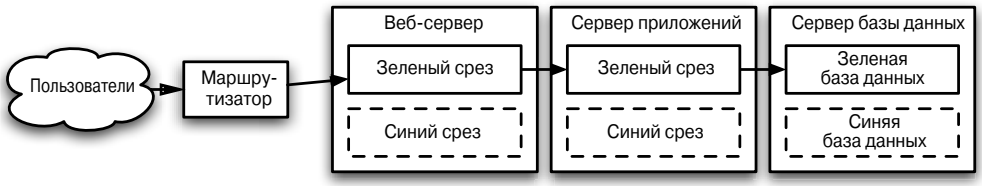


Рис. 10.2. Методика сине-зеленого развертывания

В примере на рис. 10.2 пользователи направляются в зеленую среду, которая в данный момент назначена в качестве рабочей. Предположим, нужно выпустить новую версию приложения. Разверните ее в синей среде и дайте приложению прогреться (времени для этого у вас предостаточно). Данная операция не затрагивает зеленую среду, в которой сейчас работают пользователи. Можете запустить дымовые тесты в синей среде, чтобы проверить, все ли работает нормально. Когда все будет готово, переключите конфигурацию маршрутизатора, чтобы он указывал на синюю среду вместо зеленой. Рабочей станет синяя среда. Переключение выполняется за долю секунды.

Если что-либо не сработает, можете переключить маршрутизатор обратно на зеленую среду и спокойно, без спешки, отладить синюю среду.

Нетрудно заметить, что данный подход по сравнению с повторным развертыванием предоставляет ряд преимуществ. Однако при сине-зеленом развертывании необходимо уделить некоторое внимание управлению базами данных. Обычно переключить систему мгновенно с зеленой базы данных на синюю невозможно, потому что, если схема изменяется, перенос данных из одного релиза в другой занимает некоторое время.

Один из способов решения этой проблемы состоит в переключении приложения в режим чтения незадолго до переключения маршрутизатора. После этого создайте копию зеленой базы данных, восстановите ее в синей базе данных, выполните перенос и переключите маршрутизатор на синюю систему. Если все прошло гладко, переключите приложение обратно в режим редактирования. В противном случае можете мгновенно переключить маршрутизатор на зеленую базу данных. Если эта операция выполнена до переключения приложения в режим редактирования, ничего больше делать не нужно. Если же приложение успело записать данные, которые нужно сохранить в новой базе данных,

задача усложняется. В этом случае нужно каким-либо способом найти новые записи и перенести их в зеленую базу данных. Все это нужно сделать перед следующей попыткой поставить новую версию. Альтернативный подход заключается в передаче транзакций из новой версии приложения в обе версии базы данных — новую и старую.

Еще один способ: структурируйте приложение таким образом, чтобы можно было переносить базы данных независимо от процесса обновления. Более подробно этот способ рассматривается в главе 12.

Методика сине-зеленого развертывания применима, даже если вы можете позволить себе иметь только одну рабочую среду. Для этого достаточно создать две копии приложения, выполняющиеся в одной и той же среде. Каждая копия имеет собственные ресурсы (порты, корневой каталог в файловой системе и т.п.), поэтому они могут выполняться одновременно, не мешая друг другу. Каждую копию можно развернуть в данной среде независимо от других копий. Другой подход заключается в применении виртуализации, но сначала нужно протестировать влияние виртуализации на метрики производительности приложения.

Если бюджет проекта достаточно большой, зеленая и синяя среды могут быть полностью разделенными копиями. Такое решение более дорогое, но оно облегчает конфигурирование. Один из вариантов данного подхода — *развертывание в теневых средах* — заключается в использовании отладочной и рабочей сред в качестве синей и зеленой. Разверните новую версию приложения в отладочной среде и переключите пользователей с рабочей среды на отладочную. В этот момент отладочная среда становится рабочей, а рабочая — отладочной.

Примечание

Однажды мы работали над очень большим проектом, в котором пять рабочих сред использовались параллельно. Кроме того, параллельно выполнялись также многие версии рабочей системы, что позволяло переносить нужные области деловой функциональности в разные версии системы. Такой подход близок к методике канареечных релизов, рассматриваемой далее.

Канареечные релизы

Обычно лучше иметь одну версию приложения в рабочей среде в каждый момент времени. Это значительно упрощает инфраструктуру и управление отладкой. Однако при этом немного затрудняется тестирование приложения. Даже если реализована всеобъемлющая стратегия тестирования, дефекты могут проникать в рабочую среду. И даже если продолжительность цикла небольшая, команда разработки продолжает думать о более быстрой обратной связи, которая позволила бы им работать более эффективно.

Кроме того, в очень больших рабочих средах невозможно создать полезную среду тестирования производительности (если только архитектура приложения не основана на общих ресурсах). Как проверить, имеет ли новая версия приложения достаточно высокую производительность?

Для решения этих проблем используются *канареечные релизы* (canary releasing). В методике канареечных релизов (рис. 10.3) новая версия приложения разворачивается на подмножестве рабочих серверов для получения более быстрой обратной связи. Как канарейка в шахте (отсюда название методики), подмножество пользователей быстро реагирует на возможные проблемы, причем основная группа пользователей не затрагивается. Это отличный способ уменьшения рисков, связанных с поставкой новой версии.

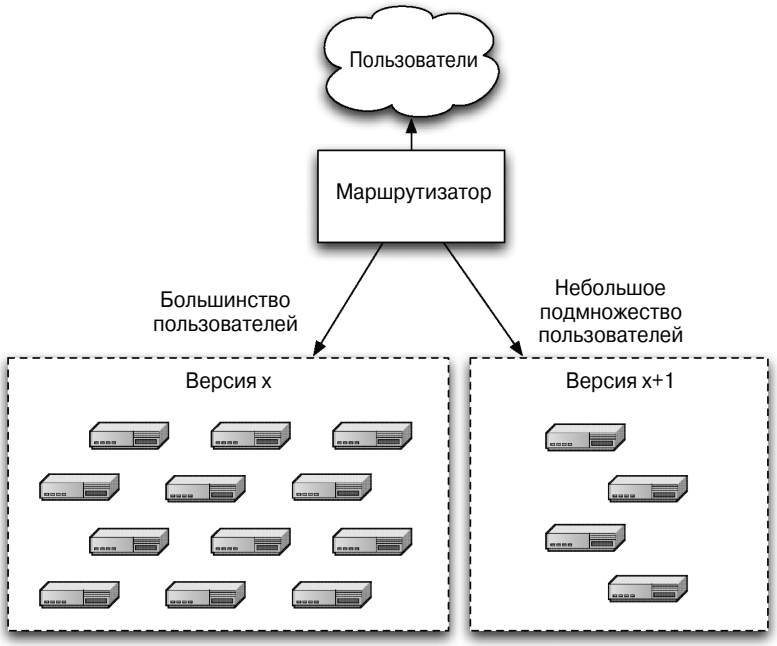


Рис. 10.3. Канареечный релиз

Как и при сине-зеленом развертывании, сначала разверните новую версию приложения на множестве серверов без пользователей. Затем выполните для новой версии дымовые тесты и при необходимости — тесты производительности. И наконец, запустите маршрутизатор, выбирающий пользователей для переключения на новую версию приложения. Некоторые компании выбирают самых опытных пользователей. Можно даже развернуть в рабочей среде несколько версий приложения одновременно и направить разные группы пользователей на разные версии.

Канареечные релизы предоставляют ряд преимуществ.

1. Легкость отката. Достаточно переключить пользователей с плохой версии на хорошую с помощью маршрутизатора, после чего можно без спешки исследовать журналы и отладить новую версию.
2. Можно проверить, какую версию предпочитают пользователи — новую или старую, предоставив им возможность самим выбрать версию в рабочей среде. Некоторые компании оценивают таким образом полезность новых средств и удаляют их, если пользователи не хотят их применять. Другие компании измеряют фактический доход от внедрения новой версии. Если доход ниже ожидаемого или меньше дохода от старой версии, они удаляют новую версию. Поучительный анализ эволюции корзинок покупателей на сайте Amazon можно найти в [blrMWp]. Если ваше программное обеспечение генерирует подобные результаты, можете сравнить их качество с качеством результатов, полученных с помощью реальных пользователей новой и старой версий. Чтобы оценить предпочтительность версий, не обязательно привлекать большое количество пользователей. Достаточно небольшой (но представительной) выборки пользователей.

3. Данная методика позволяет проверить, удовлетворяет ли приложение требованиям производительности, путем постепенного повышения нагрузки. Например, можно добавлять пользователей по одному и оценивать, как влияет их количество на время реакции на запрос и другие метрики производительности, такие как загрузка процессора, интенсивность операций ввода-вывода, использование памяти и т.п. Такой способ тестирования создает сравнительно небольшие риски, что особенно важно, когда рабочая среда слишком большая для создания реалистичных тестов производительности в среде, близкой к рабочей.

Канареечные релизы — не единственный способ оценивания предпочтительности версий пользователями. Можно, например, применить переключатели в приложении для одновременного предоставления разным пользователям разных поведений. Еще один способ заключается в применении конфигурационных параметров для изменения поведений. Однако эти альтернативы не предоставляют многих преимуществ канареечных релизов.

Методика канареечных релизов пригодна не во всех случаях. Их тяжело применять, когда пользователи самостоятельно устанавливают разрабатываемое приложение на своих компьютерах. Оптимальное решение данной проблемы (оно часто используется в грид-системах) — встраивание в настольное приложение процедур автоматического обновления клиентской части до последней хорошей версии, хостируемой серверами.

Канареечные релизы налагают существенные ограничения на процедуры обновления баз данных и общих ресурсов, таких как общие кеши сеансов и внешние службы. Любой внешний ресурс должен работать с любой версией приложения, которая может встретиться в рабочей среде. Альтернативный подход состоит в использовании архитектуры без общих ресурсов, в которой каждый узел независим от других узлов. Например, компания Google создала инфраструктуру Protocol Buffers для всех своих внутренних служб, предназначенных для управления версиями [beffuK]. Часто полезны также гибриды двух указанных подходов.

Канареечные релизы для кассовых терминалов

Возможно, методика канареечных релизов покажется вам не более чем теоретической абстракцией, но она успешно применялась в реальных проектах задолго до того, как Google, NetFix и IMVU сформулировали идею. В одном из проектов, посвященном высокопроизводительной системе обслуживания кассовых терминалов, мы применили методику канареечных релизов по описанным выше причинам. Приложение было широко распределено по сетям и содержало мощные клиентские системы. Одновременно обслуживались десятки тысяч клиентов. Когда пришло время развернуть изменения в клиентских системах, оказалось, что пропускная способность сети недостаточна для развертывания всех клиентов за время, пока все магазины закрыты. Поэтому мы разворачивали каждую новую версию постепенно, сначала для небольшой части клиентов. Все клиенты получали новую версию в течение недели.

В результате разные магазины некоторое время работали с разными версиями клиентской системы. Их обслуживали разные версии серверных систем, но нижележащая база данных была для всех них общей.

Магазины, в которых использовалась наша система, были поделены на несколько групп. Соответственно инкрементной стратегии развертывания, каждая группа решала, когда ей лучше рискнуть и обновить систему. Если в очередной релиз были добавлены функции, важные для бизнеса группы, администрация группы стремилась развернуть его как можно быстрее. Однако, если новые функции были полезны главным образом для других групп, администрация данной группы могла отложить развертывание, пока новая версия не зарекомендует себя в других группах.

Важно иметь в рабочей среде как можно меньше версий приложения. Попытайтесь сделать так, чтобы их было не более двух. Поддержка одновременно многих версий — сложная задача, поэтому количество “канареек” должно быть минимальным.

Аварийные исправления

Почти в каждой системе наступает момент обнаружения критичного дефекта, который нужно исправить как можно быстрее. Важный совет: когда такой момент наступит у вас, ни в коем случае не изменяйте процесс развертывания! Даже самое срочное исправление критичного дефекта нужно выполнять в том же процессе сборки, установки, тестирования и поставки релиза, в котором выполняются все другие изменения. Мы пишем об этом потому, что нам неоднократно приходилось видеть, как для срочного исправления дефекта, чтобы сделать все побыстрее, разработчики регистрируются непосредственно в рабочей среде и вносят изменения, не управляемые конвейером развертывания.

Это приводит к двум неблагоприятным последствиям. Во-первых, изменение не тестируется должным образом, что ведет к появлению регрессионных ошибок. Появятся обновления, которые не исправляют проблемы, а усугубляют их. Во-вторых, изменение не записывается. Следовательно, рабочая среда переходит в неизвестное состояние, которое делает невозможным воспроизведение процесса и разрушает дальнейшие сборки.

Необходимо исправлять каждый дефект в стандартном процессе конвейера развертывания. В частности, это одна из причин необходимости уменьшать продолжительность цикла поставки.

Иногда не имеет смысла исправлять дефект немедленно. В каждом конкретном случае необходимо проанализировать, сколько пользователей пострадало от дефекта, как часто он проявляется и к каким потерям и неудобствам приводит. Если дефект касается немногих пользователей, проявляется редко и почти не влияет на производственный процесс, лучше отложить его исправление до следующего релиза. Такое решение, в частности, уменьшает риски, связанные с развертыванием новой версии. Конечно, необходимость срочного исправления дефектов — весомый аргумент в пользу уменьшения рисков развертывания путем эффективного управления конфигурациями и внедрения автоматического процесса развертывания.

Альтернативный способ срочного исправления дефектов заключается в откате системы к последней хорошей версии, как описывалось ранее.

Ниже приведен ряд советов, которые рекомендуется учитывать при исправлении дефектов в рабочей среде.

- Никогда не исправляйте дефекты поздно ночью.
- Не поручайте исправление дефекта одному человеку, потому что он может что-либо пропустить. Этим должны заняться как минимум два человека.
- Убедитесь в том, что процесс срочного исправления протестирован должным образом.
- Вносите исправление в обход стандартного процесса только в исключительных случаях.
- Исправление должно быть протестировано в отладочной среде, близкой к рабочей.
- Иногда лучше откатить приложение к последней хорошей версии, чем разворачивать исправление дефекта. В каждом конкретном случае, прежде чем исправлять дефект, проанализируйте, какое решение лучше. Проанализируйте, что случится при потере данных или возникновении проблем с интеграцией или согласованностью сред и версий.

Непрерывное внедрение

Главный девиз экстремального программирования — если какая-либо операция болезненная, не избегайте ее, а выполняйте как можно чаще. Логичное завершение данного девиза — развертывание в рабочей среде каждого изменения, прошедшего автоматическое тестирование. Данная методика называется *непрерывное внедрение* — термин, введенный Тимоти Фитцем [aJA8lN]. Естественно, речь идет не просто о постоянном внедрении программ (в конце концов, в среде приемочного тестирования можно непрерывно внедрять что угодно). Основной акцент делается на непрерывном внедрении *в рабочей среде*.

В упрощенном виде идея заключается в автоматизации окончательного этапа непрерывного развертывания, т.е. развертывания в рабочей среде. Если регистрация проходит все автоматические тесты, она автоматически развертывается непосредственно в рабочей среде. Чтобы это не приводило к разрушению приложения, необходимо иметь сверхкачественные автоматические тесты. Модульные, компонентные и приемочные (функциональные и нефункциональные) тесты должны покрывать все приложение. Вы должны создать все эти тесты, прежде чем реализовать конвейер развертывания.

Непрерывное внедрение можно сочетать с методикой канареечных релизов с помощью автоматического процесса развертывания новой версии сначала для небольшой группы пользователей, а затем — для всех пользователей, если выяснится (возможно, на ручном этапе), что новая версия не создает никаких проблем. Риски непрерывного внедрения небольшие, а методика канареечных релизов уменьшает их еще в большей степени.

Непрерывное внедрение применимо не во всех случаях. Иногда новое средство не нужно поставить в рабочую среду немедленно. Некоторые компании накладывают ограничения на совместимость и требуют утверждения развертывания новых версий в рабочей среде. Обычно производители вынуждены поддерживать каждый релиз. Тем не менее непрерывное внедрение — оптимальная методика в большинстве случаев.

Часто приходится слышать мнение, что непрерывное внедрение слишком рискованное. Однако, как уже неоднократно указывалось в данной книге, более частая поставка релизов приводит к уменьшению рисков, связанных с каждым выпуском. Это обусловлено уменьшением различий между смежными версиями. Если выпускать каждое изменение, риск связан только с последним изменением. Следовательно, непрерывное внедрение — надежный способ уменьшения рисков, связанных с поставкой отдельного релиза.

Что наиболее важно, как указывает Тимоти в своем блоге, непрерывное внедрение вынуждает разработчиков придерживаться правильных методик. Его невозможно реализовать без полной автоматизации процессов сборки, установки, тестирования и поставки релизов и без создания надежной и полной системы тестов, выполняемых в средах, близких к рабочей среде. Вот почему, даже если вы не можете выпускать каждое изменение, прошедшее все тесты, вы должны стремиться к созданию процесса, который позволяет делать это.

Авторы данной книги были воодушевлены тем успехом, который концепция непрерывного внедрения имела в сообществе разработчиков программного обеспечения. Идеи, о которых мы говорили на протяжении многих лет, получили мощную поддержку и продолжают развиваться независимо от нас. Главная из них — конвейер развертывания, позволяющий создавать надежные автоматические системы развертывания изменений в рабочих средах в кратчайшие сроки, поддерживать высокое качество программного обеспечения на основе высокого качества процесса поставки и уменьшать риски, связанные с процессами выпуска новых версий. Концепция конвейера подводит идею непрерывного внедрения к ее логическому завершению. Ее нужно воспринимать крайне серьезно, потому что она представляет собой изменение парадигмы поставки програм-

много обеспечения. И даже если есть веские причины, вынуждающие отказаться от поставки в рабочую среду каждого изменения (а таких причин намного меньше, чем может показаться на первый взгляд, потому что многие из них вовсе не являются вескими), вы должны спроектировать систему поставки таким образом, будто планируете развертывать в рабочей среде каждое изменение.

Непрерывная поставка приложений, устанавливаемых пользователями

Развертывание новой версии приложения в рабочей среде, контролируемой вами, и поставка новой версии, устанавливаемой пользователями самостоятельно на своих компьютерах, — существенно разные процессы. В последнем случае необходимо решить ряд дополнительных задач:

- управление процессом обновления;
- перенос двоичных кодов, данных и конфигураций;
- тестирование процесса обновления;
- получение от пользователей отчетов о неполадках.

При установке приложений пользователями наиболее серьезная проблема — управление большим количеством версий, которое имеет тенденцию со временем увеличиваться до бесконечности. Их поддержка легко может превратиться в ночной кошмар. Чтобы отладить любую неисправность, вы будете вынуждены переключить свою систему на старую версию и вспомнить все особенности отлаживаемой версии. Поэтому желательно добиваться, чтобы все пользователи применяли одну и ту же версию приложения — последнюю стабильную версию. Для этого важно сделать процесс обновления как можно более простым.

Существует несколько способов управления обновлениями.

1. Приложение проверяет, появилась ли новая версия. Если да, приложение отображает сообщение для пользователя и предлагает загрузить и установить последнюю версию. Данный способ легче всего реализовать, но наиболее тяжело использовать. Пользователи не хотят сидеть и смотреть на индикатор прогресса.
2. Можно загрузить новую версию в фоновом режиме и отобразить приглашение установить ее. В данном случае приложение периодически проверяет, появилась ли новая версия, и загружает ее, ничего не говоря об этом пользователю. Когда загрузка успешно завершена, приложение предлагает пользователю обновить систему до последней версии.
3. Загрузка новой версии выполняется в фоновом режиме. При следующем запуске приложения оно автоматически обновляется. После этого система может сообщить пользователю об обновлении и попросить перезапустить приложение.

Если вы консервативны, варианты 1 и 2 покажутся вам более привлекательными. Однако в большинстве случаев оптимален третий вариант. Как разработчик приложения, вы хотите предоставить пользователям право выбора, но в данном случае лучше этого не делать. Пользователи редко понимают, зачем нужны обновления и в каких случаях их можно отложить на потом. Вы заставите их принимать решение об обновлении, не предоставив всей информации, необходимой для разумного выбора. В результате пользователь, скорее всего, примет решение отложить обновление, считая, что, пока все работает нормально, лучше ничего не менять, тем более что изменение может разрушить систему.

Интересно отметить, что разработчики часто думают так же: “Процесс обновления может разрушить систему, поэтому пусть пользователь сам решает”. И действительно, если процесс обновления плохо отлажен, решение пользователя отказаться от обновления будет правильным. Но если процесс обновления надежный (что обязательно должно быть), предоставлять пользователю право выбора не имеет смысла. Обновления должны выполняться автоматически. К тому же, предоставляя пользователю право выбора, вы как бы намекаете ему, что сами не очень уверены в надежности процесса обновления.

Правильное решение заключается в том, чтобы сделать процесс обновления надежным и выполнять его автоматически, без согласия пользователей. Если процесс обновления терпит крах, приложение должно автоматически вернуться к прежней версии, сообщив команде разработки о неуспешной попытке обновления. Команда устраняет проблему и развертывает новую версию, которая, хочется надеяться, корректно обновит приложение. Все это должно происходить без участия пользователей. Они могут даже ничего не знать об этом. Единственной веской причиной вовлечения пользователей в процесс обновления может быть только необходимость скорректировать что-либо с их участием.

Конечно, есть ряд причин, делающих обновления без ведома и согласия пользователей нежелательными. Возможно, вы не хотите, чтобы приложение самостоятельно подключалось к сети, или приложение является частью корпоративной сети, в которой развертывание и обновление разрешается только после тестирования и утверждения заказчиком. В любом случае для учета подобных причин можете добавить в процесс поставки конфигурационный параметр, отключающий режим автоматического обновления.

Для обеспечения надежности обновлений нужно управлять переносом двоичных кодов, данных и конфигураций. В любой методике процесс обновления должен хранить копии старых артефактов до тех пор, пока не будет абсолютной уверенности в том, что обновление выполнено успешно. Если обновление терпит крах, система должна восстановить старые двоичные коды, данные и конфигурации, не сообщая об этом пользователям. Легче всего сделать это следующим образом. Создайте подкаталог в инсталляционном каталоге и сохраните в нем все артефакты текущей версии, после чего создайте еще один подкаталог для новой версии. Тогда переключение версий будет сведено к переименованию каталогов или ссылок на каталог новой версии (в UNIX это обычно делают с помощью символических ссылок).

Приложение должно иметь возможность обновляться с любой версии на любую другую. Для этого нужно управлять версиями данных и конфигурационных файлов. При каждом изменении схемы хранения данных или конфигурации нужно создать сценарий перехода с одной версии на другую. Если необходима поддержка обратной совместимости, сценарий должен уметь переносить данные с новых версий в старые. При запуске обновления сценарий идентифицирует версию схемы хранения данных и конфигураций и запускает другой сценарий, который переносит все в последнюю версию (новую или старую). Эта методика более подробно рассматривается в главе 12.

Процесс обновления необходимо протестировать как часть конвейера развертывания. Для этой цели в конвейере можно выделить отдельную стадию, которая принимает выбранные начальные состояния с реальными данными и конфигурациями (полученными от пользователей) и выполняет обновление до последней версии. Все это должно выполняться автоматически на представительной выборке целевых компьютеров.

При установке программного обеспечения пользователями важно наладить систему передачи отчетов о неполадках. В статье в блоге, посвященной непрерывному внедрению клиентского ПО [amYycv], Тимоти Фитц описывает ряд неблагоприятных событий в работе клиентского программного обеспечения: “Отказы оборудования, утечки памяти, операционные системы на иностранных языках, случайные DLL-файлы, другие процессы,

вставляющие свои коды в ваши, состязание драйверов за обработку исключений и множество других эзотерических и непредсказуемых проблем интеграции".

Все это обусловливает необходимость создания инфраструктуры отчетов о неполадках. Компания Google открыла свою инфраструктуру [b84QtM] для C++ под управлением Windows. При необходимости ее можно вызвать из кода .NET. Способы генерации отчетов о неполадках и типы метрик, полезные в отчетах, зависят от используемых технологий. В данной книге эти вопросы не рассматриваются. Интересную дискуссию и ссылки на полезные источники по данной теме можно найти в блоге Тимоти.

Советы и трюки

Люди, выполняющие развертывание, должны участвовать в создании процесса развертывания

Иногда команду разработчиков просят развернуть систему, в создании которой они не участвовали и о которой ничего не знают. Команда получает компакт-диск и пачку бумаг с туманными инструкциями типа "Установить SQL Server".

Такая работа — явный симптом плохих отношений между администраторами и командой разработки. Когда дело дойдет до фактического развертывания в рабочей среде, процесс будет болезненным и полным взаимных обвинений.

В самом начале проекта первое, что должна сделать команда разработки, — вступить в неформальный контакт с администраторами и попытаться заинтересовать их процессом разработки. Если администраторы вовлечены в создание программного обеспечения с самого начала, обе стороны смогут предвидеть, что произойдет при развертывании первого релиза, и у него есть все шансы пройти без сучка и задоринки.

Работа идет эффективнее, когда администраторы дружат с разработчиками

Однажды мы получили задание развернуть систему в сжатые сроки. На совещании с участием администраторов мы пытались убедить их в необходимости растянуть сроки, а они пытались сделать их еще жестче. После совещания несколько человек с обеих сторон остались для беседы и обменялись телефонами. Следующие несколько недель их общение продолжилось, и система была развернута на рабочем сервере в течение месяца.

В немалой степени успех был обусловлен тем, что один из разработчиков (наиболее технически подготовленный) участвовал в создании сценариев развертывания вместе с командой разработки и одновременно создавал инсталляционную документацию в среде Вики. Благодаря этому первое развертывание прошло без сюрпризов. Администраторы часто созывались на совещания, на которых обсуждались расписания развертываний разных систем, однако развертывание нашей системы почти не обсуждалось, потому что в этом не было необходимости. Команда администраторов была уверена в своей способности развернуть нашу систему и в ее высоком качестве.

Создавайте журналы развертывания

Если процесс развертывания не полностью автоматический (особенно это касается создания сред), важно поддерживать журнал создания и копирования всех файлов процессом развертывания. Журнал существенно облегчит устранение неполадок. С его помощью вы узнаете, где нужно искать конфигурационную информацию и двоичные коды.

Важно также иметь описание оборудования, применяемого в средах развертывания, и журналы изменения любой информации, используемой в процессе развертывания.

Старые файлы нужно не удалять, а перемещать

При развертывании новой версии приложения сохраните копию старой версии. Убедитесь в том, что система очищена от старых файлов. Если где-либо в процедуре развертывания новой версии случайно остался старый файл, он может привести к тяжело отслеживаемым ошибкам. В худшем случае это может привести к порче данных, например если оставлена старая страница с интерфейсом администрирования.

Хорошая методика традиционно используется в мире UNIX. Заключается она в том, что каждая версия приложения развертывается в новом каталоге и создается символическая ссылка, указывающая на текущую версию. Развертывание или откат версии сводится всего лишь к перенаправлению символической ссылки на каталог с нужной версией. Сетевые версии могут находиться на разных серверах или в разных диапазонах портов одного сервера. Переключение версий можно выполнять с помощью методик сине-зеленого развертывания, как описывалось ранее.

За развертывание должна отвечать вся команда

Как ни парадоксально это звучит, в команде не должно быть ведущих экспертов по развертыванию и сборке. Каждый член команды должен знать, как выполняется развертывание, и уметь создавать и поддерживать сценарии сборки и развертывания. При каждой сборке, даже на компьютере разработчика, необходимо использовать реальные сценарии развертывания. При разрушении сценария развертывания должно генерироваться событие разрушения сборки.

У серверных приложений не должно быть графического интерфейса

В настоящее время нередко можно встретить серверные приложения с графическим интерфейсом. Особенно распространены они в приложениях PowerBuilder и Visual Basic. Этим приложениям присущ ряд проблем, упомянутых выше, таких как невозможность управлять конфигурациями с помощью сценариев, чувствительность к месту установки и др. Однако главная проблема состоит в том, что для работы серверного приложения оно должно иметь зарегистрированного пользователя и отображать графический интерфейс. Это означает, что при перезагрузке компьютера (случайной или для обновления) сеанс пользователя завершается и сервер останавливается. Администратор должен опять зарегистрироваться и вручную запустить сервер.

Особенности PowerBuilder

У одного нашего клиента было приложение PowerBuilder, которое обрабатывало входящие сделки для ведущего товарного брокера. Приложение было оснащено графическим интерфейсом, и его ежедневно нужно было запускать вручную. Кроме того, это было однопоточное приложение, и, если во время обработки сделки происходила ошибка, приложение отображало диалоговое окно с вопросом “Ошибка. Продолжить?” и единственной кнопкой OK.

Когда это диалоговое окно появлялось на экране, все сеансы обработки сделок останавливались. Обескураженный торговец обращался в службу поддержки, представитель которой приходил, смотрел на сообщение и щелкал на кнопке OK, после чего обработка сделок

продолжалась. Кончилось это тем, что один из разработчиков создал еще одно приложение на VB, которое отслеживало диалоговое окно и программно щелкало на кнопке OK. Немного позже, когда другая часть системы была усовершенствована, мы обнаружили еще одну особенность. На одной из стадий приложение было развернуто в устаревшей версии Windows 3.x, которая не совсем надежно закрывала сохраненные файлы. Для устранения этой проблемы в приложение была встроена процедура, которая создавала пятисекундную паузу после каждой сделки. Вследствие однопоточности приложения это означало, что, если поступало много сделок, их обработка заметно затягивалась. Торговцы не могли дождаться завершения обработки сделок и вводили их в систему повторно, в результате чего появлялись дублированные записи и возникала всеобщая неразбериха.

Это было в 2003 году. Старайтесь давать реалистичные оценки по срокам эксплуатации вашего приложения.

Задавайте период "раскачки" для нового развертывания

Никогда не планируйте включение веб-сайта в точно назначенное время. Учитывайте, что ему необходимо некоторое время для "прогрева". Серверы приложений и базы данных должны заполнить свои кеши, сетевые серверы должны установить все необходимые соединения и т.п. Сайт должен быть доступен для пользователей в полностью работоспособном состоянии.

"Прогреть" веб-сайт можно с помощью методики канареечных релизов. Новые серверы и релизы могут начать обслуживать небольшую часть запросов, а затем, когда среда "прогреется", можете переключить на них основную нагрузку.

Во многих приложениях есть внутренние кеши, которые заполняются во время развертывания. Когда кеши не заполнены, приложение часто демонстрирует плохое время реакции на запрос и может даже завершиться крахом. Если ваше приложение ведет себя подобным образом, выделите ему больше времени в плане развертывания, включив время, необходимое для заполнения кешей, и, конечно, протестируйте заполнение в отладочной среде.

Быстро реагируйте на неудачи

Сценарии развертывания должны содержать тесты, проверяющие успешность стадии. Тесты должны выполняться как часть процесса развертывания. Используйте для этого простые дымовые тесты, задача которых — всего лишь проверить, работают ли развернутые модули.

В идеале система должна выполнять эти проверки во время инициализации. Если в ходе проверки будет обнаружена ошибка, система не должна запускаться.

Не вносите изменения непосредственно в рабочей среде

Большинство простоев рабочих сред вызвано неуправляемыми изменениями. Рабочие среды должны быть полностью заблокированы, чтобы изменить что-либо в них мог только конвейер развертывания. Заблокировать необходимо все, включая конфигурацию среды и коды приложения. Во многих организациях применяются строгие процедуры доступа к средам и приложениям. В схемах управления доступом к рабочим средам используются пароли с ограниченным временем жизни, генерируемые процессом утверждения доступа, и двухфазовые системы аутентификации, требующие предъявления

ключа RSA на съемном носителе. В одной организации изменения в рабочих средах авторизовались с терминала, находящегося в замкнутой комнате с камерой наблюдения.

Процессы авторизации рекомендуется встраивать в конвейер развертывания. Существенное преимущество такого подхода заключается в том, что система запишет все изменения, сделанные в рабочих средах. Для аудита и отслеживания очень полезны точные записи всех изменений в рабочей среде: когда они выполнены и кто авторизовал их. Все это должен обеспечить конвейер развертывания.

Резюме

Последние стадии конвейера выполняют развертывание и тестирование в рабочих средах. Последние стадии отличаются от начальных тем, что на них нет автоматических тестов. Это означает, что эти стадии не генерируют сообщения об успехе или неудаче. Тем не менее они являются логичными этапами конвейера развертывания. Реализация конвейера должна обеспечивать развертывание любой версии, успешно прошедшей автоматические тесты, в любой среде путем щелчка на кнопке (естественно, если у исполнителя есть право доступа). Каждый член команды должен всегда иметь возможность увидеть, что и где развернуто и какие изменения вошли в каждую версию.

Лучший способ уменьшения рисков, связанных с поставкой релиза, — отрепетировать ее. Чем чаще вы будете “поставлять” релиз в разные среды тестирования, тем лучше. В частности, чем больше количество новых тестовых сред, в которых вы развертывали релиз, тем надежнее процесс развертывания и меньше вероятность возникновения проблем при развертывании в рабочей среде. Система автоматического развертывания должна уметь не только работать в новой среде, но и обновлять ее.

Тем не менее для системы любого масштаба и сложности первая поставка релиза в рабочей среде — всегда значительное событие. Важно правильно спланировать процесс поставки и сделать его как можно проще. Стратегия поставки релиза ни в коем случае не должна создаваться за несколько дней (или итераций) до поставки. Она должна быть частью рабочего плана с самого начала проекта. В процессе работы над проектом она должна постоянно совершенствоваться.

При планировании поставки релиза важно вовлечь представителей всех групп, работающих над проектом: разработчиков, тестировщиков, системных администраторов, администраторов баз данных, команду техподдержки и т.п. Эти люди должны продолжать встречаться на протяжении всего жизненного цикла проекта и непрерывно работать над совершенствованием процесса поставки.

Часть III

Процесс поставки

Глава 11

Управление инфраструктурой и средами

Введение

Как описывалось в главе 1, существуют три этапа развертывания программного обеспечения:

- создание инфраструктуры (оборудование, сеть, промежуточное ПО и службы), в которой будет выполняться приложение;
- установка в нее нужной версии приложения;
- конфигурирование приложения, включая управление данными и состояниями.

В данной главе рассматривается первый этап. Среды тестирования и непрерывной интеграции должны быть похожими на рабочую среду, поэтому в данной главе рассматривается также управление этими средами.

Начнем с определения, что мы понимаем под средой. *Среда* — это все ресурсы, необходимые для работы приложения, включая их конфигурации. Ниже приведены наиболее важные характеристики среды.

- Конфигурация оборудования, на котором установлен сервер и сетевая инфраструктура, подключенная к серверу. К конфигурационным параметрам среды относятся количество и тип процессоров, объем памяти, количество и характеристики дисководов, типы сетевых карт и т.п.
- Конфигурации операционной системы и промежуточного программного обеспечения (системы обработки сообщений, серверы приложений, веб-серверы, серверы баз данных), необходимые для поддержки приложения, выполняющегося в среде.

Под *инфраструктурой* мы понимаем все среды, развернутые в данной организации, включая службы, серверы DNS, брандмауэры, маршрутизаторы, хранилища системы управления версиями, системы мониторинга приложений, почтовые серверы и т.п. Границы между понятиями инфраструктур и сред могут быть весьма четкими (например, в случае встроенного программного обеспечения) или довольно размытыми (например, в архитектуре, ориентированной на службы, в которой используется инфраструктура, общая для всех приложений).

В данной главе внимание сосредоточено на подготовке сред к развертыванию и управлении ими после развертывания. В главе представлен целостный подход к управлению инфраструктурами на основе следующих принципов.

- Требуемое состояние инфраструктуры должно быть определено как конфигурация, задаваемая системой управления версиями.

- Инфраструктура должна быть автономной. Это означает, что она должна автоматически переводить себя в требуемое состояние.
- Вы всегда должны знать фактическое состояние инфраструктуры. Для этого у вас должны быть средства мониторинга и управления инфраструктурой.

Инфраструктура должна быть спроектирована таким образом, чтобы ее легко было восстановить. Например, при отказе оборудования нужно иметь возможность быстро восстановить последнюю хорошую конфигурацию. Следовательно, установка инфраструктуры тоже должна выполняться автоматически. Комбинация автоматической установки и автономной поддержки гарантирует возможность восстановления инфраструктуры (в случае краха) за предсказуемый период времени.

Ниже приведен список сущностей, которыми нужно аккуратно управлять для уменьшения рисков развертывания в среде, близкой к рабочей.

- Операционная система и ее конфигурация (как для тестовых, так и для рабочих сред).
- Стек промежуточного ПО и его конфигурация, включая серверы приложений, системы обработки сообщений и базы данных.
- Программное обеспечение инфраструктуры (хранилища системы управления версиями, службы каталогов, системы мониторинга).
- Точки интеграции с внешними системами и службами.
- Сетевая инфраструктура, включая маршрутизаторы, брандмауэры, коммутаторы, серверы DNS, системы DHCP и т.п.
- Взаимодействие команды разработки приложения и команды управления инфраструктурой.

Начнем с последнего пункта списка. В данном списке он, на первый взгляд, кажется выпавшим из контекста. Однако на самом деле работа над проектом существенно облегчается, если эти две команды тесно сотрудничают при решении возникающих проблем. Они должны совместно работать над всеми вопросами управления средами и развертыванием с самого начала проекта.

Тесное сотрудничество — один из главных принципов движения DevOps (Development, Operations — разработка и администрирование), цель которого — внедрение концепций гибкой разработки в мир системных администраторов и ИТ-специалистов. Другой ключевой принцип движения — использование методик гибкой разработки для управления инфраструктурами. Многие методики, рассматриваемые в данной главе, такие как автономная инфраструктура и мониторинг на основе функционирования, были предложены людьми, стоявшими у истоков движения DevOps.

Читая данную главу, не забывайте, что среда тестирования должна быть близкой к рабочей среде. Это означает, что они должны быть аналогичными (но не обязательно полностью идентичными) в большинстве технических аспектов, перечисленных выше. Цель состоит в как можно более раннем обнаружении проблем со средами и многократной репетиции наиболее критичных операций, таких как развертывание и конфигурирование перед поставкой в рабочую среду. Все это делается для уменьшения рисков поставки. Для этого тестовые среды должны быть похожими друг на друга и на рабочую среду. Важно также, чтобы методики управления средами были идентичными.

Данный подход тяжело реализовать, и он потенциально дорогостоящий, однако существуют инструменты и методики, облегчающие его реализацию, такие как виртуализация и системы автоматического централизованного управления данными. Преимущества

данного подхода (ранний перехват сложных и тяжело воспроизводимых проблем с конфигурациями и точками интеграции) настолько велики, что затраты на его реализацию окупятся многократно.

В данной главе предполагается, что рабочая среда приложения управляется администраторами на основе тех же принципов, что и любое другое программное обеспечение. Например, администрация назначает человека, ответственного за регулярное резервное копирование данных, который управляет также восстановлением данных в случае краха. Предполагается также, что на этих принципах основаны все нефункциональные требования, такие как возможность восстановления, удобство сопровождения и удобство аудита.

Потребность в администраторах

Не секрет, что многие проекты терпят крах вследствие человеческого фактора, а не технических проблем. Это особенно справедливо, когда дело доходит до развертывания кода в тестовых и рабочих средах. Почти все компании среднего и крупного масштаба разделяют обязанности разработчиков и администраторов (или команды техподдержки), в результате чего они оказываются каждый в своем “бункере”. Часто между ними возникают непростые отношения. Их интересы кардинально расходятся: команда разработки заинтересована поставлять версии программного обеспечения как можно чаще, а администраторы хотят стабильности.

Но важно постоянно помнить о том, что у них общая цель: поставка высококачественного программного обеспечения с низкими рисками. Наш опыт свидетельствует о том, что лучший способ достичь этой цели состоит в как можно более частом развертывании релизов (отсюда понятие *непрерывное развертывание*). Если вы работаете в организации, в которой каждая поставка очередного релиза занимает несколько дней и сопряжена с бессонными ночами, эта идея испугает вас. Конечно, если такие поставки повторять часто, работа действительно превратится в сумасшедший дом. Однако поставка может и должна быть надежным процессом, выполняемым в течение нескольких минут. Если вы открыли нашу книгу на этой странице, данная идея покажется вам нереалистичной. Тем не менее мы знаем много больших проектов, в которых каждая поставка первоначально была тестом на выносливость, управляемым диаграммами Ганта, а стала простым и надежным автоматическим процессом, выполняемым несколько раз в день.

В небольших организациях функции команды разработки и администраторов часто совмещаются. Однако в организациях среднего и крупного размеров они практически всегда разбиты на независимые группы. У каждой группы своя система отчетности и свой начальник. При поставке релиза главная задача каждой группы — доказать, что проблемы возникли не по их вине. Естественно, это создает напряженные отношения между группами. Каждая группа хочет минимизировать риски развертывания, но у каждой свои подходы.

Администраторы оценивают эффективность своей работы с помощью многочисленных метрик качества, которым для пущей убедительности присвоены громкие названия, такие как MTBF (Mean Time Between Failures — среднее время безотказной работы) и MTTR (Mean Time To Repair — среднее время восстановления). Зачастую администраторы должны соблюдать требования SLA (Service-Level Agreement — соглашение об уровне услуг). Любое изменение, влияющее на способность администраторов обеспечивать соблюдение этих требований, чревато многими рисками. Поэтому разработчикам необходимо учитывать представленные ниже наиболее важные задачи администраторов.

Документация и аудит

Администраторы хотят обеспечить документирование и аудит любых изменений в среде, которую они контролируют, чтобы в случае неполадок можно было идентифицировать изменение, породившее проблему.

Есть и другие причины, по которым администраторы озабочены возможностью отслеживать изменения. Например, многие организации требуют соблюдения принятого в США Закона Сарбейнза-Оксли, регулирующего корпоративные нормы аудита и отчетности. Ими также движет желание поддерживать надежность и согласованность рабочих сред. Но главная причина — желание знать, что разрушило среду.

Для организации жизненно важно иметь процесс управления изменениями, используемый для отслеживания каждого изменения в контролируемых средах. Часто этот же процесс управляет изменениями не только в рабочих, но и в тестовых средах. Обычно это означает, что, если кто-либо хочет внести изменение в тестовую или рабочую среду, он должен подать запрос. Некоторые типы конфигурационных изменений (если они связаны с небольшими рисками) могут вноситься администраторами самостоятельно (в терминологии ITIL это называется "стандартными" изменениями), что может разрушить ваш конвейер развертывания.

Развертывание новой версии приложения обычно считается "нормальным" изменением, которое должно пройти процедуру запроса и быть утвержденным менеджером изменений после консультации с CAB (Change Advisory Board — Комитет по изменениям). Запрос на изменение должен содержать анализ рисков и влияния изменения на рабочий процесс, а также описание процедуры устранения неполадок в случае проблем в результате изменения. Такой запрос должен быть подан заблаговременно. Когда вы впервые проходите эту процедуру, будьте готовы ответить на множество вопросов.

Разработчики должны быть знакомы с подобными процедурами и соблюдать их. Процедуры, принятые в организации, необходимо учитывать в плане поставки релиза.

Оповещения о нештатных событиях

Администраторы должны иметь систему мониторинга инфраструктуры и выполнения приложения. При возникновении нештатных событий они должны немедленно получать извещение от управляемой системы, чтобы минимизировать время простоя.

У администраторов обычно есть средства мониторинга рабочей среды на основе таких инструментов, как OpenNMS, Nagios или HP Operations Manager. Возможно, они создали собственную систему мониторинга. В любом случае они захотят подключить приложение к системе мониторинга, чтобы получать сообщения об исключениях и параметры исключений, позволяющие идентифицировать ошибку.

Разработчики должны с самого начала проекта выяснить, как администраторы планируют выполнять мониторинг приложения. Процедуру мониторинга необходимо включить в план выпуска. Для этого найдите ответы на следующие вопросы. Что они хотят отслеживать? Где должны находиться журналы? Какие средства подключения приложения к системе мониторинга будут использоваться для оповещения администраторов о нештатных ситуациях?

Одна из наиболее распространенных ошибок неопытных разработчиков — "проглатывание" исключений: встроенный код обрабатывает исключение, ничего не записывая в журнал. Короткое обсуждение данного вопроса с администраторами убедит вас в необходимости записывать в журнал каждое исключение с соответствующей пометкой важности, чтобы администраторы могли видеть, что происходит в системе. Журнал должен всегда находиться в определенном месте. Если же по какой-либо причине исключение не

удалось обработать и приложение потерпело крах, оно должно легко запускаться или развертываться повторно администраторами без помощи разработчиков.

Команда разработки отвечает за определение требований к мониторингу приложения администраторами. Требования нужно включить в план выпуска. Рекомендуется интерпретировать эти требования так же, как и остальные функциональные и нефункциональные требования к приложению. Проанализируйте работу приложения с точки зрения администраторов. Добавьте в план выпуска процедуры перезапуска или повторного развертывания приложения в случае краха системы.

Первая версия — лишь начало жизненного цикла приложения. Каждая новая версия работает немного не так, как предыдущая. В ней происходят другие ошибки, она по-другому записывает их в журнал, для ее мониторинга используются другие процедуры, и, возможно, ее крах может быть вызван другими причинами. Поэтому при каждой поставке новой версии администраторы должны быть подготовлены к изменениям.

Планирование непрерывности обслуживания

Администраторы должны принимать участие в создании, тестировании, поддержке и реализации плана управления непрерывностью работы ИТ-служб своей организации. Для каждой службы, управляемой администраторами, задаются показатели RPO (Recover Point Objective — требуемый уровень восстановления) и RTO (Recovery Time Objective — требуемое время восстановления).

Значение RPO (допустимый объем возможных потерь в случае сбоя) определяет стратегию резервного копирования и восстановления данных. Интервал между сеансами резервного копирования должен обеспечивать соблюдение требований RPO. Естественно, данные бесполезны без приложения, которое обрабатывает их, и среды, в которой они существуют. Следовательно, администраторы должны аккуратно управлять средами и конфигурациями и уметь воспроизвести их в случае краха.

Для удовлетворения требований RTO (допустимое время простоя в случае сбоя) необходимо создать копии рабочей среды и инфраструктуры таким образом, чтобы их можно было использовать в случае краха основной системы. Администраторы должны иметь возможность переключить приложение на запасной вариант. Для приложений с высокими требованиями к доступности это означает постоянную репликацию данных и конфигураций во время работы приложения.

В план управления непрерывностью необходимо включить требования к архивированию. Объем данных, непрерывно генерируемых в рабочей среде приложением, быстро становится очень большим. Должен существовать простой метод архивирования рабочих данных, чтобы их можно было использовать для аудита и поддержки. В то же время, процесс архивирования не должен заполнять весь жесткий диск или замедлять работу приложения.

В план управления непрерывностью необходимо включить тестирование производительности процессов резервного копирования, восстановления и архивирования данных, а также процессов извлечения и развертывания любой выбранной версии приложения. В плане поставки релиза должно быть предусмотрено выполнение этих операций администраторами.

Используйте технологии, знакомые администраторам

Администраторы хотят, чтобы изменения в их среде выполнялись с помощью технологий, с которыми их команды знакомы. Это существенно облегчает поддержку сред, за которые они отвечают.

В настоящее время многие команды администраторов неплохо знают Bash или PowerShell, однако мало кто из них является специалистом по Java или C#. Скорее всего, они захотят просматривать изменения, сделанные в конфигурациях их инфраструктур и сред. Если администраторы не могут понять процесс развертывания по той причине, что в нем используются незнакомые языки и технологии, риски изменений существенно возрастают. Команда может даже отказаться развертывать систему, для поддержки которой у них нет достаточной квалификации.

Администраторы должны быть вовлечены в проект с самого начала и вместе с разработчиками решать, как будет развертываться приложение. В некоторых случаях администраторам или разработчикам приходится изучать технологии, применение которых утверждено на совместном совещании. Это могут быть языки сценариев, такие как Perl, Ruby или Python, или инструменты пакетирования, такие как система управления пакетами в Debian или WiX.

Важно, чтобы обе команды понимали систему развертывания, потому что один и тот же процесс должен использоваться для развертывания изменений в любой среде (разработки, непрерывной интеграции, тестирования, отладочной, рабочей), однако отвечают за создание этого процесса разработчики. В некоторый момент времени разработчики передают сценарии администраторам, которые отвечают за их поддержку. Это означает, что администраторы должны быть вовлечены в создание сценариев с самого начала работы над ними. Технологии, применяемые для развертывания версий и внесения изменений в инфраструктуру и среды, должны быть утверждены как часть плана поставки релиза.

Система развертывания — глубоко интегрированная часть приложения. Ее нужно тестировать и подвергать рефакторингу не менее аккуратно, чем коды приложения. Причем, как и коды приложения, система развертывания должна контролироваться системой управления версиями (фактически, быть ее частью). Когда этот принцип не соблюдается (а мы видели много проектов, в которых он не соблюдался), результат всегда один: плохо протестированные, хрупкие и тяжелые для понимания сценарии, которые делают управление изменениями рискованным и болезненным процессом.

Моделирование и контроль инфраструктуры

Задача управления инфраструктурой решается путем управления конфигурациями сред. Реализация всеобъемлющей системы управления конфигурациями тестовых и рабочих сред — непростая задача. Поэтому в данной главе ей уделяется столь много внимания. Тем не менее ввиду сложности материала мы рассмотрим лишь высокоуровневые принципы управления инфраструктурами и средами.

В любой среде существует много классов конфигурационной информации, причем все они должны предоставляться и управляться в полностью автоматическом режиме. На рис. 11.1 показан ряд типовых серверов, разбитых по уровням абстракции.

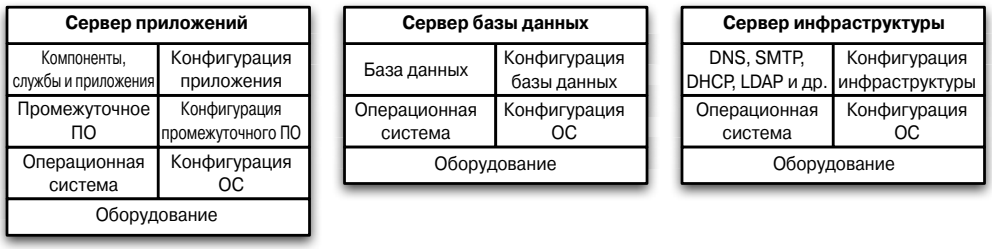


Рис. 11.1. Типы и конфигурации серверов

Вы должны (по крайней мере, должны требовать этого) иметь полный контроль над выбором технологий, используемых для создания систем управления конфигурациями. Выбор технологии осуществляется на основе того, насколько легко вам будет автоматизировать развертывание и конфигурирование инфраструктуры оборудования и программного обеспечения. Используемая технология должна допускать программное конфигурирование и развертывание. Это необходимое условие для автоматизации процессов интеграции, тестирования и развертывания системы.

Но даже если вы не можете повлиять на выбор технологии, для полной автоматизации процессов сборки, интеграции, тестирования и развертывания вы должны ответить на ряд вопросов.

- Как будет устанавливаться инфраструктура?
- Как будет развертываться и конфигурироваться каждый компонент программного обеспечения, являющегося частью инфраструктуры?
- Как будет осуществляться управление инфраструктурой, когда она установлена и сконфигурирована?

В современных операционных системах одна инсталляция может отличаться от другой тысячами деталей: разными могут быть драйверы устройств, конфигурационные параметры, режимы функционирования и т.п. Каждое отличие может влиять на работу программного обеспечения. Толерантность программных систем к отличиям на этом уровне может быть разной. Большинство коммерческих программных продуктов хорошо приспособлено для работы с почти любыми конфигурациями. Отличия на этом уровне для них почти безразличны; тем не менее вы всегда должны проверять требования программного продукта к операционной системе в процессе установки или обновления инфраструктуры. В то же время, высокопроизводительные веб-приложения могут быть очень чувствительными к малейшим изменениям, таким как размер пакетов или конфигурация файловой системы.

Для большинства многопользовательских приложений, выполняющихся на сервере, нельзя просто принять стандартные установки операционных систем и промежуточного ПО. Операционные системы должны содержать правильно сконфигурированные процедуры контроля доступа, брандмауэры и другие компоненты безопасности. Необходимо сконфигурировать базы данных и создать в них учетные записи пользователей с правильными разрешениями. Необходимо развернуть компоненты серверов приложений, определить сообщения и подписки брокеров сообщений и т.п.

Как и каждый компонент процесса поставки, все, что необходимо для создания и поддержки инфраструктуры, должно контролироваться системой управления версиями. Как минимум, это означает, что система управления версиями должна контролировать следующее.

- Определения инсталляций операционных систем (например, те, что используются в Debian Preseed, Red Hat Kickstart и Solaris Jumpstart).
- Конфигурации инструментов автоматической централизации данных, таких как Puppet или CfEngine.
- Общая конфигурация инфраструктуры, например файлы зон DNS, конфигурационные файлы серверов DHCP и SMTP, конфигурационные файлы брандмауэра и т.п.
- Любые сценарии, применяемые для управления инфраструктурой.

В системе управления версиями упомянутые выше конфигурационные файлы являются входными данными для конвейера развертывания, как и коды приложения. Для

инфраструктурных изменений конвейер развертывания должен решить три задачи. Во-первых, он должен убедиться в том, что все приложения работоспособны со всеми инфраструктурными изменениями. Это нужно сделать до продвижения изменений в рабочие среды, потому что каждый затронутый функциональный или нефункциональный тест должен выполняться в новой версии инфраструктуры. Во-вторых, конвейер развертывания должен использоваться для продвижения изменений в тестовые и рабочие среды, управляемые администраторами. И в-третьих, конвейер должен протестировать развертывание инфраструктуры, чтобы убедиться в правильности конфигурационных параметров инфраструктуры.

Возвращаясь к рис. 11.1, важно отметить, что инструменты и сценарии, применяемые для развертывания и конфигурирования приложений, служб и компонентов, часто отличаются от инструментов и сценариев, используемых для управления инфраструктурой. Иногда процесс, созданный для развертывания приложения, решает также задачу развертывания и конфигурирования промежуточного программного обеспечения. Все эти процессы развертывания обычно создаются командой разработки, отвечающей за поставку приложения, но, в то же время, они неявно зависят от других частей инфраструктуры и от их состояний.

При работе с инфраструктурой важно учитывать, является ли она общей для разных приложений. Если некоторая часть конфигурационных параметров инфраструктуры используется только отдельным приложением, они должны входить в конвейер развертывания данного приложения и не иметь собственного жизненного цикла. Однако, если инфраструктура является общей для двух или большего количества приложений, возникают проблемы управления зависимостями между приложениями и версиями инфраструктуры, от которых они зависят. Следовательно, необходимо учитывать, какая версия инфраструктуры нужна для каждой версии приложения. Кроме того, в этом случае необходимо установить отдельный конвейер развертывания для продвижения изменений инфраструктуры, чтобы изменения, влияющие на многие приложения, проходили процесс поставки с соблюдением зависимостей.

Управление доступом к инфраструктуре

Если ваша организация небольшая или новая, вы можете позволить себе создать стратегию управления всей инфраструктурой с нуля. Если же вы работаете с существующей системой, которая, к тому же, не находится под полным вашим контролем, то должны разработать способы управления инфраструктурой. Данная задача состоит из трех подзадач:

- управление доступом для предотвращения внесения изменений посторонними лицами без разрешения;
- определение автоматического процесса, вносящего изменения в инфраструктуру;
- мониторинг инфраструктуры для обнаружения проблем, как только они возникают.

В общем случае мы не одобряем блокирование систем и установку процессов утверждения изменений, однако во многих ситуациях в рабочей инфраструктуре эти меры необходимы. Мы считаем, что с тестовыми средами нужно работать так же, как с рабочими, поэтому в обоих случаях данная задача должна решаться одним и тем же процессом.

Рабочие среды необходимо заблокировать для предотвращения неавторизованного доступа не только посторонних лиц, не принадлежащих к данной организации, но и сотрудников организации, не уполномоченных вносить изменения. Когда возникают проблемы, слишком велик соблазн зарегистрироваться в нужной среде и попытаться самостоятельно что-то настроить в ней. Данный метод иногда тактично называют “эвристическим”,

но его применение почти всегда приводит к катастрофическим результатам по двум причинам. Во-первых, он часто приводит к прерыванию обслуживания из-за перезагрузки или переконфигурирования системы. Во-вторых, неполадки, вызванные неавторизованным изменением, могут проявиться позже. И тогда невозможно будет идентифицировать, какое изменение породило проблемы, потому что оно было выполнено в обход конвейера развертывания и системы управления версиями. В этой ситуации остается только воспроизвести с нуля последнюю хорошую версию среды. Естественно, ваше изменение при этом будет удалено.

Не все инфраструктуры способны восстанавливаться с нуля с помощью автоматического процесса. В этом случае в первую очередь необходимо реализовать систему управления доступом, чтобы никто не мог внести изменение в инфраструктуру в обход процесса утверждения. В [6] это называется “стабилизацией пациента”. Процедуры доступа часто вызывают раздражение, но они — обязательное условие следующего шага: создания автоматического процесса управления инфраструктурой. Без блокировки доступа администраторы вынуждены будут постоянно “тушить пожары”, вызванные незапланированными изменениями, которые разрушают систему.

Запросы на внесение изменений в тестовые и рабочие среды должны проходить процесс управления изменениями, который не должен быть бюрократическим. Как указано в [6], во многих организациях, демонстрирующих лучшие показатели MTBF (Mean Time Between Failures — среднее время безотказной работы) и MTTR (Mean Time To Repair — среднее время восстановления), выполняется 1000–1500 изменений в неделю, причем процент успешных изменений превышает 99%.

Утвердить изменение в тестовой среде должно быть легче, чем в рабочей. Часто изменения в рабочей среде утверждаются начальником отдела или даже техническим директором компании (в зависимости от ее размера и принятых процедур). Впрочем, большинство директоров будут озадачены, если попросить их рассмотреть изменение в тестовой среде, однако, согласно принципам непрерывного развертывания, изменения в тестовой и рабочей средах должны проходить одинаковые процедуры.

Внесение изменений в инфраструктуру

Изменения инфраструктуры должны управляться автоматическим процессом. Ниже приведен ряд принципов создания эффективного процесса управления изменениями.

- Каждое изменение, будь то обновление параметров брандмауэра или развертывание новой версии службы, должно проходить один и тот же процесс управления изменениями.
- Этот процесс должен управляться системой отслеживания ошибок, в которой каждый может зарегистрироваться и которая генерирует полезные метрики, такие как среднее время цикла изменения.
- Каждое изменение должно быть зарегистрировано, чтобы позже можно было выполнить его аудит.
- Необходимо иметь возможность видеть историю всех изменений в каждой среде.
- Изменение сначала должно быть протестировано в среде, близкой к рабочей. При этом должны выполняться также тесты, проверяющие, не разрушило ли изменение какое-либо другое приложение, выполняющееся в этой же среде.

- Изменение должно пройти в систему управления версиями, которая внесет его в среду с помощью автоматического процесса развертывания изменений инфраструктуры.
- Необходим тест, проверяющий, достигнут ли желаемый результат изменения.

Создание автоматического процесса развертывания инфраструктурных изменений, контролируемого системой управления версиями, — ключевое условие эффективного управления изменениями. Мы рекомендуем по возможности вносить все изменения в среды посредством централизованной системы. Используйте тестовую среду для разработки изменения, протестируйте изменение в отладочной среде, близкой к рабочей, утвердите изменение, затем внесите его в систему управления конфигурациями, чтобы будущие сборки инкорпорировали его, и только после этого разверните изменение в системе с помощью автоматического процесса. Во многих организациях используются собственные методики решения данной задачи. Если у вас нет готового решения, можете использовать инструменты автоматической централизации данных, такие как Puppet, CfEngine, BladeLogic, Tivoli или HP Operations Center.

Лучший способ обеспечения пригодности изменений к аудиту заключается во внесении всех изменений с помощью автоматических сценариев, доступных для просмотра любому человеку, который позже захочет выяснить, что было сделано. Мы считаем автоматические сценарии лучшей формой документации, потому что они содержат полную и точную информацию о том, что сделано. Бумажная документация никогда не гарантирует полной адекватности. Всегда есть различия между тем, что человек сделал, и тем, что он написал о том, что сделал. Эти различия могут породить сложные проблемы, для устранения которых понадобится много времени.

Управление установкой и конфигурациями серверов

В малых и среднего размера компаниях управлению серверами и их конфигурациями часто уделяют недостаточно внимания, потому что считают этот процесс слишком сложным. Почти у каждого из нас первый опыт запуска сервера был таким: берешь компакт-диск, вставляешь его в компьютер и проходишь процедуру интерактивной инсталляции, после чего выполняешь ручную настройку по ситуации. Чаще всего это быстро приводит к тому, что сервер становится “произведением искусства”. Поведение такого сервера не согласуется с поведением других серверов и систем; его невозможно воспроизвести в случае краха, от которого никто не застрахован. Более того, ввод в эксплуатацию дополнительных серверов становится ручным трудоемким процессом, полным ошибок и непригодным для аудита. Идеальное решение всех этих проблем — автоматизация.

С физической точки зрения ввод сервера в эксплуатацию (как для тестирования, так и в рабочей среде) начинается с того, что в комнату заносят коробку, распаковывают ее и подключают все нужные провода. Начиная с этого момента все этапы жизненного цикла сервера, включая первое включение, могут выполняться полностью автоматически в режиме удаленного доступа. Для этого используются внеполосные системы управления сетевой инсталляцией, такие как IPMI и LOM, осуществляющие включение системы и ее начальную загрузку по сети. Базовая операционная система устанавливается с помощью сервера PXE и содержит агент инструмента управления центром обработки данных. Этот инструмент (на рис. 11.2 — сервер Puppet) берет на себя управление конфигурированием сервера. Весь процесс полностью автоматический.

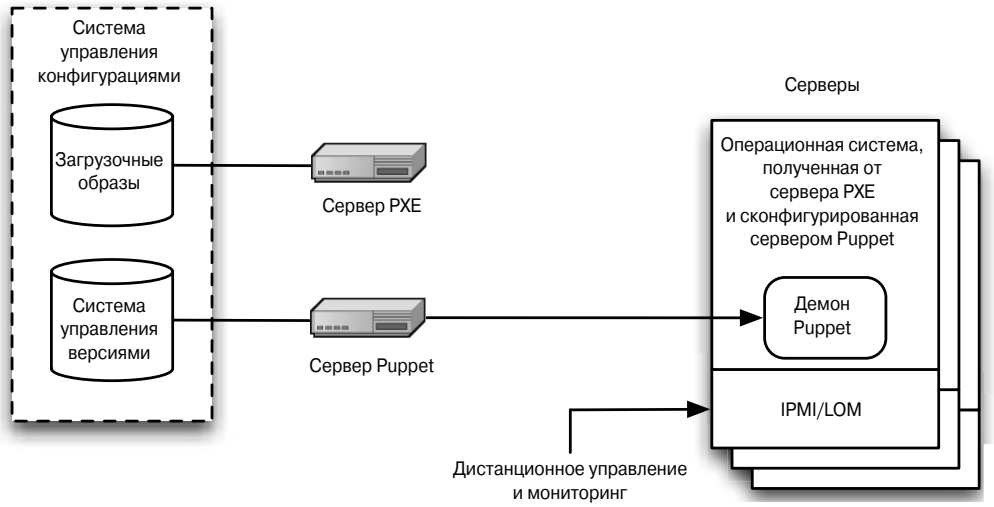


Рис. 11.2. Автоматические процессы установки и конфигурирования сервера

Развертывание серверов

Существует несколько способов создания базовой операционной системы:

- полностью ручной процесс;
- автоматическая дистанционная инсталляция;
- виртуализация.

Мы не будем рассматривать полностью ручной процесс. Отметим лишь, что он не может быть надежно повторяемым и по этой причине не позволяет масштабировать систему. Однако многие команды разработки именно таким способом управляют своими средами. В этом случае рабочие станции команды разработки и даже среды непрерывной интеграции, управляемые командами разработки, становятся “произведениями искусства”, которые со временем становятся все менее управляемыми. Такие среды никак не связаны с реальной средой, в которой приложение будет эксплуатироваться. Это может привести к потере эффективности, потому что системы разработки должны управляться так же, как тестовые и рабочие среды.

Виртуализация, как способ создания операционных систем и управления средами, рассматривается позже.

Автоматическая дистанционная инсталляция — наилучший способ запуска новых компьютеров (даже если вы планируете использовать их в будущем в качестве виртуальных хостов). Лучше всего начать с PXE (Preboot eXecution Environment — среда предварительной загрузки) или Windows Deployment Services.

PXE — это стандарт загрузки компьютеров по сети Ethernet. Когда в BIOS выбрана сетевая загрузка, на компьютере выполняется протокол PXE. В нем используется модифицированная версия DHCP для поиска серверов, предоставляющих загрузочные образы. Когда пользователь выбирает образ для загрузки, клиентское устройство копирует его в ОЗУ по протоколу TFTP. Стандартный сервер DHCP, который поставляется со всеми дистрибутивами Linux (`dhcpd`), можно сконфигурировать на предоставление услуг PXE. После этого нужно сконфигурировать сервер TFTP на предоставление фактических обра-

зов. При использовании Red Hat приложение Cobbler обслуживает выбор образов операционных систем Linux посредством PXE. С помощью выбранного образа операционной системы можно запустить новые виртуальные машины. Существуют также надстройки Hudson, предоставляющие услуги PXE. Кроме того, сервер PXE есть в пакете BladeLogic.

Почти каждая операционная система семейства UNIX предоставляет образы, совместимые с протоколом PXE. Вы можете создать собственный образ. Системы управления пакетами Red Hat и Debian позволяют сохранить состояние инсталлированной системы в файле, который затем можно использовать для инициализации других систем.

Когда базовая система установлена, ее нужно сконфигурировать. Для этого можно применить встроенный в операционную систему процесс автоматической инсталляции (Kickstart в Red Hat, Preseed в Debian или Jumpstart в Solaris). С его помощью можно выполнить постинсталляционные операции, такие как установка обновлений или выбор запускаемых демонов. Следующий этап после инсталляции — получение агента для системы управления инфраструктурой и запуск инструментов управления конфигурацией операционной системы.

Аналог PXE в Windows называется Windows Deployment Services (сокращенно часто пишут WDS). Фактически, в нем "за кулисами" выполняется протокол PXE. Инструмент WDS поставляется в Windows Server 2008 Enterprise Edition и может быть установлен также в Windows Server 2003. Его можно использовать для загрузки версий Windows, начиная с Windows 2000 (но не Windows Me). Начиная с Vista задача существенно упрощается. Для запуска WDS нужно иметь домен ActiveDirectory, сервер DHCP и сервер DNS. Для установки профиля загрузки в WDS необходимы инсталляционный и загрузочный образы. Загрузочный образ копируется в ОЗУ посредством PXE (в Windows это называется WinPE — Windows Preinstallation Environment — прединсталляционная платформа для запуска системы с инсталляционного DVD). Загрузочный образ копирует инсталляционный образ в компьютер. Начиная с Vista оба этих образа находятся в каталоге `Source` инсталляционного диска под именами BOOT.WIM и INSTALL.WIM. Когда оба этих файла присутствуют, конфигурационная процедура WDS сделает их доступными для загрузки по сети.

Можете создать собственный инсталляционный образ для WDS. Это легко сделать с помощью программы Microsoft Hyper-V, как описано в [9EQDL4]. Запустите виртуальную машину, имитирующую операционную систему, образ которой нужно создать. Сконфигурируйте ее, как вам нужно, выполните в ней программу Sysprep и с помощью утилиты ImageX преобразуйте образ в файл WIM, который можно зарегистрировать в WDS.

Непрерывное управление серверами

Когда операционная система установлена, нужно убедиться в том, что в ней не происходят неконтролируемые изменения ее конфигурации. Для этого нужно, во-первых, чтобы никто не мог зарегистрироваться в системе, кроме авторизованных лиц, и во-вторых, чтобы любые изменения вносились только посредством автоматического процесса. Такими изменениями могут быть установка пакетов обновлений операционной системы, установка нового программного обеспечения, изменение конфигурационных параметров операционной системы и выполнение развертываний.

Цель процесса управления конфигурациями — обеспечение декларативности и идемпотентности. *Идемпотентность* означает, что конфигурация применяется таким образом, что при любых начальных состояниях инфраструктуры конечный результат будет одним и тем же, даже если конфигурирование выполняется повторно. Это возможно как в Windows, так и в UNIX.

Когда система установлена, вы можете управлять всеми тестовыми и рабочими средами инфраструктуры централизованно с помощью системы управления конфигурациями. Такой подход предоставляет следующие преимущества.

- Согласованность всех сред.
- Возможность легко добавлять новые среды, конфигурации которых согласуются с конфигурациями существующих сред. Например, можно создать отладочную среду, согласованную с рабочей.
- В случае отказа одного из компьютеров легко добавить новый компьютер и сконфигурировать его так же, как и сбойный компьютер, с помощью автоматического процесса.

Плохое управление конфигурациями приводит к отладке непосредственно в день выпуска

В одном из наших проектов развертывание в рабочей среде потерпело крах по загадочным причинам. Сценарий развертывания просто завис. Мы отследили проблему и выяснили, что оболочка регистрации на рабочем сервере установлена в `sh`, а на отладочном сервере — в `bash`. В результате мы не могли отключить процесс в рабочей среде. Эта простая проблема была легко устранена, но только случайная догадка уберегла нас от длительных безуспешных поисков причины в сценариях развертывания. Необходимо учитывать, что такие тонкие отличия могут быть намного более коварными. Поэтому всеобъемлющая система управления конфигурациями жизненно важна для поставки релизов.

В Windows кроме WDS представлен еще один инструмент управления инфраструктурой: System Center Configuration Manager (для краткости часто пишут SCCM). Для управления конфигурацией операционной системы, включая установку обновлений и настройку конфигурационных параметров каждого компьютера в организации, в SCCM применяются службы ActiveDirectory и Windows Software Update Services. Кроме того, с помощью SCCM можно развертывать приложения. Утилита SCCM совместима с технологиями виртуализации, что позволяет управлять виртуальными серверами так же, как и физическими. Управление доступом осуществляется с помощью объектов групповых политик, интегрированных с ActiveDirectory и встроенных во все серверы Microsoft, начиная с Windows 2000.

В мире UNIX для управления доступом используется протокол LDAP. Кроме того, в UNIX есть много инструментов для постоянного управления конфигурациями операционных систем, включая обновления и инсталляции. Наиболее популярные инструменты — CfEngine, Puppet и Chef. Менее популярные, но не менее эффективные, —Bcfg2 и LCFG [9bhX9H]. На момент написания данной книги WPKG — единственный инструмент, который поддерживается в Windows, но не в UNIX. Недавно в Puppet и Chef была добавлена поддержка Windows. Важно упомянуть также фантастический инструмент Marionette Collective, использующий шину сообщений для опроса и управления большим количеством серверов. Он способен взаимодействовать с Puppet и Facter и содержит надстройки, предоставляющие дистанционный контроль над другими службами.

Как несложно догадаться, на рынке есть также мощные, но дорогие коммерческие инструменты управления инфраструктурами серверов. Кроме Microsoft, главные игроки на этом рынке — BMC с ее пакетом BladeLogic, IBM (пакет Tivoli) и HP (пакет Operations Center).

Все эти инструменты, как открытые, так и коммерческие, работают приблизительно одинаково. Вы задаете требуемое состояние инфраструктуры, а инструмент устанавливает

его. Это делается с помощью агентов, которые выполняются на каждом обслуживаемом компьютере. Они собирают информацию о конфигурации, изменяют состояние компьютера и выполняют ряд других задач, таких как установка программного обеспечения и управление конфигурациями. Ключевая особенность таких систем состоит в том, что они надежно обеспечивают идемпотентность конфигураций. В каком бы состоянии ни был компьютер, когда агент начал работать с ним, и как бы много раз ни применялась заданная конфигурация, компьютер обязательно останется в заданном конечном состоянии. Вам достаточно определить требуемое состояние и запустить инструмент, после чего можете быть уверенным в том, что все необходимые настройки будут выполнены. Этим достигается важная цель — автономность инфраструктуры, иными словами, способность самостоятельно восстанавливаться.

Примечание

Вы должны иметь возможность развернуть на простом наборе серверов что угодно с нуля. Хорошая стратегия автоматизации и виртуализации процессов сборки, установки, тестирования и поставки релизов должна, кроме прочего, обеспечивать тестирование процесса установки сред. Важный вопрос: сколько времени вам понадобится для установки новой копии рабочей среды, если она потерпит крах?

В большинстве открытых инструментов конфигурационная информация сред хранится в виде набора текстовых файлов, контролируемых системой управления версиями. Это означает, что конфигурация инфраструктуры является самодокументируемой. Текущее состояние всегда можно увидеть в системе управления версиями. В коммерческих инструментах для управления конфигурациями обычно используются базы данных и графические интерфейсы, позволяющие редактировать конфигурации.

Мы уделим больше внимания Puppet, потому что это (наряду с CfEngine и Chef) один из наиболее популярных открытых инструментов. В его основу заложены те же принципы, что и для других инструментов. Управление конфигурациями выполняется в Puppet посредством декларативного внешнего предметно-ориентированного языка (DSL), приспособленного для работы с конфигурационной информацией. На его основе можно работать со сложными конфигурациями многих приложений с помощью общих шаблонов, добавляемых в совместно используемые модули, что позволяет избежать дублирования конфигурационной информации.

Управление конфигурациями в Puppet осуществляется с центрального сервера. На сервере выполняется демон Puppet, содержащий список управляемых компьютеров. На каждом управляемом компьютере выполняется агент Puppet, который взаимодействует с сервером для синхронизации управляемых серверов с последними версиями конфигураций.

Изменения сред, управляемые тестами

Маттиас Маршалл предлагает интересный способ внесения изменений в среды на основе тестов [9e23My]. Его идея состоит в следующем.

1. В системе мониторинга создайте службу, извещающую о проблеме, которую вы пытаетесь решить. При появлении проблемы служба должна отображать заметный красный знак на экране вашего компьютера.
2. Измените конфигурацию и прикажите Puppet развернуть изменение в тестовой системе.
3. Когда красный знак сменится на зеленый, прикажите Puppet развернуть изменение в рабочей среде.

Когда конфигурация изменяется, демон Puppet продвигает изменение во все клиентские устройства, которые нужно обновить, инсталлирует и конфигурирует новое программное обеспечение и, при необходимости, перезапускает серверы. Декларативная конфигурационная информация определяет требуемое конечное состояние каждого сервера. Это означает, что серверы можно конфигурировать, начиная с любого состояния, включая свежую копию виртуальной машины или только что установленный сервер.

Автоматическая установка серверов

Эффективность этого подхода должна быть очевидной из приведенного ниже примера. Наш друг Эйджи поддерживает большое количество серверов, принадлежащих транснациональной компании, которая консультирует клиентов по вопросам информационных технологий. Серверы расположены в Бангалоре, Пекине, Сиднее, Чикаго и Лондоне.

Эйджи регистрируется в системе управления изменениями на основе заявок и видит, что в ней есть запрос от одной из команд на установку новой среды приемочного тестирования. Они хотят установить процесс приемочного тестирования для последнего релиза и разрабатывают новое средство на магистрали версий. Для новой среды необходимы три компьютера, и Эйджи быстро находит три сервера с необходимыми спецификациями. В проекте уже есть тестовая среда, поэтому он может просто применить ее определение.

После этого Эйджи добавляет три строки в определение демона Puppet и регистрирует отредактированный файл в системе управления исходными кодами. Демон Puppet выявляет изменение, конфигурирует компьютеры и посылает Эйджи электронное письмо с отчетом о выполненном задании. Эйджи закрывает заявку и добавляет комментарий с именами и адресами компьютеров. Система управления изменениями извещает команду по электронной почте о готовности среды.

Рассмотрим использование инструмента Puppet на примере установки системы Postfix. Напишем модуль, определяющий, как должна быть сконфигурирована Postfix на почтовом сервере. Модули состоят из манифестов и (не обязательно) шаблонов и других файлов. Создадим модуль `postfix` с новым манифестом, определяющим установку Postfix. Это означает создание каталога `postfix/manifests` в корневом каталоге модулей `/etc/puppet/modules`. Манифест запишем в файл `init.pp`, текст которого приведен ниже.

```
# /etc/puppet/modules/postfix/manifests/init.pp
class postfix {
  package { postfix: ensure => installed }
  service { postfix: ensure => running, enable => true }

  file { "/etc/postfix/main.cf":
    content => template("postfix/main.cf.erb"),
    mode => 755,
  }
}
```

В данном файле определен класс, описывающий установку Postfix. Инструкция `package` обеспечивает установку пакета `postfix`. Инструмент Puppet может взаимодействовать со всеми популярными системами управления пакетами, включая Yum, Aptitude, RPM, Dpkg, менеджер пакетов Sun, Ruby Gems и BSD, а также с портами Darwin. Инструкция `service` обеспечивает запуск и подключение службы Postfix. Инструкция `file` создает файл `/etc/postfix/main.cf` на основе шаблона `erb`. Шаблон `erb` извлекается из каталога `/etc/puppet/modules/[`*имя_модуля*`]/templates` в файловой

системе демона Puppet для создания файла `main.cf.erb` в каталоге `/etc/puppet/modules/postfix/templates`.

Какой именно манифест применяется для заданного хоста, определено в главном файле Puppet — `site.pp`.

```
# /etc/puppet/manifests/site.pp
  node default {
    package { tzdata: ensure => installed }
    file { "/etc/localtime":
      ensure => "file:///usr/share/zoneinfo/US/Pacific"
    }
  }
  node 'smtp.thoughtworks.com' {
    include postfix
  }
```

В этом файле мы приказываем Puppet применить манифест Postfix к хосту `smtp.thoughtworks.com`. Файл определяет также узел, используемый по умолчанию каждым компьютером, на котором установлен Puppet. Целевой узел используется для установки Тихоокеанского часового пояса на всех компьютерах (код создает символическую ссылку).

Рассмотрим более сложный пример. Во многих случаях приложения хранятся на сервере управления пакетами, принадлежащем организации. Конфигурировать вручную каждый сервер на обращение к серверу управления пакетами весьма нежелательно. В данном примере мы приказываем Puppet сообщить каждому компьютеру, где находится пользовательское хранилище Apt, передать каждому компьютеру ключ Apt GPG и добавить команду `crontab` для запуска обновлений Apt каждый день в полночь.

```
# /etc/puppet/modules/apt/manifests/init.pp
class apt {
  if ($operatingsystem == "Debian") {
    file { "/etc/apt/sources.list.d/custom-repository":
      source => "puppet:///apt/custom-repository",
      ensure => present,
    }
    cron { apt-update:
      command => "/usr/bin/apt-get update",
      user => root,
      hour => 0,
      minute => 0,
    }
  }
}

define apt::key(keyid) {
  file { "/root/$name-gpgkey":
    source => "puppet:///apt/$name-gpgkey"
  }

  exec { "Import $keyid to apt keystore":
    path => "/bin:/usr/bin",
    environment => "HOME=/root",
    command => "apt-key add /root/$name-gpgkey",
    user => "root",
     group => "root",
    unless => "apt-key list | grep $keyid",
  }
}
```

Главный класс apt в первую очередь проверяет, выполняется ли Debian на узле, к которому применяется манифест. Переменная $operatingsystem автоматически определяется на основе того, что Puppet знает о клиенте. Можете запустить команду facter в командной строке, чтобы получить список всех сведений о клиенте, известных инструменту Puppet. Файл custom-repository копируется из внутреннего файлового сервера Puppet в нужное место в файловой системе компьютера. Команда cron задает запуск команды apt-get update каждый день в полночь. Операция crontab идемпотентная, т.е. запись, если она уже существует, не изменяется. Определение apt::key копирует ключ GPG из файлового сервера Puppet и выполняет для него команду apt-key add. Идемпотентность обеспечивается отменой команды exec, если Apt уже знает о ключе (строка unless).

Файл custom-repository, определяющий пользовательские хранилища Apt, и файл custom-repository-gpgkey, содержащий ключ GPG, должны быть размещены на главном сервере Puppet в каталоге /etc/puppet/modules/apt/files. Включите также следующие определения, подставив правильный идентификатор ключа.

```
# /etc/puppet/manifests/site.pp
node default {
  apt::key { custom-repository: keyid => "<KEY_ID>" }
  include apt
}
```

Обратите внимание на то, что инструмент Puppet предназначен для работы с системой управления версиями. Все изменения выполняются только через нее; она же контролирует все, что находится в каталоге /etc/puppet.

Управление конфигурацией промежуточного ПО

Наладив правильное управление конфигурацией операционной системы, пора подумать об управлении установленным в ней промежуточным программным обеспечением (веб-серверами, системами сообщений, коммерческими программами и т.п.). Его можно разбить на три части: двоичные коды, конфигурация и данные. Каждая из трех частей имеет собственный жизненный цикл, что обусловливает необходимость интерпретировать их отдельно.

Управление конфигурацией

Схемы баз данных, конфигурационные файлы веб-сервера, конфигурационная информация сервера приложений, конфигурация очереди сообщений и все другие аспекты системы, которые необходимо настраивать для правильной работы приложения, должны контролироваться системой управления версиями.

Во многих случаях различия между операционной системой и промежуточным ПО довольно расплывчатые. Например, в Linux почти любым промежуточным ПО можно управлять так же, как операционной системой — с помощью Puppet или аналогичного инструмента. В этом случае для управления промежуточным ПО не нужно делать что-либо особенное. Применяйте ту же модель, что и в примере с Postfix (см. выше): прикажите Puppet обеспечить правильную установку пакетов и обновлять конфигурации на основе шаблонов, выполняемых на сервере Puppet, который зарегистрирован в системе управления версиями. Таким же образом можно управлять добавлением новых веб-сайтов и компонентов. В мире Microsoft для этого можно использовать инструмент

System Center Configuration Manager или один из коммерческих инструментов, например BladeLogic или Operations Center.

Если промежуточное ПО является частью стандартной инсталляции операционной системы, нужно распаковать его с помощью системы управления пакетами, встроенной в операционную систему, и разместить его на севере управления пакетами, принадлежащем организации. После этого используйте выбранную вами систему управления серверами для управления промежуточным ПО на основе той же модели.

Но есть некоторые типы промежуточного ПО, которыми нельзя управлять подобным образом. Обычно к ним относятся программы, не приспособленные для управления с помощью сценариев. Как быть в такой ситуации, мы рассмотрим в следующем разделе.

Трудные случаи

В одном очень большом проекте, над которым мы работали, было много разных тестовых и рабочих сред. Приложение хостировалось коммерческим сервером приложений Java. Каждый сервер конфигурировался вручную с помощью консоли администратора, предоставляемой сервером приложений. Каждый сервер отличался от другого.

Для поддержки такой конфигурации была назначена целая команда. Когда нужно было развернуть приложение в новой среде, собиралось совещание и составлялся план подготовки оборудования, конфигурирования операционной системы, развертывания сервера приложений, его конфигурирования, развертывания приложения и его ручного тестирования. Для новой среды весь процесс занимал несколько дней, причем на развертывание новой версии приложения уходил как минимум один день.

Мы пытались детализировать ручные этапы в бумажных документах, затрачивая огромные усилия на перехват и запись идеальной конфигурации, но небольшие отличия все же оставались. В одной среде часто обнаруживались ошибки, которые невозможно было воспроизвести в другой среде. В некоторых случаях мы так и не узнавали, почему они возникали.

Для устранения этих проблем мы поместили инсталляционный каталог сервера приложений в систему управления исходными кодами и создали сценарий, который тестировал его и копировал в нужное место в заданной среде.

Отметив место, в котором хранилась конфигурация, мы создали каталоги в отдельном хранилище системы управления версиями для каждой среды, в которой выполнялось развертывание. В этих каталогах мы разместили конфигурационные файлы сервера приложений для каждой среды.

Автоматический процесс развертывания запускал сценарий, который развертывал двоичные коды сервера приложений, тестировал конфигурационный файл среды, в которой выполнялось развертывание, и копировал его в заданное место в файловой системе. Этот процесс оказался устойчивым и надежным, что позволило применять его повторно для конфигурирования серверов приложений при каждом развертывании.

Описанный выше проект был завершен несколько лет назад. Если бы мы начали его сейчас, то намного тщательнее подошли бы к планированию системы управления конфигурационной информацией, связанной с тестовыми и рабочими средами. Мы бы на самой начальной стадии проекта устранили бы ручные этапы в этом процессе и, таким образом, сэкономили бы много рабочих часов для всех членов команды.

Конфигурационная информация, связанная с промежуточным ПО, является такой же полноправной частью системы, как и программы, написанные на высокоуровневом языке. Большинство современных промежуточных программ поддерживает методы конфигурирования, управляемые сценариями. Часто конфигурирование выполняется на XML,

а многие промежуточные программы предоставляют инструменты командной строки, совместимые со сценариями. Изучите их, потому что вам обязательно нужно будет использовать эти возможности. Конфигурационные инструменты и файлы должны контролироваться системой управления версиями наряду с кодами приложения.

Если есть возможность выбора, применяйте только такие промежуточные программы, которыми можно управлять с помощью сценариев. Наш опыт свидетельствует о том, что это свойство намного более важное, чем самый продвинутый инструмент администрирования или даже совместимость со стандартами.

К сожалению, на рынке есть много промежуточных программ (часто очень дорогих), которые, декларируя "услуги корпоративного уровня", на самом деле плохо поддерживают автоматические конфигурирование и развертывание. Это плохие программы, потому что успех проекта часто зависит от управляемости процессов конфигурирования. Только автоматически управляемые процессы могут быть повторяемыми и надежными.

Мы считаем, что никакую технологию нельзя считать пригодной для бизнеса, если она не предоставляет средств развертывания и конфигурирования в автоматическом режиме. Если вы не можете хранить жизненно важную конфигурационную информацию в хранилище системы управления версиями, то не сможете контролировать изменения, и технология станет препятствием на пути к высококачественному программному продукту. Мы обожглись на этом неоднократно в прошлом.

Примечание

Когда на часах далеко за полночь и вы лихорадочно пытаетесь устранить критичный дефект в рабочей среде с помощью графического интерфейса системы ручного управления конфигурацией, сделать ошибку очень легко, причем на следующий день вы сами не вспомните, на каких кнопках беспорядочно щелкали. Это именно та ситуация, в которой автоматическая процедура конфигурирования спасет проект и вашу карьеру.

Зачастую открытые системы и компоненты лучше, чем коммерческие, поддерживают автоматическое конфигурирование с помощью сценариев. Поэтому открытые решения инфраструктурных задач обычно легче интегрируются в конвейер развертывания. К сожалению, многие представители индустрии программного обеспечения придерживаются противоположной точки зрения. Нас часто просят принять участие в проектах, в которых нет свободы выбора технологий. Какую же стратегию применить, наткнувшись на "монолитную глыбу" в своей прекрасной (модульной, конфигурируемой, автоматической) системе развертывания?

Исследуйте продукт

Выбирая технологию, в первую очередь, обратите внимание на то, поддерживает ли она автоматическое конфигурирование. Внимательно прочитайте документацию продукта, особенно разделы, посвященные данному вопросу. Поищите в Интернете отзывы об этой технологии, поговорите с представителями поставщика продукта, ознакомьтесь с форумами и группами. Проанализируйте, все ли нужные вам конфигурационные параметры доступны для автоматического управления. В целом, убедитесь в том, что нет другого продукта, лучше поддерживающего автоматическое конфигурирование.

Как ни странно, мы обнаружили, что службы поддержки большинства продуктов приносят мало пользы. В конце концов, все, что мы хотим, — иметь возможность управлять их продуктом, в который вкладываем свои инвестиции. Один из поставщиков ответил нам: "Да, мы планируем встроить в продукт нашу собственную систему управления

версиями через какое-то время". Даже если что-то когда-то будет сделано, это не то, что нам нужно. Мы работаем над проектом сейчас, а нам предлагают через год-два получить "сырую", закрытую систему управления версиями, которая, скорее всего, окажется несовместимой с нашей системой.

Проанализируйте, как промежуточное ПО обрабатывает состояния

Если вы обнаружили, что промежуточная программа ни в какой форме не поддерживает автоматическое конфигурирование, и по некоторым причинам вы не можете отказаться от нее (что мы вам настоятельно рекомендуем), попытайтесь "обмануть" ее, приказав своей системе управления версиями тайком, "за ее спиной", контролировать ее хранилище. В настоящее время во многих программных продуктах для хранения конфигурационной информации применяются файлы XML. Они хорошо совместимы с любыми современными системами управления версиями и не создают никаких проблем. Если же система независимого поставщика хранит свое состояние в двоичных файлах, попытайтесь найти способ их чтения и редактирования. Обычно они часто изменяются в процессе разработки.

В большинстве случаев, если для хранения конфигурационной информации программного продукта применяются плоские текстовые файлы, принципиальный вопрос — как и когда продукт читает и редактирует свою конфигурационную информацию. Если вам повезет, достаточно будет скопировать настроенную версию конфигурационного файла в нужное место. Можете пойти дальше и отделить двоичные коды промежуточного продукта от его конфигурации, сохранив ее в нужном вам месте. При необходимости декомпилируйте процесс инсталляции, отредактируйте его и создайте собственный инсталлятор. Для этого вам придется найти, куда продукт инсталлирует свои двоичные коды и библиотеки.

У вас есть два варианта. Первый, более простой, — сохранение нужных двоичных кодов продукта в системе управления версиями вместе со сценарием их инсталляции в соответствующую среду. Второй вариант состоит в создании собственного инсталлятора (например, пакета RPM, если применяется дистрибутив на базе Red Hat). Создание инсталлятора — не такая уж сложная задача, как может показаться на первый взгляд. В зависимости от ситуации, овчинка может стоить вычинки. Инсталлятор позволит развертывать продукт в новой среде и применять конфигурацию, заданную системой управления версиями.

Некоторые промежуточные продукты используют базы данных для хранения своей конфигурационной информации. Обычно такой продукт оснащен изощренной административной консолью, которая скрывает сложности сохраняемой конфигурации. Интегрировать подобные продукты в систему автоматического управления средами особенно тяжело. Вы будете вынуждены интерпретировать базу данных как объект BLOB. Поставщик может предоставить инструкции по резервному копированию и восстановлению базы данных. В таком случае необходимо создать автоматический процесс, выполняющий эту работу. Можно будет даже извлечь резервную копию, изменить ее данные и восстановить базу данных с необходимыми изменениями.

Найдите программный интерфейс конфигурации

Во многие продукты обсуждаемого здесь класса встроена поддержка программного интерфейса в какой-либо форме. Некоторые из этих интерфейсов позволяют конфигурировать продукт в той или иной степени, достаточной для ваших целей. Одна из стра-

тегий может состоять в создании для системы собственного простого конфигурационного файла, с которым вы будете работать. Создайте пользовательский процесс, интерпретирующий сценарий интерфейса, и примените его для конфигурирования системы. Это позволит вам автоматизировать конфигурирование с помощью системы управления версиями. Один из продуктов, в котором мы успешно применили данный подход, — сервер IIS. Мы использовали его файлы XML. Впрочем, новые версии IIS позволяют управлять продуктом с помощью команд PowerShell.

Примените лучшую технологию

Теоретически вы можете попытаться применить и другие подходы. Например, можно определить собственную конфигурационную информацию, совместимую с системой управления версиями, и написать код, сопоставляющий ее с конфигурацией продукта посредством любых его доступных параметров или функций, таких как воспроизведение взаимодействий с пользователем через административную консоль или декомпиляция структуры базы данных. Однако в реальности это слишком сложная задача. В нескольких проектах мы были близки к тому, чтобы взяться за нее, но каждый раз находили программные интерфейсы, позволявшие сделать то, что нам нужно, проще.

Декомпилировать файлы в двоичных форматах или даже схему базы данных в принципе можно, однако вы рискуете нарушить лицензионные соглашения. В этом случае свяжитесь с поставщиком. Возможно, он поможет вам разобраться с форматом в обмен на что-либо с вашей стороны. Некоторые поставщики (особенно небольшие) встречают подобные предложения с воодушевлением, поэтому стоит попытаться. Но большинство отнесутся к предложению скептически, вследствие трудности поддержки подобных решений. В таком случае рекомендуем применить другую, лучше управляемую технологию.

Многие организации весьма неохотно соглашаются на изменение используемой программной платформы, потому что они уже вложили в нее большие деньги. Но этот аргумент не учитывает преимуществ применения более совершенной технологии. Поговорите с достаточно влиятельным и дружески настроенным финансистом и с его помощью попытайтесь оценить финансовые потери, вызванные неэффективностью старой технологии, и доходы, ожидаемые от внедрения новой. В одном из наших проектов мы вели “дневник потерь”, в который записывали время, затраченное на решение проблем, порождаемых неэффективной технологией. Через месяц мы смогли продемонстрировать “стоимость борьбы” с недостатками технологии, замедлявшими процесс поставки.

Управление службами инфраструктур

Распространенная проблема с инфраструктурными компонентами, такими как маршрутизаторы, DNS и службы каталогов, состоит в том, что они могут разрушить в рабочей среде приложение, которое перед этим безупречно прошло все стадии конвейера развертывания. В статье Майкла Нигарда приведена история о том, как система по загадочным причинам выходила из строя каждый день в одно и то же время [bhc2vR]. Виновным оказался брандмауэр, который отключал соединение TCP, неактивное в течение часа. Ночью система не работала, а утром, когда начиналась работа, пакеты TCP из пула соединений с базой данных отклонялись брандмауэром.

Подобные проблемы тяжело диагностировать. Сетевые технологии уже прошли длинную историю, но до сих пор есть очень мало людей, которые понимают детали всего стека TCP/IP (и то, как некоторые инфраструктурные компоненты, такие как брандмау-

эры, нарушают правила протокола), особенно если несколько разных реализаций сосуществуют в одной сети. В рабочих средах это обычная ситуация.

Приведем несколько советов, как избежать этих проблем.

- Каждой частью конфигурации сетевой инфраструктуры (включая файлы DNS и DHCP, конфигурации брандмауэров и маршрутизаторов и другие службы, от которых зависит приложение) необходимо манипулировать только посредством системы управления версиями. Используйте инструменты типа Puppet для продвижения конфигураций из системы управления версиями в процедуры развертывания. Управление конфигурациями должно быть автономным. Не должно существовать другого способа изменения конфигураций кроме редактирования конфигурационных файлов посредством системы управления версиями.
- Установите хорошую систему мониторинга сети, такую как Nagios, OpenNMS или HP Operations Manager. Убедитесь в том, что при отключении сетевого соединения вы немедленно узнаете об этом. Выполняйте мониторинг каждого порта и маршрута, используемого приложением. Более подробно мониторинг рассматривается далее.
- Журналы — ваши лучшие друзья. Приложение должно добавлять в журнал запись на уровне `WARNING` (Предупреждение) при каждом неожиданном разрыве сетевого соединения или превышении времени ожидания. Запись на уровне `INFO` (Информация) или `DEBUG` (Отладка) необходимо создавать при каждом штатном закрытии соединения. Рекомендуется также создавать запись на уровне `DEBUG` при открытии соединения, включая в запись как можно больше информации о его конечной точке.
- Убедитесь в том, что дымовые тесты проверяют все соединения во время развертывания, чтобы исключить проблемы установки соединений и маршрутизации.
- Сетевая топология среды тестирования интеграций должна быть как можно более похожей на рабочую. В ней необходимо использовать те же компоненты оборудования и физические соединения (вплоть до уровня разъемов и кабелей). Спроектированная таким образом среда может служить в качестве резервной при отказе оборудования. Во многих проектах среда, назначенная в качестве отладочной, фактически играет двойную роль, точно копируя рабочую среду, что позволяет выполнять тестирование в рабочей среде и перехватывать управление при отказе оборудования. Шаблон сине-зеленого развертывания, описанный в главе 10, позволяет делать это даже при использовании одной физической среды.

На случай неполадок у вас должны быть готовы инструменты отладки. Для этой цели очень полезны инструменты Wireshark и Tcpdump, которые облегчают просмотр проходящих пакетов и фильтруют их таким образом, чтобы можно было быстро найти нужный пакет. В UNIX полезен инструмент Lsof, а в Windows — инструменты Handle и TCPView (часть пакета Sysinternals). Эти средства позволяют увидеть, какие файлы и сокеты открыты на компьютере.

Многоканальные системы

В некоторых рабочих системах используется несколько изолированных сетей для разных типов трафика в сочетании с многоканальными серверами. *Многоканальный сервер* (multihomed server) имеет несколько сетевых интерфейсов, подключенных к разным сетям. Как минимум, можно иметь сеть для мониторинга и администрирования рабочего

сервера, сеть для выполнения операций резервного копирования и еще одну сеть — для передачи рабочих данных между сервером и клиентскими устройствами. Многоканальная топология показана на рис. 11.3.

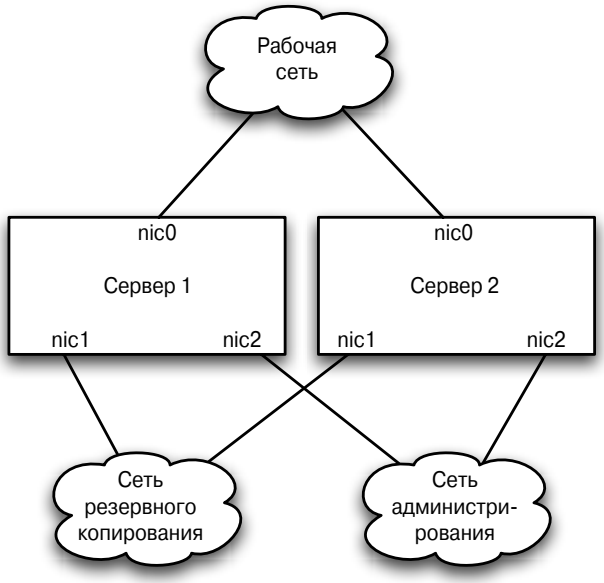


Рис. 11.3. Многоканальные серверы

Сеть администрирования физически отделена от рабочей сети в целях безопасности. Обычно любые службы, такие как `ssh` или SNMP, используемые для контроля и мониторинга рабочих серверов, конфигурируются на связь только с интерфейсом `nic2`, поэтому получить доступ к этим службам из рабочей сети невозможно. Сеть резервного копирования физически отделена от рабочей сети, чтобы большие объемы данных, передаваемые в процессе резервного копирования, не влияли на производительность рабочей и административной сетей. В системах с высокой производительностью и высокой доступностью иногда используется несколько сетевых карт для рабочих данных, на случай перехвата управления при отказе или для манипулирования выделенными службами. Например, можно создать отдельную выделенную сеть для магистрали сообщений или базы данных организации.

Каждая служба или приложение, выполняемые на многоканальном компьютере, должны быть связаны только с выделенной для них сетевой картой. В частности, разработчики приложения должны задать IP-адреса, которые приложение будет прослушивать во время конфигурирования или развертывания.

Все конфигурации (включая маршрутизацию) многоканальных сетей должны управляться централизованно. Легко совершить ошибку, требующую визита в центр обработки данных. Например, Джез на ранних этапах своей карьеры вывел из строя сетевую карту администрирования на рабочем компьютере, забыв, что он работает с протоколом `ssh`, а не `tty`. Как указывает Нигард [23], легко совершить и более серьезную ошибку маршрутизации, например направить в многоканальном компьютере трафик с одной карты на другую, создав таким образом в системе безопасности брешь, которую тяжело заметить.

Виртуализация

Выше мы обсудили проблемы, возникающие, когда среды отличаются друг от друга вследствие того, что конфигурации серверов напоминают неповторимые произведения искусства. Виртуализация предоставляет возможности усилить преимущества описанных выше методик автоматизации процессов установки серверов и сред.

Что такое виртуализация?

В общем случае виртуализация — это технология добавления слоя абстракции поверх одного или нескольких ресурсов. Однако в данной книге имеется в виду главным образом виртуализация платформ.

Виртуализация платформы означает создание представления компьютерной системы, т.е. программную имитацию системы таким образом, будто программа работает с реальной системой, а не с ее программно сгенерированным представлением. В частности, виртуализация позволяет выполнять много экземпляров разных операционных систем одновременно на одном компьютере. В такой конфигурации всеми физическими ресурсами и устройствами воображаемого компьютера управляет гипервизор, или монитор виртуальных машин (Virtual Machines Monitor — VMM). Гипервизор — это программа, имитирующая компьютер (не обязательно тот, на котором она выполняется) и выполняющаяся в главной операционной системе, установленной на реальном компьютере. Гостевые операционные системы выполняются в виртуальных машинах, которые управляются гипервизором. Виртуализация среды — это имитация нескольких компьютеров и сетевых соединений между ними.

Концепция виртуализации была разработана компанией IBM в 1960-х годах как альтернатива многозадачной операционной системы. Основное применение технологии виртуализации — консолидация серверов. Что интересно, был период, когда IBM избегала рекомендовать семейство виртуальных машин своим клиентам, потому что это приводило к падению продаж оборудования. Тем не менее со временем для виртуализации нашлось огромное количество других, намного более полезных применений. Ее можно использовать для решения широкого круга задач, например для имитации устаревших компьютерных систем на современном оборудовании (бесценная находка для любителей ретро, особенно фанатов устаревших компьютерных игр), для восстановления компьютерной системы после краха и, наконец, что интересует нас больше всего, для моделирования сред и конфигураций при разработке программного обеспечения.

В данном разделе рассматривается использование виртуализации сред для облегчения создания полностью контролируемых и повторяющихся процессов развертывания и поставки. Виртуализация помогает уменьшить время развертывания и связанные с ним риски. Использование виртуальных машин для развертывания — незаменимый инструмент создания эффективных систем управления конфигурациями на всех уровнях системы.

Виртуализация предоставляет следующие преимущества.

- **Быстрая реакция на изменение требований.** Вам нужна новая среда тестирования? Виртуальная машина предоставит ее вам бесплатно в течение секунды, и вам не придется тратить время и деньги на покупку нового компьютера. Конечно, вы не сможете запустить сотни виртуальных машин на одном компьютере, но в большинстве случаев нескольких машин более чем достаточно. Во многих ситуациях виртуализация позволяет разделить жизненные циклы сред и оборудования, благодаря чему вам не придется решать дилеммы типа “Нужна среда, но нет оборудования” или “Есть оборудование, но для него нет среды”.

- **Консолидация.** Когда организация относительно молодая, каждая команда стремится иметь собственные серверы непрерывной интеграции, тестовые среды и средства разработки, установленные на их компьютерах. В результате команды могут действовать разобщенно. Виртуализация облегчает консолидацию тестовых инфраструктур и систем непрерывной интеграции. Их можно унифицировать и предоставить командам поставки в качестве служб. Кроме всего прочего, такой подход позволяет оптимизировать использование оборудования.
- **Стандартизация оборудования.** Функциональные различия между компонентами и подсистемами разрабатываемого приложения не будут вынуждать вас поддерживать разные конфигурации оборудования с разными спецификациями. Виртуализация позволяет стандартизировать единственную конфигурацию физической среды, в которой можно развертывать разные гетерогенные среды и платформы.
- **Облегчение поддержки базовых компонентов.** Можно создать библиотеку базовых образов операционных систем, стеков приложений и даже сред и продвигать их в кластер путем единственного щелчка на кнопке.

Простота установки и поддержки новых средств — очень полезное качество при разработке конвейера развертывания.

- Виртуализация предоставляет простой механизм создания базовых сред, в которых будет работать система. С ее помощью можно создать и настроить среды, хостирующие разрабатываемое приложение как виртуальные серверы. Получив удовлетворительный результат, можно сохранить образы и конфигурации, создать их клоны и развернуть их в любой момент времени, будучи уверенным в том, что клоны ведут себя так же, как оригинал.
- Образы серверов, на основе которых построены хосты, сохраняются в библиотеке и могут быть ассоциированы с конкретными сборками разрабатываемого приложения, поэтому всегда несложно вернуть любую среду в прежнее состояние. Это касается не только разрабатываемого приложения, но и всех аспектов развертываемого программного обеспечения.
- Использование виртуальных серверов для унификации хостирующих сред упрощает создание копий рабочих сред (даже если рабочая среда состоит из нескольких серверов) и воспроизведение рабочих сред для тестирования. Современные инструменты виртуализации очень гибкие, они позволяют программно контролировать любые аспекты системы, такие как топология сети.
- Виртуализация упрощает создание полностью автоматических процессов развертывания любой сборки путем единственного щелчка на кнопке. Если нужна новая среда для демонстрации последнего новшества потенциальному заказчику, ее можно создать утром, провести демонстрацию после обеда и, если окажется, что она больше не нужна, удалить в конце рабочего дня.

Кроме того, виртуализация расширяет возможности тестирования функциональных и нефункциональных требований.

- Гипервизоры предоставляют программный контроль над средствами системы, такими как сетевые соединения. Это существенно облегчает тестирование нефункциональных требований (таких, как доступность) и позволяет автоматизировать их. Например, несложно создать тест поведения кластера серверов. Для этого достаточно программно отключить один или несколько узлов и посмотреть, как это повлияет на систему.

- Виртуализация позволяет существенно ускорить длительные тесты. Вместо выполнения на одном компьютере, можно запустить их параллельно на гриде сборок в виртуальной машине. В наших проектах это стало рутинной операцией. В одном из последних больших проектов параллельное выполнение позволило уменьшить время тестирования с 13 часов до 45 минут.

Управление виртуальными средами

Одно из наиболее ценных качеств гипервизора заключается в том, что образом виртуальной машины служит единственный файл. Традиционно этот файл принято называть *дисковым образом*. Дисковые образы полезны тем, что их можно копировать и управлять их версиями (впрочем, не в системе управления версиями, потому что их объемы довольно большие). Их можно использовать как шаблоны или базовые конфигурации. Некоторые гипервизоры интерпретируют шаблоны как нечто отличное от дисковых образов, но, в сущности, это одно и то же. Многие гипервизоры могут создавать шаблоны на основе выполняющейся виртуальной машины. Это позволяет в течение нескольких секунд создать много выполняющихся экземпляров машины. Еще одно полезное средство, предоставляемое некоторыми поставщиками гипервизоров, — создание снимка физического компьютера и его преобразование в дисковый образ. Можно создать копии компьютеров, составляющих рабочую среду, сохранить их как шаблоны и восстановить рабочую среду в любом месте для целей тестирования и непрерывной интеграции.

Ранее мы обсуждали установку новых сред с помощью полностью автоматических процессов. Если у вас есть инфраструктура виртуализации, можно создать дисковый образ установленного сервера и применить его в качестве шаблона к каждому серверу, который должен иметь ту же конфигурацию. Другой подход: примените инструмент типа rBuilder для создания и управления базовыми средами. Имея шаблоны всех типов компьютеров, используемых в данной среде, можно приказать гипервизору создавать новые среды на основе шаблонов по мере необходимости (рис. 11.4).

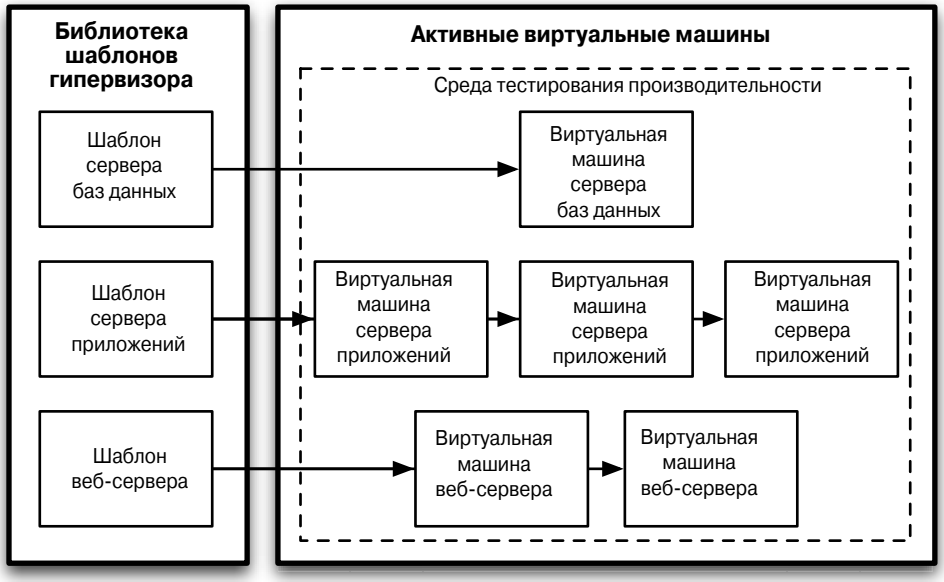


Рис. 11.4. Создание виртуальных сред на основе шаблонов

Шаблоны содержат базовые среды, т.е. последние хорошие версии сред, в которых выполняется конфигурирование и развертывание приложения. Мы считаем, что установить новую среду легче и быстрее, чем отлаживать измененную, которая находится в неизвестном состоянии вследствие неуправляемых изменений. Чтобы установить новую среду, достаточно выключить дефектную виртуальную машину и запустить новую на основе шаблона базовой среды.

В настоящее время появилась возможность реализовать автоматические процессы установки сред инкрементным способом. Теперь можно не начинать каждый раз с нуля, а запустить процесс установки на основе образа последней хорошей базовой среды. Но попрежнему нужно инсталлировать агент инструмента автоматизированной централизации данных (например, Puppet) для каждого шаблона, чтобы виртуальные машины были автономными, а изменения развертывались согласованно по всей системе.

После этого можно запустить автоматический процесс конфигурирования операционной системы и установки и конфигурирования любого программного обеспечения, необходимого для разрабатываемого приложения (рис. 11.5). Еще раз напоминаем, что в этот момент необходимо сохранить копию образа каждого компьютера.

Рис. 11.5. Создание шаблонов виртуальных машин

Виртуализация позволяет также решить две сложные задачи, обсуждавшиеся ранее: управление средами, развивающимися неконтролируемыми способами, и манипулирование программным обеспечением, которое плохо поддается автоматическому управлению.

Среды, эволюционировавшие в процессе недокументированных или плохо документированных изменений (к ним относится большинство устаревших систем), — головная боль многих организаций. Когда такие “произведения искусства” отказываются работать, их очень тяжело отлаживать. Создавать их копии для целей тестирования практически невозможно. Если люди, которые их создавали, уволились или ушли в отпуск, вы окажетесь в чрезвычайно затруднительной ситуации. Кроме того, внесение любых изменений в такие системы — рискованная операция.

Виртуализация позволяет смягчить указанные выше риски. Используйте программное обеспечение виртуализации для создания снимков работающего компьютера или компьютера, входящего в среду, и преобразуйте снимки в виртуальные машины. Это позволит легко создавать копии сред для целей тестирования.

Данная методика является полезным способом инкрементного перехода от сред, управляемых вручную, к автоматическому управлению средами. Вместо автоматизации процесса установки с нуля, создайте шаблоны на основе текущих систем, о которых известно, что они хорошие. Можете также заменить реальные среды виртуальными, чтобы проверить качество шаблонов.

Кроме того, виртуализация предоставляет способ манипулирования программным обеспечением, от которого зависит разрабатываемое приложение и которое нельзя устанавливать или конфигурировать автоматически. Для этого установите и сконфигурируйте программное обеспечение вручную в виртуальной машине и создайте на ее основе шаблон. Используйте шаблон в качестве базовой среды, которую можно при необходимости реплицировать в любой момент и в любом месте.

Управляя средами таким способом, важно отслеживать версии базовых сред. При каждом изменении базовой среды необходимо сохранить ее как новую версию и, как уже упомянуто выше, повторно выполнить в ней все стадии конвейера развертывания с последним релиз-кандидатом. Необходимо также согласовывать версии базовых сред и приложения. Этот вопрос рассматривается в следующем разделе.

Виртуальные среды и конвейер развертывания

Цель конвейера развертывания — продвижение каждого изменения, вносимого в приложение, по автоматическому процессу сборки, развертывания и тестирования для проверки пригодности приложения к поставке. Схема конвейера развертывания показана на рис. 11.6.

Рис. 11.6. Простой конвейер развертывания

Конвейер развертывания обладает рядом свойств, которые имеет смысл рассмотреть повторно в контексте виртуализации.

- Каждый экземпляр конвейера развертывания ассоциирован с изменением, зарегистрированным в системе управления версиями, которая запускает продвижение изменения.
- Каждая стадия конвейера развертывания, расположенная после стадии фиксации, должна выполняться в среде, близкой к рабочей.

- Один и тот же процесс развертывания с одними и теми же двоичными кодами должен выполняться в каждой среде. Различия между средами должны быть только в конфигурационной информации сред.

Важно отметить, что в конвейере развертывания тестируется не только приложение. Когда один из тестов конвейера терпит неудачу, необходимо выяснить его причину. Ниже перечислены пять наиболее вероятных причин:

- ошибка в коде приложения;
- ошибка в коде теста или неправильная интерпретация требований, закодированная в тесте;
- проблемы с конфигурацией приложения;
- проблемы с процессом развертывания;
- проблемы со средами.

Конфигурация среды представляет одну из “степеней свободы” в пространстве конфигураций. Отсюда следует, что хорошая версия приложения согласована не только с номером изменения в системе управления версиями, которая служит источником двоичных кодов, автоматических тестов, сценариев развертывания и конфигураций, но и с конфигурацией среды, в которой выполняется экземпляр конвейера развертывания. Даже если он выполняется во многих средах, все они должны иметь одну и ту же конфигурацию, близкую к рабочей.

При поставке релиза необходимо использовать ту же среду, в которой выполнялись все тесты. Важное следствие этого состоит в том, что изменение конфигурации среды должно инициировать новый экземпляр конвейера развертывания точно таким же образом, как и любое другое изменение (исходного кода, тестов, сценариев и т.п.). Система управления сборками и релизами должна помнить набор шаблонов виртуальных машин, использовавшихся для выполнения конвейера развертывания. Кроме того, она должна иметь возможность запустить развертывание в рабочей среде на основе данного набора шаблонов (рис. 11.7).

В данном примере показано, как изменения инициируют новый релиз-кандидат и его прохождение по конвейеру развертывания. Изменение вносится в исходном коде. Разработчик регистрирует изменение или часть реализации нового средства. Если изменение разрушает приложение, тест стадии фиксации терпит неудачу и сообщает об этом разработчику. Разработчик устраняет дефект и вновь регистрирует изменение. Эта операция инициирует новую сборку, которая проходит автоматические тесты (фиксации, приемочный, производительности). После этого администратор изъявляет желание протестировать обновление на части программного обеспечения в рабочей среде. Они создают новый шаблон виртуальной машины с обновленным программным обеспечением. Эта операция инициирует новый экземпляр конвейера развертывания. Приемочный тест терпит неудачу. Разработчики совместно с администраторами находят причину проблемы (возможно, в конфигурационных параметрах) и устраняют ее. На этот раз приложение нормально работает в новой среде и проходит все автоматические и ручные тесты. Приложение и базовая среда, в которой оно тестировалось, готовы к развертыванию на рабочих компьютерах.

Для развертывания приложения в приемочной или рабочей среде должен использоваться точно такой же шаблон виртуальной машины, который использовался в тестах. Этим достигается гарантия того, что точная конфигурация среды и версия приложения обеспечивают заданную производительность и не содержат дефектов. Данный пример демонстрирует мощь и гибкость виртуализации.

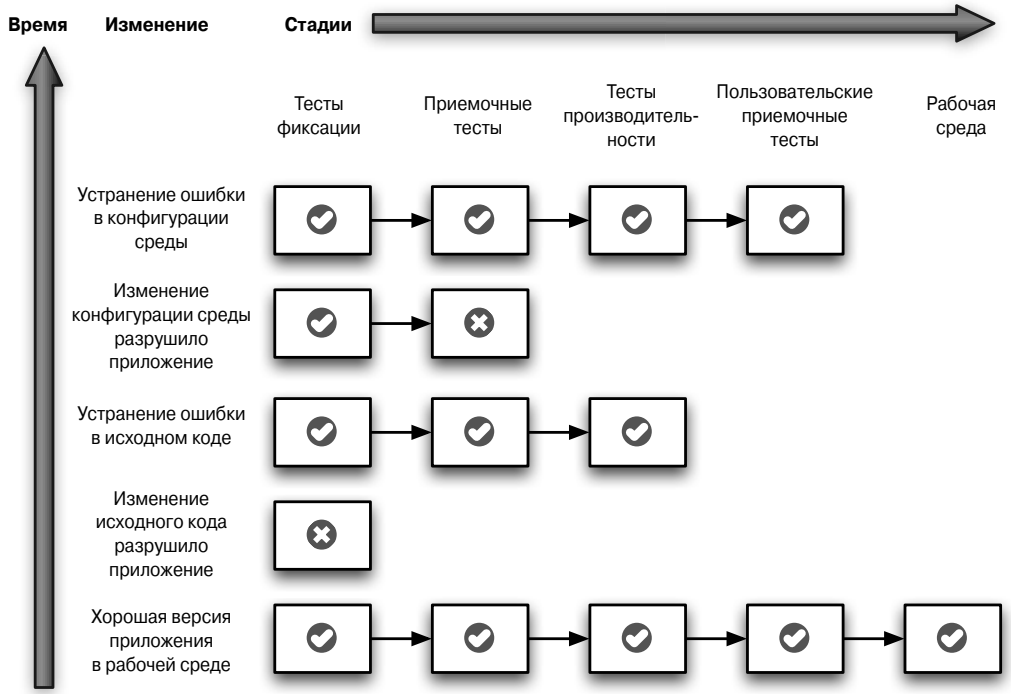


Рис. 11.7. Продвижение изменений по конвейеру развертывания

Однако вносить каждое изменение в отладочную или рабочую среду путем копирования базовой среды в шаблон и создания новой среды — не очень хорошая идея. Вы не только быстро переполните дисковое пространство, но и потеряете преимущества автономного управления инфраструктурой посредством декларативных конфигураций, контролируемых системой управления версиями. Лучшее решение состоит в сохранении относительно стабильного базового образа виртуальной машины, включая образы базовой операционной системы с последними обновлениями, зависимостей промежуточного программного обеспечения и агента централизации данных. После этого данный инструмент можно использовать для завершения процесса установки и точной настройки конфигурации.

Параллельное тестирование с помощью виртуальных сред

Все меняется, когда пользователи сами устанавливают программное обеспечение, особенно за пределами корпоративной среды. В этом случае вы почти не контролируете рабочую среду, потому что она размещена на компьютерах пользователей и они делают с ней все, что хотят. Поэтому важно протестировать программное обеспечение в достаточно широком диапазоне сред. Например, настольные приложения часто должны быть кроссплатформенными, т.е. выполняться в Linux, Mac и Windows, причем в разных версиях и при разных конфигурациях.

Виртуализация предоставляет прекрасные способы тестирования кроссплатформенности. Создайте виртуальные машины с примерами каждой целевой среды, в которой предполагается использовать приложение, и создайте на их основе шаблоны виртуальных машин. После этого запустите все стадии конвейера развертывания на разных виртуаль-

ных машинах в параллельном режиме. Современные инструменты непрерывной интеграции позволяют легко применить данный подход.

Эту же методику можно применить для распараллеливания тестов, чтобы сократить цикл обратной связи дорогостоящих приемочных тестов и тестов производительности. Если тесты независимы (см. главу 8), их можно выполнять параллельно на многих виртуальных машинах (конечно, их можно выполнять и в параллельных потоках, но данная методика плохо масштабируется). Параллельное выполнение на выделенном гриде радикально ускоряет автоматические тесты. В конечном счете, производительность тестов ограничена только производительностью самого медленного теста и бюджетом организации. Современные инструменты непрерывной интеграции, а также инструменты наподобие Selenium Grid существенно упрощают эту задачу.

Виртуальные сети

Инструменты виртуализации поддерживают мощные сетевые конфигурации, что существенно облегчает установку виртуальных частных сетей. С их помощью можно создавать виртуальные среды, близкие к рабочим, путем репликации точных топологий сетей (вплоть до IP-адресов и MAC-адресов), используемых в рабочих средах. Эта методика часто применяется для создания множества версий больших сложных сред. В одном из проектов в рабочей среде было пять серверов: веб-сервер, сервер приложений, сервер базы данных, сервер Microsoft BizTalk и сервер, хостирующий устаревшие приложения.

Команда поставки создала базовые шаблоны каждого сервера и применила инструмент виртуализации для создания множества копий каждой среды для приемочного тестирования и тестирования производительности. Структура данной системы показана на рис. 11.8.

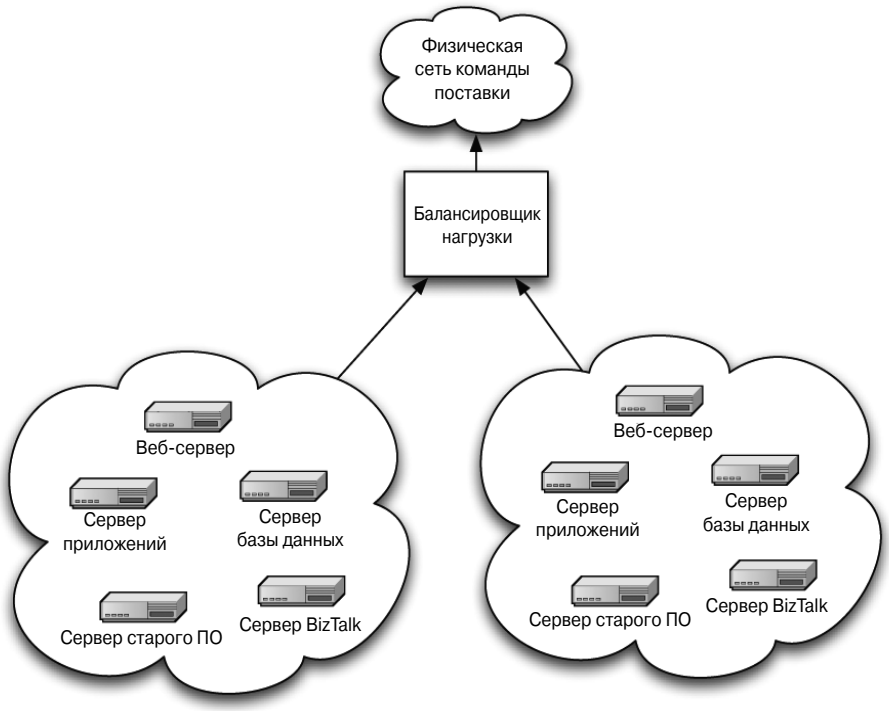


Рис. 11.8. Использование виртуальных сетей

Каждая среда была подключена к внешнему миру посредством виртуальной сети. Это дало возможность программно имитировать соединение между серверами приложений и базы данных, отказавшись от программного интерфейса виртуализации в автоматических нефункциональных тестах. Конечно, все это можно сделать и без виртуализации, но такая задача будет настолько сложной, что вряд ли кто-либо возьмется за нее.

Облачные вычисления

Облачные вычисления — старая идея, но в последние годы они стали повсеместными. В этой технологии информация хранится в Интернете, а обращение к ней и манипулирование ею выполняются посредством программных служб, также доступных посредством Интернета. Важным свойством облачных вычислений является то, что используемые вычислительные ресурсы, такие как процессорное время, память и т.п., можно расширять и сокращать по мере необходимости, а платите вы только за то, что используете. Учитывайте двузначность данного термина: вычислительным облаком называются как собственно программные службы, так и оборудование и программные среды, в которых эти службы выполняются.

Потребительские вычисления

Эта концепция тесно связана с облачными вычислениями. Идея потребительских, или коммунальных, вычислений (utility computing) состоит в том, что вычислительные ресурсы (процессорное время, память, полоса пропускания) предоставляются как коммунальные услуги, подобно газу или электричеству. Впервые эта концепция была предложена в 1961 году Джоном Маккарти, но прошло несколько десятилетий, прежде чем компьютерная инфраструктура достаточно созрела для надежного предоставления платных вычислительных услуг большому количеству пользователей. Компании HP, Sun и Intel некоторое время предлагали платные вычислительные услуги, но настоящий бум начался лишь в августе 2006 года, когда Amazon развернула службу EC2. Популярность служб Amazon была обусловлена тем, что компания сначала использовала их внутренне, чтобы проверить их полезность. С тех пор появилось много инструментов и поставщиков облачных служб.

Главное преимущество платных вычислительных услуг состоит в том, что они не требуют капиталовложений в инфраструктуру. Многие начинающие компании начали применять службы Amazon Web Services (для краткости часто пишут AWS) для хостирования своих служб, потому что контрактные и предварительные платежи в них сведены к нулю. В результате компании получили возможность оплачивать услуги AWS кредитными карточками после получения денег от своих пользователей. Платные вычислительные услуги привлекательны также для компаний среднего масштаба, потому что в бухгалтерских отчетах плата за услуги фигурирует как текущие, а не капитальные, расходы. Стоимость услуг сравнительно низкая, поэтому их получение не требует согласования с администрацией компании. Кроме того, компании легко управлять масштабированием бизнеса: если программное обеспечение приспособлено к выполнению в гриде, добавление или удаление компьютеров сводится к единичному вызову API-функции. Можно начать с одного компьютера, но если новая идея окажется успешной и можно будет расширять бизнес, затраты окажутся минимальными.

Во многих организациях один из главных барьеров на пути внедрения облачных технологий — чувство неуверенности, возникающее в связи с передачей информационных активов компании в третьи руки. Однако с появлением таких технологий, как Eucalyptus, можно развернуть собственное облако на территории компании.

Принято различать три категории облачных вычислений [9i7RMz]: приложения в облаке, инфраструктура в облаке и платформы в облаке. Примеры приложений в облаке — WordPress, SalesForce, Gmail и Wikipedia. Это традиционные веб-службы, хостируемые облачными инфраструктурами. Программа SETI@Home — наиболее ранний пример крупного некоммерческого приложения в облаке.

Инфраструктура в облаке

Инфраструктура в таких облаках, как AWS, может обладать хорошей конфигурируемостью. Сайт AWS предоставляет много инфраструктурных служб, включая очереди сообщений, хостирование статического содержимого и потокового видео, балансирование нагрузки, хранение и, конечно, популярная платная служба хостирования виртуальных машин EC2. Все эти услуги предоставляют вам полный контроль над системами, но вы должны приложить некоторые усилия, чтобы собрать все воедино. Сайт Azure компании Microsoft предоставляет ряд облачных служб, которые можно интерпретировать как инфраструктурные. Однако предоставляемая виртуальная машина имеет некоторые свойства платформ в облаке. На момент написания книги пользователи не имели административного доступа к виртуальным машинам и, следовательно, не могли изменять их конфигурацию или устанавливать программное обеспечение, требующее повышенных привилегий.

Во многих проектах AWS используется в качестве рабочих систем. При правильном структурировании архитектуры масштабирование приложения выполняется очень легко с помощью инфраструктурных изменений. Существует много провайдеров услуг, которые можно использовать для упрощения управления ресурсами. Многие специализированные службы и приложения надстроены поверх AWS. Однако, чем больше вы пользуетесь этими службами, тем больше вы увязаете в патентованной архитектуре и лишаетесь свободы выбора.

Даже если вы не используете AWS в качестве рабочей инфраструктуры, она может быть полезным инструментом процесса поставки приложений. Служба EC2 облегчает создание новых тестовых сред по требованию. Ее другие полезные применения — распараллеливание тестов для их ускорения, тестирование производительности, кроссплатформенные приемочные тесты (см. ранее) и т.п.

Планируя переход к облачной инфраструктуре, необходимо проанализировать два важных фактора: безопасность и уровень услуг.

Чаще всего безопасность — это первое, что заставляет компании среднего и большого размеров отказаться от облачной инфраструктуры. Когда рабочая инфраструктура попадает в неизвестно чьи руки, что остановит их от соблазна компрометации ваших услуг или похищения ваших данных? Провайдеры облачных вычислений знают об этом мотиве и устанавливают различные механизмы повышения безопасности, такие как конфигурируемые брандмауэры и частные сети, соединенные с VPN клиентской организации. Впрочем, нет никаких фундаментальных причин, по которым облачные службы могут быть более уязвимыми, чем публичные службы, хостируемые вашей собственной инфраструктурой. Важно отметить, что риски облачных и собственных инфраструктур имеют разную природу; это необходимо учитывать в плане развертывания облачных решений.

Часто упоминаемое ограничение облачных вычислений — проблемы совместимости с регуляторными правилами. Однако они обусловлены, главным образом, не регуляторными документами, запрещающими использовать такие вычисления, а тем, что эти документы плохо согласуются с ними. Большинство регуляторных правил попросту игнорирует существование данной технологии, а другие написаны так, что их тяжело интерпретировать применительно к облачным вычислениям. Однако при тщательном планировании можно

учесть даже их. Например, медицинская компания TC3 зашифровала данные для хостирования своей службы в AWS и, таким образом, сохранила совместимость со спецификацией HIPAA. Некоторые поставщики облачных вычислений предоставляют уровень совместимости PCI DSS, а некоторые предоставляют платные услуги, совместимые со спецификацией PCI, в результате чего пользователи не имеют проблем с оплатой кредитными карточками. Даже крупные организации, требующие наивысшего уровня совместимости, могут использовать гибридные подходы, в которых платежная система хостируется самостоятельно, а остальные компоненты — облачной инфраструктурой.

Уровень услуг важен, когда вся инфраструктура является аутсорсинговой. Как и в случае безопасности, вы должны провести некоторые исследования, дабы убедиться, что провайдер удовлетворяет вашим требованиям. Особенно это касается производительности. Компания Amazon предоставляет службы разного уровня производительности в зависимости от нужд клиента, но даже самому высокому уровню далеко до высокопроизводительных серверов, установленных в офисе компании. Если вам необходима система управления реляционной базой данных, подвергающейся значительным нагрузкам и хранящей большие объемы информации, вам придется отказаться от облачных сред (впрочем, как и виртуальных).

Платформы в облаке

Примеры платформ в облаке — службы Google App Engine и Force.com, провайдеры которых предоставляют стандартизованные стеки приложений. За то, что вы используете их стек, они берут на себя заботу о таких вещах, как масштабирование инфраструктур и приложений. Вы жертвуете гибкостью ради того, чтобы провайдер мог позаботиться о нефункциональных требованиях, таких как производительность и доступность. Ниже перечислены преимущества платформ в облаке.

- Низкая стоимость и гибкость установки (эти же преимущества присущи инфраструктурам в облаке).
- Провайдер службы берет на себя заботу о нефункциональных требованиях, таких как производительность, доступность и (в некоторой степени) безопасность.
- Вы развертываете свою систему в полностью стандартизованный стек. Это означает, что нет необходимости беспокоиться о поддержке и конфигурировании тестовой, отладочной и рабочей сред. Кроме того, можно обойтись без виртуальных образов.

Последний пункт — революционный. Более половины данной книги посвящено вопросам автоматизации процессов развертывания, тестирования и поставки релиза и способам установки и управления средами тестирования и развертывания. При использовании платформ в облаке эти вопросы снимаются с повестки дня. Обычно достаточно запустить одну команду, чтобы развернуть приложение в Интернете. Вы можете практически из ничего поставить релиз в течение нескольких минут. Создание процесса развертывания путем щелчка на кнопке потребует почти нулевых инвестиций с вашей стороны.

Однако сама природа платформ в облаке означает, что на разрабатываемое приложение налагаются суровые ограничения. Именно эти ограничения позволяют службам предоставлять простые процессы развертывания и обеспечивать высокие масштабируемость и производительность. Например, Google App Engine предоставляет реализацию только BigTable, а не популярных систем управления реляционными базами данных. Вы не можете создать дополнительный поток, обратиться к серверу SMTP и т.п.

Платформы в облаке страдают теми же ограничениями, которые делают инфраструктуры в облаке непригодными для решения многих задач. Более того, ограничения пере-

носимости и замкнутости на технологии поставщика для платформ в облаке еще более суровые.

Тем не менее мы считаем, что для многих типов приложений облачные технологии могут быть полезными. Мы даже ожидаем изменения традиционных архитектур и технологий в связи с появлением новых типов служб.

Одного рецепта от всех болезней не существует

Конечно, вы можете смешивать разные службы для реализации своей системы. Например, можно хостировать статическое содержимое и потоковое видео в AWS, приложение — в Google App Engine, а собственную службу выполнять в собственной инфраструктуре.

Для этого приложение должно быть приспособлено для работы в гетерогенных средах. Для развертывания такого типа необходимо реализовать архитектуру со слабыми связями. Низкая стоимость гетерогенных решений и возможность легко удовлетворять нефункциональным требованиям подталкивает компании к архитектурам со слабыми связями. Однако разрабатывать такие архитектуры сложнее, и этот вопрос выходит за рамки данной книги.

Технология облачных вычислений находится на относительно ранней стадии своей эволюции. В последнее время ей уделяется слишком много внимания, хотя сама технология еще “сырая”. Однако в более далекой перспективе (по оптимистическим оценкам — через несколько лет) ее значение и популярность будут возрастать.

Облачные решения типа “сделай сам”

Облачные вычисления не обязательно базируются на новейших технологиях. Нам известно несколько организаций, в которых свободные ресурсы настольных компьютеров используются для разных вычислений, когда эти компьютеры не очень заняты.

Один банк, с которым мы работали, вдвое уменьшил капиталовложения в оборудование путем использования ресурсов настольных компьютеров своих сотрудников. По ночам их компьютеры загружались пакетными операциями. Благодаря этому компании не пришлось покупать дополнительные компьютеры, а вычисления, разбитые на блоки, пригодные для размещения в облаке, выполнялись быстрее.

Это была большая транснациональная компания, поэтому в каждый момент имелись тысячи компьютеров на другой стороне планеты, пользователи которых отсутствовали. Но их компьютеры тем временем продолжали усердно обрабатывать сравнительно небольшие блоки информации. В целом, производительность облака в каждый момент времени была огромной. Но для этого пришлось решить проблему разбиения вычислений на небольшие блоки, которые можно разместить в дискретных элементах облака.

Критика облачных вычислений

Мы убеждены, что популярность облачных вычислений будет увеличиваться, но не следует забывать, что не все воодушевлены их невероятным потенциалом, разрекламированным компаниями Amazon, IBM и Microsoft.

Ларри Эллисон метко заметил: “Мы переопределили концепцию облачных вычислений, включив в нее все, что мы делаем и без них... Что это изменит, кроме фразеологии в рекламе?” (“Wall Street Journal”, 26 сентября 2008 г.). У него появился союзник в лице Ричарда Столлмана, который был еще более саркастичным: “Это глупость. Даже хуже, чем

глупость, — это рекламная кампания. Если нам говорят, что это неизбежно, значит, кто-то прилагает огромные усилия, чтобы это стало правдой" ("Guardian", 29 сентября 2008 г.).

В первую очередь, отметим, что вычислительное облако — это, конечно же, не Интернет, а гибкая система с открытой архитектурой, хорошо приспособленная для взаимодействия с чем угодно. Тем не менее каждый поставщик предлагает свою службу, и вы оказываетесь привязанным к его платформе. Некоторое время пиринговые службы казались наиболее перспективной парадигмой сборки больших распределенных систем. Однако их потенциальные возможности до сих пор не реализованы в полной мере. Скорее всего, это объясняется тем, что поставщикам тяжело зарабатывать деньги на пиринговых службах, а в облачных технологиях легко реализуется модель платных вычислительных услуг. Однако тяжелее от этого будет вам: ваши приложения и данные попадают в зависимость от поставщика. Причем, нет гарантии, что эффективность системы повысится по сравнению с текущей инфраструктурой на основе собственных вычислительных мощностей.

На момент написания данной книги не существовало общепринятого стандарта даже для базовых платформ виртуализации, применяемых для предоставления платных вычислительных услуг. Непохоже даже, что будут хоть какие-нибудь стандарты на уровне API. В рамках проекта Eucalyptus были реализованы компоненты AWS API, позволяющие клиентам создавать частные облака, но реализовать программные интерфейсы, представленные службами Azure и Google AppEngine, намного тяжелее. Это существенно затрудняет переносимость приложений. В результате на данный момент в облачных технологиях зависимость клиентов от поставщиков более сильная, чем в других областях.

Для некоторых типов приложений облачные технологии неприемлемы с финансовой точки зрения. Попытайтесь спрогнозировать затраты и доходы от переноса вашей инфраструктуры в платное облако. Поэкспериментируйте с облаком, чтобы проверить правильность ваших предположений о нем. Рассмотрите такие факторы, как точка безубыточности двух моделей, амортизация, стоимость сопровождения, возможность восстановления после краха, преимущества отсутствия капитальных затрат и т.п. Решение о целесообразности переноса инфраструктуры в вычислительное облако зависит, главным образом, не от технических деталей проекта, а от деловой модели, принятой в организации.

Подробную дискуссию с аргументами "за" и "против" в отношении облачных технологий, включая финансовые аспекты, можно найти в статье [bTAJ0B].

Мониторинг инфраструктуры и приложений

Важно всегда знать, что происходит в рабочей среде. На то есть три причины. Во-первых, компания быстрее и правильнее оценит полезность стратегии, если будет получать в режиме реального времени информацию о работе системы, в частности, данные о денежных поступлениях и их источниках. Во-вторых, при возникновении проблем необходимо немедленно сообщить о них службе техподдержки. Кроме того, необходимо заранее подготовить на этот случай инструменты диагностирования и устранения проблем. В-третьих, история важна для планирования. Если у вас нет подробных данных о поведении системы при неожиданном пике запросов или добавлении новых серверов, вы не сможете правильно спланировать развитие инфраструктуры для удовлетворения деловых требований.

Создавая стратегию мониторинга системы, необходимо спланировать решение четырех задач:

- подготовка инструментов, необходимых для сбора данных об инфраструктуре и приложении;

- сохранение и обобщение данных таким образом, чтобы их легко было извлечь для анализа;
- создание интерфейсов, отображающих обобщенные данные в формате, удобном для администрирования и бизнес-анализа;
- установка процедуры оповещения заинтересованных лиц о событиях, происходящих в системе.

Сбор данных

В первую очередь, нужно решить, какие данные необходимо собирать. Данные могут поступать из следующих источников.

- **Оборудование.** Почти все современное серверное оборудование реализует интерфейс IPMI (Intelligent Platform Management Interface — интеллектуальный интерфейс управления платформой), позволяющий контролировать температуры, напряжения, скорость вращения вентиляторов, состояние периферийных устройств и т.п. С его помощью можно управлять питанием и световыми индикаторами на лицевой панели, даже когда компьютер выключен.
- **Операционная система** на серверах, образующих инфраструктуру. Все операционные системы предоставляют интерфейсы для сбора информации о показателях производительности, таких как использование памяти, подкачка, дисковое пространство, полоса пропускания операций ввода-вывода (диска или сетевой карты), загруженность процессора и т.п. С их помощью можно также выполнять мониторинг таблицы процессов, чтобы проанализировать, какие ресурсы потребляются каждым процессом. В UNIX демон Collectd предоставляет стандартный способ сбора данных. В Windows это делается с помощью системных счетчиков, которые могут использоваться другими провайдерами показателей производительности.
- **Промежуточное программное обеспечение** может предоставлять информацию об использовании ресурсов, таких как память, пулы соединений с базами данных, пулы потоков, количество соединений, время реакции на запрос и т.п.
- **Приложения** должны быть спроектированы таким образом, чтобы из их классов можно было извлечь информацию, полезную для администрирования и бизнес-анализа, такую как количество транзакций, их стоимость, конверсия и т.п. Кроме того, приложения должны облегчать анализ демографических и поведенческих характеристик пользователей. Они должны записывать статус соединений с внешними системами, от которых зависят. И наконец, они должны сообщать о своей версии, а также версиях внутренних компонентов.

Существует много способов сбора данных. В первую очередь, отметим большое количество инструментов (как коммерческих, так и открытых), которые собирают все описанные выше данные, сохраняют их, генерируют отчеты и диаграммы, отображают информационные панели и предоставляют средства оповещения о важных событиях. Наиболее мощные открытые инструменты — Nagios, OpenNMS, Flapjack и Zenoss, но существует также много других [dcgsxa]. Ведущие поставщики коммерческих инструментов — IBM (программа Tivoli) и HP (программы Operations Manager, BMC и CA). Сравнительно новый, но уже наделавший много шума инструмент, — Splunk.

За кулисами во всех упомянутых инструментах используется одна из открытых технологий мониторинга. Главные из них — SMNP, ее потомок CIM и JMX (в системах Java).

Splunk

Этот инструмент индексирует файлы журналов и другие текстовые данные, содержащие штампы времени, для всей инфраструктуры. Большинство описанных выше источников данных можно сконфигурировать на создание штампов времени. Инструмент Splunk выполняет поиск заданных событий и анализ их причин. Администраторы могут использовать его в качестве информационной панели. Кроме того, его можно сконфигурировать на рассылку оповещений.

Технология SNMP — наиболее часто используемый стандарт мониторинга — состоит из трех компонентов: управляемых устройств, агентов и системы сетевого управления. Управляемые устройства — это физические объекты, такие как серверы, коммутаторы, брандмауэры и т.п. Агенты взаимодействуют с отдельными приложениями и устройствами, мониторинг которых необходимо выполнять. Система сетевого управления контролирует агентов и управляемые устройства. Все эти компоненты взаимодействуют друг с другом посредством сетевого протокола SNMP, работающего на прикладном уровне поверх стандартного стека TCP/IP. Архитектура SNMP показана на рис. 11.9.

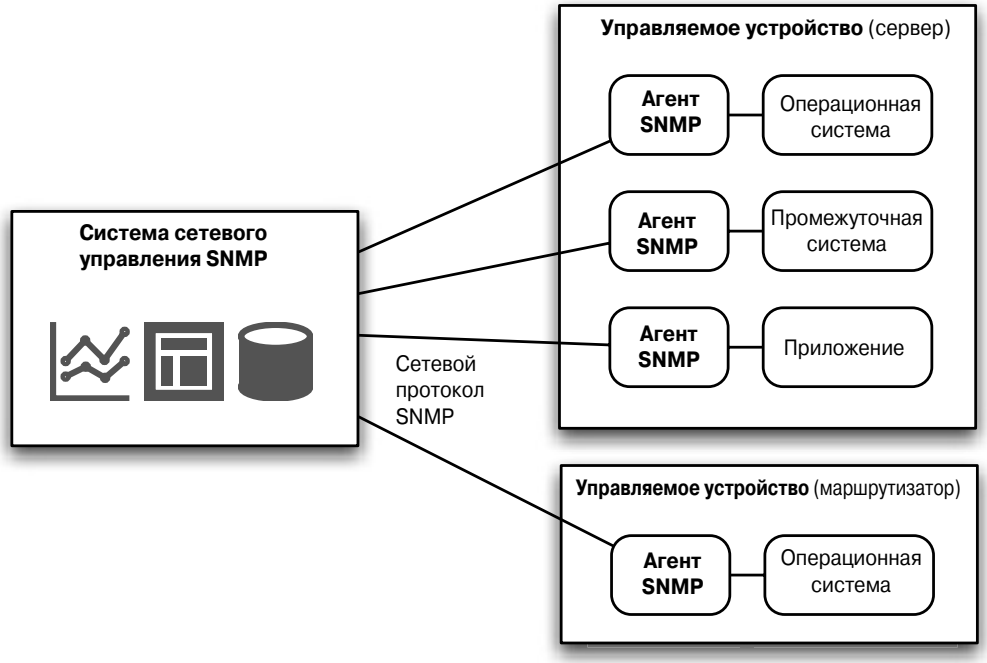


Рис. 11.9. Архитектура SNMP

В технологии SNMP вся информация представлена в виде переменных. Мониторинг выполняется путем наблюдения за переменными и установки их значений. Какие переменные доступны для данного типа агента SNMP (с их описаниями и типами) и может ли агент редактировать переменные (или только читать), описано в файле формата MIB (Management Information Base — база управляющей информацией). Каждый поставщик определяет файлы MIB для предоставляемых агентов и систем. Центральный реестр протокола поддерживается организацией IANA [aMiYLA]. Технология SNMP встроена

практически во все операционные системы, в большинство промежуточных программ (Apache, WebLogic, Oracle и др.) и во многие устройства. Вы сами можете создавать агенты SNMP и файлы MIB для собственных приложений, хотя это нетривиальная задача, требующая тесного взаимодействия разработчиков и администраторов.

Журналы

Ведение журналов — важный этап стратегии мониторинга. Операционные системы и промежуточное ПО генерируют журналы, полезные для понимания поведения пользователей и отслеживания источников проблем.

Разрабатываемое приложение тоже должно генерировать качественные журналы. Важно правильно учитывать уровни записей и сообщений. Большинство систем генерации журналов поддерживает несколько уровней, таких как `DEBUG`, `INFO`, `WARNING`, `ERROR` и `FATAL`. По умолчанию приложение должно отображать только сообщения уровней `WARNING`, `ERROR` и `FATAL`. При отладке или развертывании можно задать отображение и других уровней путем конфигурирования системы. В рабочей среде журналы доступны только администраторам. В других средах можно записывать или отображать на экране также нижележащие исключения. Это очень помогает в процессе отладки приложения.

Не забывайте, что главный “потребитель” файлов журналов — администраторы. Разработчикам полезно проводить какое-то время с командой техподдержки, решающей проблемы пользователей, или с администраторами, решающими проблемы в рабочей среде. Из этих встреч разработчики узнают много интересного для себя. Например, что восстановимые ошибки приложения, такие как отказ регистрации пользователя, не должны быть выше уровня `DEBUG`, а превышение тайм-аута внешней системы должно отображаться на уровне `ERROR` или `FATAL` (в зависимости от того, может ли приложение продолжить обработку транзакции без внешней системы).

Журналы необходимы для аудита, поэтому к ним должны предъявляться определенные требования, которые можно причислить к категории нефункциональных требований. Поговорите с администраторами, чтобы выяснить, что им нужно, и определите требования к журналам в самом начале проекта. В частности, найдите оптимальный баланс между объемом информации, записываемой в журналы, и возможностью визуально анализировать их. Важно, чтобы человек мог просмотреть журнал и найти в нем все, что ему нужно. Поэтому каждая запись должна располагаться в одной строке. С помощью табуляций имитируйте табличную структуру или сгенерируйте журнал в табличном формате. В отдельных столбцах разместите штамп времени, уровень сообщения, место генерации ошибки, код ошибки и описание.

Создание информационных панелей

Как и в случае непрерывной интеграции для команды разработки, важно, чтобы у администраторов была большая, хорошо видимая панель, на которой они могут наблюдать обобщенные сообщения о существенных событиях. Кроме того, они должны иметь возможность в случае неполадок получить более подробную информацию о проблеме. Все открытые и коммерческие инструменты предоставляют эту функцию, включая отображение тенденций и генерацию отчетов. В качестве примера на рис. 11.10 показан снимок программы Nagios. Полезно также видеть, какая версия каждого приложения и в какой среде выполняется. Для этого от разработчиков потребуются дополнительные усилия.

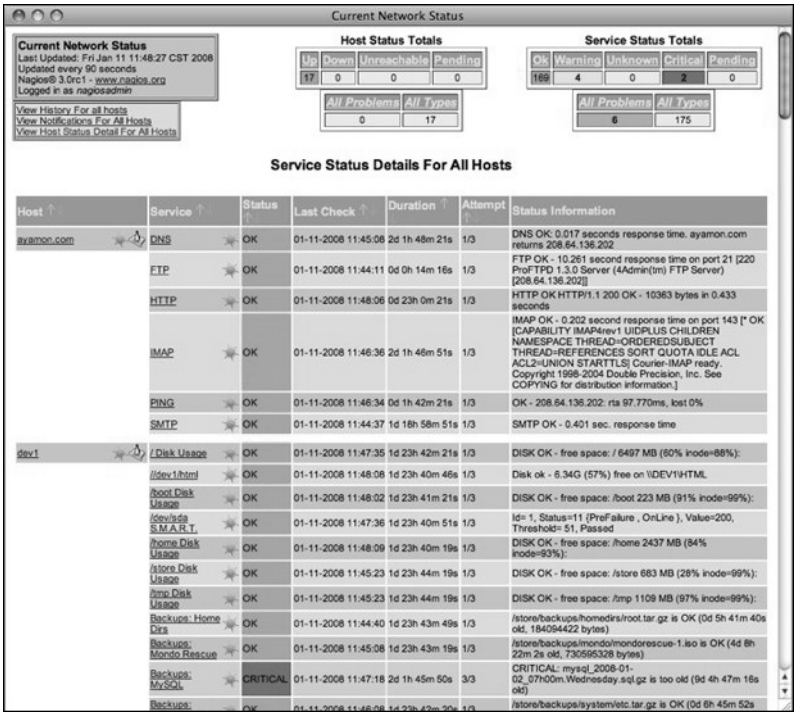


Рис. 11.10. Окно программы Nagios

Потенциально существуют тысячи событий и параметров, которые можно отображать, поэтому важно спланировать информационную панель таким образом, чтобы она не была перегружена ненужной информацией. Составьте список рисков и разбейте их на категории на основе вероятностей и влияния на работу системы. Список может содержать общие риски, такие как нехватка дискового пространства или неавторизованный доступ к средам, а также специфические риски конкретного бизнеса, например невозможность завершения транзакции. После этого решите, что нужно включить в мониторинг и как отображать информацию.

Часто используется обобщенное представление данных в виде красного, желтого и зеленого сигналов. Администраторы хорошо понимают такое представление. В первую очередь выясните, какие параметры необходимо обобщать. Отдельные “светофоры” можно создать для сред, приложений и деловых функций. Учитывайте также, что разным потребителям результатов мониторинга нужны разные параметры системы. Определив обобщаемые параметры, установите для них пороговые значения. Нигард предлагает следующую методику [23].

Зеленый сигнал означает, что все следующие утверждения верные:

- все ожидаемые события произошли;
- не произошло ни одного неожидаемого события;
- все метрики находятся в номинальных диапазонах (в некоторых случаях можно учитывать дисперсию метрик);
- осуществляется полный контроль над состояниями.

Желтый сигнал означает, что как минимум одно из следующих утверждений верное:

- одно из ожидаемых событий не произошло;
- произошло как минимум одно неожидаемое событие со средним уровнем критичности;
- значение одного или нескольких параметров выходит за пределы диапазона номинальных значений;
- некритичное состояние не полностью управляемое (например, разрыв соединения привел к отключению одного некритичного средства).

Красный сигнал означает, что как минимум одно из следующих утверждений верное:

- необходимое событие не произошло;
- произошло одно ненормальное событие с высоким уровнем критичности;
- один или несколько параметров вышли далеко за пределы диапазонов номинальных значений;
- критичное состояние не полностью управляемое (например, не принимаются запросы).

Мониторинг на основе функционирования

Концепция разработки приложений на основе функционирования (BDD) предполагает проектирование структуры на основе автоматических тестов функционирования приложения. Концепция мониторинга на основе поведений немного другая. Она предполагает создание администраторами автоматических тестов поведения инфраструктуры. Начать можно с простого теста, обнаруживающего крах инфраструктуры. Затем нужно определить манифест Puppet (или другого инструмента управления конфигурациями), переводящий инфраструктуру в ожидаемое состояние. После этого выполните тест для проверки, корректно ли установлена конфигурация и демонстрирует ли инфраструктура ожидаемое поведение.

Мартин Энглунд, кому принадлежит эта идея, использует для создания тестов инструмент Cucumber. Ниже приведен пример из его блога [cs9LsY].

```
Feature: sendmail configure
(Средство: конфигурация Sendmail
  Systems should be able to send mail
  (Система должна иметь возможность отправлять письма)

  Scenario: should be able to send mail
    # features/weblogs.sfbay.sun.com/mail.feature:5
    (Сценарий: система должна иметь возможность отправлять письма)
    When connecting to weblogs.sfbay.sun.com using ssh
    # features/steps/ssh_steps.rb:12
    (При подключении к weblogs.sfbay.sun.com через ssh)
    Then I want to send mail to "martin.englund@sun.com"
    # features/steps/mail_steps.rb:1
    (Отправлять письма по адресу martin.englund@sun.com)
```

Линдси Холмвуд создала программу Cucumber-Nagios [anKH1W], которая позволяет создавать тесты Cucumber, генерирующие результаты в формате, совместимом с надстройками Nagios. С ее помощью можно создавать тесты в Cucumber и выполнять мониторинг результата в Nagios.

Данную парадигму можно применить для встраивания дымовых тестов разрабатываемого приложения в приложение, выполняющее мониторинг. Для этого нужно встроить

выборку дымовых тестов приложения в Nagios с помощью Cucumber-Nagios. Такие тесты позволят убедиться не только в том, что веб-сервер реагирует на запросы, но и в том, что приложение нормально работает.

Резюме

Мы поймем вас, если, прочитав эту главу, вы подумаете, что мы зашли слишком далеко. Неужели мы всерьез предлагаем сделать инфраструктуру полностью автономной? Действительно ли мы считаем, что вы должны выбросить все административные инструменты, поставляемые в пакете дорогостоящего программного обеспечения? Фактически, да. Впрочем, мы предлагаем делать это осторожно.

Уровень автоматизации, до которого мы рекомендуем довести управление конфигурациями инфраструктур, зависит от их типа и бюджета проекта. Простая утилита командной строки может не предъявлять много требований к среде, в которой она выполняется, однако в случае веб-сайта, служащего первым уровнем многоуровневой архитектуры, необходимо проанализировать все, что написано выше, и даже больше. Наш опыт свидетельствует о том, что в большинстве коммерческих приложений к управлению конфигурациями необходимо относиться очень серьезно. Ошибки конфигурирования приводят к снижению производительности приложения, эффективности процесса разработки и увеличению стоимости проекта в геометрической прогрессии.

Рекомендации и стратегии, представленные в данной главе, конечно, усложняют систему развертывания. Автоматическое управление конфигурациями продуктов сторонних поставщиков часто оказывается чрезвычайно сложной задачей, требующей изобретательности и опыта подобных работ. Однако, если вы создаете большую, сложную систему со многими конфигурациями и, возможно, на основе многих технологий, предлагаемые подходы могут спасти проект.

Если бы автономная инфраструктура была дешевой и ее было легко реализовать, все захотели бы ею пользоваться, потому что она радикально упрощает создание копий рабочих сред. Этот факт настолько очевиден, что о нем не стоило бы упоминать. Однако, если бы автономная инфраструктура была бесплатной, единственным возражением против ее применения была бы стоимость копирования. Следовательно, на оси суммарной стоимости должна быть точка минимума. У вас всегда есть широкий спектр вариантов решений — от бесплатных до слишком дорогих.

Мы считаем, что использование методик, описанных в данной главе, как и более широких стратегий реализации конвейера развертывания, позволит управлять всеми затратами. Несомненно, применение этих методик увеличит стоимость создания систем сборки и развертывания, однако в долгосрочной перспективе стоимость ручного управления средами намного выше, потому что приводит к многочисленным проблемам, описанным в данной главе.

Если вы планируете использовать в своей коммерческой системе продукты сторонних поставщиков, обязательно убедитесь в том, что они поддерживают автоматическое управление конфигурациями. Если вам встретятся продукты, не удовлетворяющие этому требованию, окажите нам (и себе) услугу — выскажите их поставщикам свое неодобрение. Слишком многие из них все еще не воспринимают проблемы управления конфигурациями всерьез.

И конечно, займитесь стратегией управления конфигурациями в самом начале работы над проектом. Привлеките к этой задаче все заинтересованные стороны, включая разработчиков и администраторов.

Глава 12

Управление данными

Введение

Задачи хранения данных и управления ними ставят перед разработчиками специфический набор проблем, возникающих в процессах тестирования и развертывания. Это обусловлено двумя причинами. Во-первых, многие приложения обрабатывают огромные объемы данных. Количество байтов, выделенных на кодирование поведения приложения (исходные коды и конфигурационная информация), чаще всего намного меньше, чем объем данных. Во-вторых, жизненный цикл данных существенно отличается от жизненного цикла других частей системы. Данные нужно сохранять долго. Некоторые данные существуют намного дольше, чем приложение, которое создало их. В то же время, значительная часть данных изменяется очень быстро, намного быстрее, чем приложение. Наиболее важная особенность данных состоит в том, что ими нужно манипулировать при каждом откате или развертывании системы.

В большинстве случаев при развертывании нового кода предыдущую версию можно полностью удалить (по крайней мере, перенести в хранилище) и заменить новой версией. Это позволяет быть уверенным в правильности начального состояния системы. Для данных такая стратегия применима только в редких случаях, а в большинстве реальных систем она невозможна. Когда система поставляется в рабочую среду, объем ассоциированных с нею данных увеличивается, причем они имеют ценность сами по себе. Фактически, это наиболее ценная часть системы, может, даже более ценная, чем приложение. Поэтому, если необходимо изменить структуру или содержимое данных, возникают сложные проблемы.

Когда система увеличивается и развивается, неизбежно возникает необходимость в изменении данных. Поэтому необходим механизм внесения изменений с максимальной надежностью и минимальными рисками. Ключевой момент создания такого механизма — автоматизация процессов миграции в базах данных. В настоящее время существует много инструментов, облегчающих и упрощающих автоматизацию миграции данных, поэтому сценарии миграции могут быть частью автоматического процесса развертывания. Эти инструменты позволяют также управлять версиями баз данных и выполнять их миграцию с одной версии в другую. Такая возможность оказывает положительное влияние на отделение процессов разработки от процессов развертывания: можно выполнить миграцию для каждого изменения базы данных, даже если вы не развертываете каждое изменение схемы. Администраторам баз данных больше не нужен грандиозный план будущих изменений; они могут вносить изменения инкрементным способом по мере развития приложения.

Другой важный вопрос, рассматриваемый в данной главе, — управление тестовыми данными. При выполнении приемочных тестов или тестов производительности (а иногда и модульных) команда часто создает дамп рабочих данных. Такой подход проблематичен по многим причинам (среди которых большой объем данных — не главная). В данной главе представлены альтернативные подходы.

Существенное предостережение: алгоритмы обработки данных в большинстве приложений зависят от реляционных СУБД. Но реляционные базы данных — не единственная технология хранения информации. Во многих случаях это даже не лучшая технология, что убедительно демонстрирует развитие движения NoSQL. Советы и стратегии, представленные в этой главе, уместны для любых систем хранения данных, однако при обсуждении подробностей мы будем говорить, главным образом, о реляционных базах данных, потому что в настоящее время это явно превалирующая технология.

Управление базами данных с помощью сценариев

Как и другие изменения системы, любые изменения в базах данных, используемых в процессах сборки, установки, тестирования и поставки релиза, должны управляться автоматическими процессами. Инициализация базы данных и все процессы миграции должны контролироваться системой управления версиями. Необходимо иметь возможность применять сценарии для управления всеми базами данных, используемыми в процессе поставки, в том числе для создания новых локальных баз данных для разработчиков, пишущих коды, для обновления системных интеграционных тестов сред, для миграции рабочих баз данных в процессе поставки релиза и т.п.

По мере развития приложения схема базы данных может изменяться. Изменение схемы создает существенные проблемы, потому что схема должна работать с конкретной версией приложения. Например, при развертывании в отладочной среде необходимо иметь возможность перенести в отладочную базу данных соответствующую схему, чтобы база данных была совместимой с версией развертываемого приложения. Перенос можно выполнять с помощью сценариев, как показано в следующем разделе.

Сценарии баз данных должны использоваться как часть процесса непрерывной интеграции. Базы данных не привлекаются для модульного тестирования, однако в любом приемочном тесте приложения, в котором используются базы данных, необходимо корректно инициализировать их. Процесс установки приемочного теста должен создать базу данных с правильной схемой, совместимой с последней версией приложения, и загрузить в нее тестовые данные, необходимые для приемочного теста. Аналогичная процедура используется и на других стадиях конвейера развертывания.

Инициализация баз данных

Исключительно важный принцип нашего подхода к поставке релиза — возможность воспроизведения среды и выполняющегося в ней приложения автоматическим способом. Без этого нельзя быть уверенным в том, что система будет вести себя ожидаемым образом.

Применительно к развертыванию базы данных этот принцип — наиболее простой и надежный способ получения нужных результатов при продвижении изменений в ходе процесса развертывания. Почти каждая система управления данными обеспечивает возможность инициализации хранилищ данных, включая схемы баз данных и права пользователей, с помощью автоматических сценариев. Создание и поддержка сценариев инициализации баз данных — оптимальная начальная точка разработки. Сначала сценарий должен создать структуру базы данных, ее экземпляр и схему, а затем — заполнить таблицы данными, необходимыми для запуска приложения.

Сценарий инициализации баз данных и другие сценарии, необходимые для их поддержки, должны, конечно же, храниться в системе управления версиями наравне с другими кодами.

Для простых проектов этого достаточно. Если рабочий набор данных недолговечный, временный (или предопределенный, например в системах, в которых на этапе выполнения база данных используется как источник, доступный только для чтения), простая и эффективная стратегия заключается в удалении предыдущей версии данных и замене ее новой копией, воспроизведенной из хранилища.

В таком простом случае процесс развертывания базы данных состоит из следующих этапов:

- удаление предыдущих данных;
- создание структуры, экземпляра и схемы базы данных;
- загрузка базы данных информацией.

Однако в большинстве проектов базы данных используются более изощренными способами, чем описано выше. Рассмотрим более сложный, но довольно распространенный вариант, в котором изменения вносятся периодически в процессе использования. В этом случае существующие данные должны переноситься процессом развертывания.

Инкрементные изменения

Концепция непрерывной интеграции предполагает работоспособность приложения немедленно после каждого изменения. Имеются в виду также изменения структуры или содержимого данных. Аналогично, согласно концепции непрерывного развертывания, вы должны иметь возможность развернуть в рабочей среде любой успешный релиз-кандидат после каждого изменения, включая изменения баз данных (это же справедливо для приложений с базами данных, устанавливаемых пользователями). Во всех системах, кроме простейших, это означает возможность обновления рабочей базы данных при сохранении ценной информации, содержащейся в ней. И наконец, в соответствии с тем, что в процессе развертывания данные должны сохраниться, необходимо иметь стратегию отката на случай неуспешного развертывания.

Управление версиями баз данных

Наиболее эффективный способ миграции данных автоматическим способом — управление версиями базы данных. Для этого создайте в базе данных таблицу, содержащую номер версии. При каждом изменении базы данных необходимо иметь два сценария: преобразующий базу данных из версии x в версию $x+1$ (сценарий развертывания) и преобразующий ее из версии $x+1$ в версию x (сценарий отката). Необходимо также, чтобы набор конфигурационных параметров приложения задавал версию базы данных, для работы с которой оно предназначено. Версию базы данных можно хранить в виде переменной в системе управления версиями приложения и обновлять при каждом изменении базы данных.

Во время развертывания можно использовать инструмент извлечения версии текущей базы данных и версии базы данных, необходимой для развертываемого приложения. Этот инструмент определяет, какие сценарии нужно запустить для миграции базы данных из текущей версии в требуемую, и запускает их в правильной последовательности. При развертывании он применит правильную комбинацию сценариев развертывания — от старой к новой. При откате он применит сценарии в обратной последовательности. Эта методика встроена в Ruby on Rails в виде шаблонов миграции ActiveRecord. Для управления этим процессом в Java или .NET наши коллеги создали простое открытое

приложение DbDeploy (или DbDeploy.NET). Можете воспользоваться им. Есть также несколько других, аналогичных решений, включая Tarantino, Microsoft DbDiff и IBatis Dbmigrate.

Рассмотрим простой пример. Предположим, в начале работы над приложением вы создали первый простой файл SQL с именем `1_create_initial_tables.sql`.

```
CREATE TABLE customer (
  id         BIGINT GENERATED BY DEFAULT AS IDENTITY
             (START WITH 1) PRIMARY KEY,
  firstname  VARCHAR(255)
  lastname   VARCHAR(255)
);
```

В следующей версии кода вы обнаружили, что в таблицу нужно добавить дату рождения клиента. Создайте еще один сценарий (`2_add_customer_date_of_birth.sql`), определяющий способы добавления и отката.

```
ALTER TABLE customer ADD COLUMN dateofbirth DATETIME;

--//@UNDO

ALTER TABLE customer DROP COLUMN dateofbirth;
```

Часть перед комментарием `--//@UNDO` определяет способ развертывания базы данных от версии 1 до версии 2. Часть после комментария — способ отката от версии 2 до версии 1. Этот же синтаксис используется в DbDeploy и DbDeploy.NET.

Создать сценарий отката легко, если сценарий развертывания только добавляет новую структуру в базу данных. Тогда сценарию отката достаточно удалить ее (естественно, сначала удалив ссылочные ограничения). Обычно несложно также создать соответствующие сценарии отката изменений существующих структур. Однако иногда для этого необходимо удалять данные. В таком случае сценарий не должен быть деструктивным. Для этого напишите сценарий, создающий временную таблицу и копирующий в нее данные перед их удалением из главной таблицы. Важно скопировать также первичные ключи таблицы, чтобы сценарий отката мог скопировать данные обратно и восстановить ссылочные ограничения.

Иногда существуют практические ограничения, затрудняющие преобразование версий баз данных. Наиболее распространенная проблема, вызывающая значительные трудности, — изменение схемы базы данных. Если изменения аддитивные (например, создание новых отношений), выполнить преобразования несложно (если не добавляются ограничения, нарушаемые существующими данными, или нет новых объектов без значений, устанавливаемых по умолчанию). Если же изменения субтрактивные, восстановить отношения намного тяжелее, потому что теряется информация о том, как одни записи связаны с другими.

Методика управления изменениями баз данных преследует две цели. Во-первых, она должна позволять непрерывно развертывать приложение, не заботясь о текущем состоянии базы данных в среде, в которой она развертывается. Сценарий развертывания продвигает базу данных вперед или назад к версии, ожидаемой приложением.

Во-вторых, она должна позволять разорвать (до некоторой степени) зависимости между изменениями базы данных и изменениями приложения. Администратор базы данных должен иметь возможность с помощью сценариев переносить и проверять ее в системе управления версиями, не беспокоясь о разрушении приложения. Для этого должна быть установлена версия базы данных, необходимая для новой версии приложения, а сценарии должны быть частью процесса переноса.

Управление согласованными изменениями

В некоторых организациях все приложения интегрированы посредством одной базы данных. В общем случае мы не рекомендуем такой подход. Лучше, чтобы приложения взаимодействовали непосредственно друг с другом и с общими службами (например, в архитектуре, ориентированной на службы). Однако иногда есть веские причины интегрировать приложения посредством базы данных, или же переделка существующей архитектуры требует слишком больших затрат.

В таких случаях изменение базы данных радикально влияет на все приложения, в которых она используется. Следовательно, изменения базы данных должны быть согласованы с приложениями. В первую очередь, важно протестировать изменение в согласованной среде, т.е. среде, в которой база данных близка к рабочей и которая содержит версии приложений, использующих базу данных. Если тесты всех приложений выполняются часто, вы быстро обнаружите влияние изменения на приложение.

Управление “техническим долгом”

Имеет смысл рассмотреть концепцию *технического долга*, принадлежащую Уорду Каннингему, применительно к разработке баз данных. Каждое техническое решение имеет определенную стоимость. Некоторые затраты очевидны, например количество времени, которое ушло на разработку нового средства. Менее очевидны такие затраты, как усилия по поддержанию кода в будущем. Стоимость плохих решений, обусловленных стремлением ускорить поставку, обычно “оплачивается” количеством ошибок в системе, которое неизбежно влияет на качество продукта и стоимость поддержки. Поэтому аналогия с долгом оправдана.

При выборе неоптимального решения мы фактически “берем в долг”. Как и в случае традиционного долга, нам придется оплачивать не только долг, но и проценты. В случае технического долга проценты — это увеличение стоимости поддержки, а оплата основной части долга — это необходимость устранить недостаток в будущем. Проекты, накапливающие технический долг, достигают точки, в которой мы вынуждены оплачивать только проценты, а на погашение займа денег уже не остается. В таких проектах все расходы направлены только на поддержание приложения в работоспособном состоянии, а не на создание новой функциональности, повышающей ценность приложения для пользователей.

Одна из аксиом гибких методологий разработки гласит, что нужно стремиться уменьшить технический долг путем рефакторинга кода после каждого изменения. Однако в реальности необходим компромисс. Иногда имеет смысл “взять аванс”. Важно лишь не терять платежеспособность. Многие проекты имеют тенденцию быстро накапливать технический долг и медленно погашать его. Поэтому лучше ошибиться в сторону осторожности и подвергать код рефакторингу после каждого изменения. Достигнув точки, в которой можно взять технический “аванс” для достижения краткосрочных, но важных целей, имеет смысл сначала составить план погашения технического долга.

Технический долг — важный фактор в задаче управления данными, потому что базы данных часто используются в качестве точек интеграции системы (это не рекомендуемый нами, но весьма распространенный шаблон архитектуры). База данных часто является элементом системы, изменения которого оказывают кумулятивный эффект на всю систему.

В согласованных средах полезно поддерживать реестр использования объектов базы данных приложениями. Он поможет выяснить, какие изменения могут затронуть то или иное приложение.

Примечание

Один из подходов заключается в автоматической генерации списка объектов базы данных, затрагиваемых каждым приложением. Она выполняется на основе статического анализа кодовой базы. Список генерируется процессом сборки каждого приложения. Он должен быть доступным для всех разработчиков, чтобы каждый мог видеть, как его работа повлияет на приложения других членов команды.

И наконец, в процессе разработки приложения необходимо обеспечить взаимодействие с командами техподдержки других приложений, чтобы придти к соглашению о том, какие изменения можно вносить. Один из способов управления инкрементными изменениями состоит в том, чтобы сделать приложение совместимым со многими версиями базы данных. Тогда выполнять миграцию базы данных можно независимо от приложений, от которых она зависит. Эта методика полезна при использовании стратегии поставки релизов с нулевым временем простоя, рассматриваемой в следующем разделе.

Откат баз данных и релизы с нулевым временем простоя

Когда есть сценарии развертывания и отката каждой версии приложения, созданные, как описано в предыдущем разделе, сравнительно легко применить приложение типа DbDeploy на этапе развертывания для миграции существующей базы данных к версии, которая требуется версией развертываемого приложения.

Особый случай — развертывание в рабочей среде. Есть два общих требования, налагающих дополнительные ограничения на развертывание в рабочей среде: возможность отката без потери транзакций, выполненных после обновления, и необходимость поддержки постоянной доступности приложения соответственно соглашениям об уровне услуг. Удовлетворение этих требований осуществляется с помощью методик горячего развертывания и релизов с нулевым временем простоя.

Откат без потери данных

Сценарий отката можно разработать таким образом, чтобы транзакции, выполненные после обновления базы данных, сохранились. В приведенных ниже ситуациях никаких проблем с сохранением транзакций не возникает.

- Изменение схемы (нормализация, денормализация, перемещение столбца в другую таблицу и т.п.) не приводит к потере данных. В этом случае достаточно запустить сценарий отката.
- Сценарий отката удаляет данные, понимаемые только новой системой, причем потеря данных не критична. В этом случае тоже достаточно запустить сценарий отката.

Существуют ситуации, в которых просто запустить сценарии отката нельзя.

- Для отката необходимо вернуть часть данных из временных таблиц. В этом случае новые записи, добавленные после обновления, могут нарушить условие целостности данных.
- Для отката необходимо удалить данные новых транзакций, утрата которых для системы неприемлема.

Но и в таких ситуациях есть несколько решений, позволяющих выполнить откат к предыдущей версии.

Одно из решений состоит в кешировании транзакций, которые нельзя потерять, и создании процедуры их восстановления. При обновлении базы данных и приложения скопируйте каждую транзакцию, переходящую в новую систему. Это можно сделать, записав события, проходящие через пользовательский интерфейс, путем перехвата сообщений, передаваемых между компонентами системы (сделать это несложно, если приложение управляется событиями), или путем фактического копирования каждой выполненной транзакции из журнала транзакций. События можно воспроизвести при повторном развертывании приложения. Конечно, этот подход требует трудоемкого кодирования и тщательного тестирования, но это приемлемая цена, если важно предотвратить потерю данных при откате.

Второе решение можно применить при использовании методики сине-зеленого развертывания (см. главу 10). Кратко напомним ее суть. При сине-зеленом развертывании две версии приложения (старая и новая) выполняются одновременно, одна — в синей среде, другая — в зеленой. Поставка релиза сводится к переключению запросов пользователей со старой версии на новую, а откат — к переключению обратно, с новой версии на старую.

Расписание резервного копирования рабочей базы данных (предположим, синей) должно быть составлено на этапе поставки. Если база данных не допускает горячего резервного копирования или есть другие ограничения, предотвращающие его, временно переключите приложение в режим чтения, чтобы можно было создать резервную копию. Затем эту копию можно будет восстановить в зеленой базе данных и запустить процесс переноса данных в нее. После этого запросы пользователей переключаются на зеленую среду.

Если возникает необходимость отката, достаточно переключить пользователей в синюю среду. Новые транзакции зеленой базы данных нужно восстановить. Для этого нужно повторно выполнить их в синей базе данных до очередного обновления.

Некоторые системы содержат так много данных, что операции резервного копирования и восстановления приводят к недопустимым интервалам простоя. В таком случае данную методику нельзя применить, хотя можно использовать сине-зеленое развертывание для переключения пользователей.

Разделение процессов миграции базы данных и развертывания приложения

Есть и третий подход, который можно использовать для управления горячим развертыванием. Он заключается в устранении зависимостей между процессами миграции базы данных и развертывания приложения. Эти процессы можно выполнять независимо друг от друга (рис. 12.1). Данное решение применимо также к управлению согласованными изменениями, сине-зеленым развертыванием и канареечными релизами (см. главу10).

Если новые версии приложения появляются часто, выполнять миграцию базы данных для каждого релиза обременительно и не обязательно. Достаточно обеспечить совместимость нового релиза со старой и новой версиями базы данных. На рис. 12.1 версия 241 приложения должна быть совместимой с обеими развернутыми версиями базы данных: старой версией 14 и новой версией 15.

Вы развертываете очередную версию приложения и подключаете его к текущей версии базы данных. Убедившись в том, что новая версия приложения стабильная и откатов не будет, можете обновить базу данных до новой версии (на рис. 12.1 это версия 15). Конечно, перед этим нужно создать резервную копию базы данных. Затем, когда следующая версия приложения будет готова к развертыванию (версия 248), можно развернуть ее без миграции базы данных. Версия 248 приложения должна быть совместимой с версией 15 базы данных.

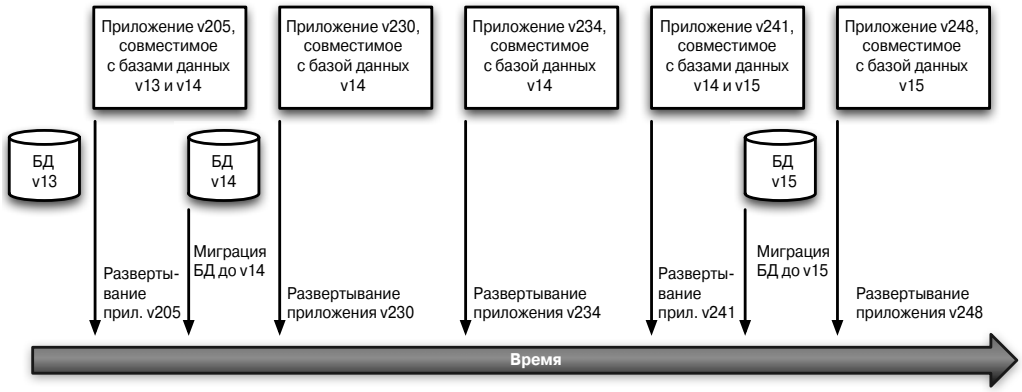


Рис. 12.1. Разделение процессов миграции базы данных и развертывания приложения

Данный подход полезен также, если возврат к предыдущей версии базы данных затруднителен. Мы применяли его в ситуациях, когда в новую версию базы данных вносились радикальные изменения, включая изменение схемы базы данных с потерей информации. Такое обновление лишает возможности вернуться к предыдущей версии при возникновении проблем. Мы развертывали новую версию приложения, которая, сохраняя обратную совместимость, могла выполняться со старой версией схемы без развертывания новых изменений базы данных. Затем мы наблюдали поведение новой версии, дабы убедиться в том, что не появилось проблем, требующих возврата к предыдущей версии. Убедившись в этом, мы развертывали изменения также в базе данных.

При нормальных изменениях обеспечение прямой совместимости — полезная стратегия, но не универсальное решение во всех ситуациях. В данном контексте прямая совместимость — это способность предыдущей версии приложения работать с новой схемой базы данных. Естественно, если в новой схеме есть новые поля или таблицы, старая версия приложения проигнорирует их. Тем не менее части схемы, общие для обеих версий, остаются теми же.

Данный подход рекомендуется применять в большинстве случаев. Большинство изменений должны быть аддитивными, т.е. добавлять новые столбцы и таблицы, но не менять существующие структуры, если это возможно.

Примечание

Еще один подход к изменению и рефакторингу баз данных заключается в использовании слоя абстракции в виде хранимых процедур и представлений [cVVuV0]. Если приложение обращается к базе данных посредством слоя абстракции, можно вносить изменения в нижележащие объекты базы данных, сохраняя неизменным интерфейс, видимый приложением посредством представлений и хранимых процедур. Это пример использования методики ветвления по абстракции, рассматриваемой в главе 13.

Управление тестовыми данными

Тестовые данные необходимы для всех тестов, как ручных, так и автоматических. Какие данные позволяют имитировать обычные взаимодействия пользователя с системой? Какие данные представляют крайние случаи, позволяющие проверить, как приложение работает в необычных ситуациях? Какие данные переводят приложение в ошибочные

состояния, позволяющие проверить, как приложение реагирует на них? Эти вопросы уместны на каждом уровне тестирования системы.

Существуют два требования, которые нужно учитывать при разработке тестов. Первое — производительность тестов. Тесты должны выполняться как можно быстрее. Модульные тесты не должны обращаться к базам данных вообще или обращаться к тестовым представлениям баз данных в памяти. В случае других тестов необходимо аккуратно управлять тестовыми данными и не использовать дамп рабочей базы данных, кроме исключительных случаев.

Второе требование — изоляция тестов. Идеальный тест должен выполняться в хорошо определенной среде, входы которой контролируются таким образом, чтобы легко можно было оценить выходы. С другой стороны, база данных — это долговременное хранилище информации, позволяющее изменять данные между запусками тестов (если явно не сделать что-либо для предотвращения изменений). В результате этого начальные условия не очень четко определены, особенно когда у разработчика нет непосредственного контроля над последовательностью запуска тестов, что имеет место довольно часто.

Имитация баз данных для модульных тестов

Модульные тесты не обязательно должны обращаться к реальной базе данных. Обычно в модульных тестах вместо служб, взаимодействующих с базами данных, используются тестовые двойники. Если же это невозможно (например, когда нужно протестировать саму службу), можно применить другие стратегии.

Одна из них заключается в замене кода доступа к базе данных тестовым двойником. Рекомендуется инкапсулировать код приложения, обращающийся к базе данных. Для этого наиболее популярен шаблон хранилища [blIgdc]. В этом шаблоне вы создаете слой абстракции поверх кода доступа к данным, отделяющий приложение от используемой базы данных (фактически, это аналогично шаблону ветвления по абстракции; см. главу 13). В результате можно заменить код доступа к данным тестовым двойником (рис.12.2).

Данная стратегия не только предоставляет механизм поддержки тестирования, но также поощряет отделение делового поведения системы от процедур хранения данных и сосредоточение кода доступа к данным в одном месте, что облегчает поддержку кодовой базы. Эти преимущества обычно перевешивают сравнительно небольшую стоимость поддержки отдельного слоя абстракции.

Другой подход состоит в имитации базы данных. Есть несколько открытых проектов, предоставляющих реализацию реляционных баз данных в памяти (H2, SqlLite и JavaDB). Создав экземпляр базы данных, с которым взаимодействует приложение, можно структурировать модульные тесты таким образом, чтобы они взаимодействовали с базой данных в памяти. При этом приемочные тесты могут выполняться с обычной базой данных, размещенной на диске. Данный подход имеет ряд дополнительных преимуществ. Он поощряет разделение кодов, как минимум до такой степени, чтобы они могли работать с двумя разными реализациями базы данных. Это, в свою очередь, облегчает будущие изменения, такие как переход к новым версиям или даже к другой СУБД.

Управление связями тестов с данными

При создании тестовых данных необходимо учитывать, что с каждым индивидуальным тестом должно быть ассоциировано определенное состояние, на которое он может полагаться. В формате приемочных критериев “если, когда, то” начальное состояние при запуске теста определяется директивой “когда”. Сравнить состояния до и после выпол-

нения теста (а только так можно проверить тестируемое поведение) можно, только если начальное состояние хорошо определено.

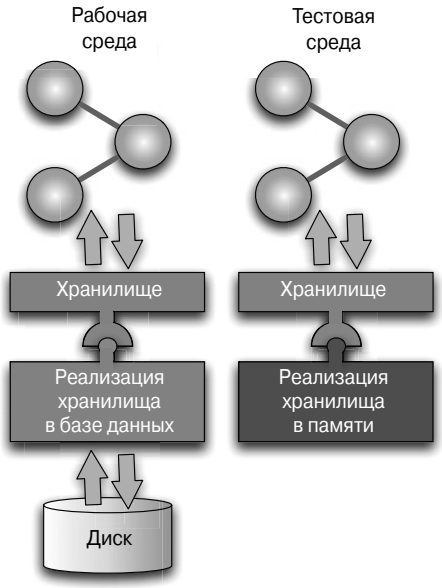


Рис. 12.2. Абстрагирование доступа к базе данных

Данный принцип легко реализовать для одного теста, но для набора тестов его реализация не так очевидна, особенно если тесты зависят от базы данных.

Существуют три подхода к управлению состояниями системы для тестирования.

- **Изоляция тестов.** Организуйте тестовые данные таким образом, чтобы каждый тест видел только свои данные.
- **Адаптивные тесты.** Каждый тест оценивает среду данных и адаптирует свое поведение соответствующим образом.
- **Управление последовательностью тестов.** Тесты выполняются в определенной последовательности. Выходные результаты предыдущего теста могут быть входными данными для следующего.

В общем случае мы настоятельно рекомендуем применять первый подход. Изоляция одного теста от другого делает их более гибкими и, что еще важнее, позволяет выполнять их параллельно для оптимизации производительности всего набора тестов.

Оба других подхода возможны, но, как свидетельствует наш опыт, плохо поддерживают масштабирование. Когда набор тестов становится все больше, а взаимосвязи между тестами — все сложнее, обе эти стратегии приводят к ошибкам, которые тяжело обнаруживать и устранять. Взаимосвязи между тестами становятся все более непонятными, и цена поддержки работоспособного набора тестов быстро увеличивается.

Изоляция тестов

Стратегия изоляции тестов обеспечивает атомарность каждого теста. Это означает, что каждый тест должен устанавливать свое начальное состояние независимо от резуль-

татов работы других тестов, а другие тесты никак не должны влиять на результаты данного теста. Для тестов фиксации достичь такого уровня изоляции сравнительно просто, даже если тесты зависят от базы данных.

Простейший способ изоляции заключается в том, чтобы по завершении теста возвратить базу данных в исходное состояние, в котором она была до запуска теста. Это можно сделать вручную или программно, но легче всего воспользоваться средствами транзакций, встроенными в каждую реляционную СУБД.

В начале теста необходимо создать транзакцию, затем — выполнить все операции, необходимые для теста, и по завершении теста (успешном или неуспешном) — откатить транзакцию. С помощью свойств изоляции транзакций, встроенных в базу данных, можно обеспечить невидимость изменений, выполняемых тестом, для других тестов и пользователей.

Второй подход к изоляции теста — функциональное разделение данных. Эта стратегия эффективна для приемочных тестов и тестов фиксации. Для тестов, требующих изменения состояния системы в результате тестирования, необходимо, чтобы сущности, создаваемые тестом, соответствовали соглашениям об именовании, специфичным для теста. Тогда каждый тест будет искать и видеть только данные, созданные специально для него. Этот подход более подробно рассматривается в главе 8.

Легко ли будет найти подходящий уровень изоляции тестов путем разделения данных, зависит от конкретной задачи. Если задача подходящая для этого, данная стратегия — прекрасный простейший способ изоляции тестов друг от друга.

Установка данных

Какую бы стратегию вы ни выбрали, установка хорошо изученной начальной позиции для теста перед его запуском и возврат к прежней позиции по завершении теста необходимы для устранения зависимостей между тестами.

Для хорошо изолированных тестов стадия установки обычно заключается в заполнении базы данных информацией, нужной для теста. Для этого иногда необходимо создать транзакцию в начале теста и откатить ее в конце. В более простых случаях достаточно добавить несколько записей, необходимых для теста.

Адаптивные тесты автоматически оценивают среду для установки хорошо изученного начального состояния перед запуском теста.

Специальные тестовые ситуации

Часто возникает соблазн создать логически последовательную историю, которой будут придерживаться все тесты. Побудительный мотив данного подхода состоит в том, что создаваемые данные будут согласованы друг с другом и тестами, поэтому устанавливать и возвращать состояния должно быть легче. Это означает, что каждый тест сам по себе будет немного проще, потому что он больше не отвечает за управление своими данными. Кроме того, набор тестов будет выполняться быстрее, потому что не нужно будет создавать и уничтожать тестовые данные.

В некоторых случаях данный подход выглядит очень привлекательно, но мы рекомендуем удержаться от соблазна. Главная проблема данного подхода заключается в том, что, создавая логически последовательную историю специально для тестов, вы тесно связываете их друг с другом. Тесты будет тяжелее создавать, а их объем увеличится. Неудачное завершение одного теста может оказать каскадирующий эффект на все последующие тесты, зависящие от его результатов. Изменение деловой логики или деталей реализации легко приведет к необходимости значительных изменений набора тестов.

Более серьезный недостаток данной стратегии состоит в следующем. Зафиксированная последовательность тестов не представляет реальную ситуацию. Чаще всего, даже если последовательность этапов тестирования отображает реальное поведение системы, на каждом этапе вам нужно исследовать, что произойдет в случае успеха, в случае неудачи, в случае выхода на границу допустимого диапазона условий и т.п. Есть много разных тестов, которые нужно запускать с приблизительно одинаковых начальных позиций. Взявшись реализовать данную стратегию, вы придете к необходимости устанавливать и восстанавливать тестовые состояния данных, т.е. неизбежно вернетесь к адаптивным тестам или к изоляции тестов друг от друга.

Управление данными и конвейер развертывания

Задача создания данных для автоматических тестов и управления ими может привести к существенным накладным расходам. Давайте вернемся на шаг назад. В чем цель тестирования?

Мы тестируем приложение, дабы убедиться в том, что оно обладает требуемыми поведенческими характеристиками. Модульные тесты мы выполняем для того, чтобы защитить себя от неосторожных изменений, разрушающих приложение. Приемочные тесты подтверждают, что приложение обеспечивает требуемую деловую функциональность. Тесты производительности подтверждают, что приложение соответствует требованиям производительности. Интеграционные тесты проверяют правильность взаимодействия приложения со службами, от которых оно зависит.

Какие тестовые данные необходимы для каждой из этих стадий тестирования в конвейере развертывания и как нужно управлять ими?

Данные для тестов стадии фиксации

Стадия фиксации — это первая стадия конвейера развертывания. Для нее жизненно важно выполнять тесты быстро. На стадии фиксации разработчики сидят и ждут результатов тестирования, поэтому каждые 30 секунд дополнительного времени тестирования стоят дорого.

Помимо исключительной скорости тестов стадии фиксации они — главная защита от неумышленных изменений системы. Чем сильнее эти тесты привязаны к специфике реализации, тем хуже они выполняют свою роль. При рефакторинге любых аспектов системы тесты необходимы, чтобы защитить себя и систему. Если тесты слишком тесно связаны со спецификой реализации, малейшее изменение реализации приведет к значительным изменениям тестов. Вместо защиты поведения системы и, следовательно, облегчения процесса внесения изменений тесты будут затруднять изменения. Если разработчики вынуждены вносить значительные изменения в тесты при сравнительно небольших изменениях реализации, тесты не будут выполнять свою функцию выполняемых спецификаций поведения.

В главе о данных и базах данных это может звучать несколько абстрактно, но тесная взаимосвязь тестов чаще всего является результатом чрезмерной изощренности тестовых данных.

Это один из ключевых моментов, в котором процесс непрерывной интеграции оказывает неожиданный положительный эффект. Хорошие тесты фиксации вынуждают избегать изощренной установки данных. Если вы обнаружили, что тратите много усилий на установку данных для некоторого теста, это явный признак того, что система требует де-

композиции. Разбейте систему на несколько компонентов и тестируйте каждый компонент независимо от других с помощью тестовых двойников, имитирующих зависимости, как описано в главе 7.

Наиболее эффективные тесты не должны управляться данными. В них должен использоваться минимум тестовых данных, необходимый для подтверждения ожидаемого поведения модуля. Тесты, для которых необходимы изощренные данные для демонстрации требуемого поведения, нуждаются в корректировке. По возможности применяйте в них повторно вспомогательные и корректирующие классы, чтобы изменение структуры данных не повлияло катастрофически на пригодность системы к автоматическому тестированию.

В наших проектах мы часто изолируем коды создания экземпляров тестов, использующих общие структуры данных, и делаем их общими для многих тестов. Мы часто используем классы `CustomerHelper` и `CustomerFixture`, упрощающие создание объектов `Customer` для наших тестов, чтобы они создавались согласованно с коллекцией стандартных значений, устанавливаемых по умолчанию для каждого объекта `Customer`. После этого каждый тест может настроить данные для своих специфических нужд, но все тесты начинают с одного и того же хорошо исследованного состояния.

Наша фундаментальная цель состоит в минимизации специфики данных для каждого теста до того предела, пока их специфика не начнет непосредственно влиять на поведение, проверяемое тестом. Это должно быть целью каждого теста.

Данные для приемочных тестов

В отличие от тестов фиксации, приемочные тесты охватывают всю систему. Это означает, что данные приемочных тестов намного более сложные, и ими нужно аккуратно управлять. И в этом случае цель состоит в минимизации зависимости тестов от больших, сложных структур данных. Необходимо стремиться к повторному использованию компонентов тестов и минимизации зависимости каждого теста от тестовых данных. Данных должно быть достаточно для тестирования ожидаемого поведения, не более того.

При планировании установки состояний приложения для приемочного тестирования полезно различать три типа данных.

- **Данные, специфичные для теста,** определяют проверяемое поведение и отражают специфику теста.
- **Ссылочные тестовые данные** необходимы для теста, но мало или вообще не влияют на тестируемое поведение.
- **Данные приложения** не касаются ни теста, ни тестируемого поведения, но нужны для того, чтобы приложение работало.

Данные, специфичные для теста, должны быть уникальными. Для их установки применяется одна из стратегий изоляции, обеспечивающая запуск теста в хорошо исследованной среде, не зависящей от побочных эффектов других тестов.

Управление ссылочными тестовыми данными может сводиться к заполнению таблиц информацией, используемой разными тестами для установки общей среды, в которой выполняются тесты, но которая не изменяется ими.

Данные приложения, в принципе, могут содержать любые значения, даже нулевые или неопределенные, при условии, что они не влияют на результаты тестирования.

Данные приложения и в некоторых случаях ссылочные тестовые данные можно поддерживать в форме дампа базы данных. Конечно, нужно управлять их версиями и выпол-

нять их миграцию при развертывании приложения. Это полезный косвенный способ тестирования стратегии автоматической миграции данных.

Приведенная классификация не является жесткой. Границы между типами данных часто размыты в контексте конкретного теста. Однако мы считаем, что это полезная классификация, помогающая сосредоточиться на том, чем мы должны активно управлять для обеспечения надежности тестов, уделив меньше внимания тому, что просто должно присутствовать при этом.

Фундаментальной ошибкой часто бывает слишком жесткая зависимость тестов от общих данных, представляющих все приложение. Важно создавать и анализировать каждый тест по возможности независимо от других тестов, иначе набор тестов будет слишком хрупким и тесты будут часто генерировать неудачу при малейшем изменении данных.

В отличие от тестов фиксации, мы не рекомендуем использовать в приемочных тестах код приложения или дамп базы данных для перевода приложения в нужное начальное состояние. В соответствии с системной природой этих тестов мы рекомендуем использовать для этого программный интерфейс приложения.

Такой подход предоставляет ряд преимуществ.

- Использование кода приложения или любых других механизмов в обход деловой логики может привести систему в несогласованное состояние. В то же время использование программного интерфейса приложения предотвращает переход приложения в несогласованное состояние на этапе приемочного тестирования.
- Рефакторинг базы данных или приложения сам по себе не повлияет на приемочные тесты, потому что по определению рефакторинг не изменяет поведение открытых интерфейсов приложения. Благодаря этому приемочные тесты будут значительно менее хрупкими.
- Приемочные тесты одновременно служат тестами программного интерфейса приложения.

Пример тестовых данных

Рассмотрим задачу тестирования торгового приложения. Если тест сосредоточен на подтверждении правильности обновления позиции пользователя при совершении сделки, для теста важны начальная и конечная позиции.

Для набора приемочных тестов состояний, выполняемых в среде с действующей базой данных, это означает, что для теста необходима новая учетная запись пользователя с известной начальной позицией. Мы интерпретируем учетную запись и ее позицию как данные, специфичные для теста (см. выше), поэтому для целей приемочного тестирования мы можем зарегистрировать новую учетную запись и положить какую-либо сумму на ее счет.

Финансовые инструменты, а также инструменты, используемые для установки ожидаемой позиции на этапе тестирования, жизненно важны для теста, но можно ли интерпретировать их как ссылочные тестовые данные? Коллекция инструментов, повторно используемая последовательностью тестов, не должна нарушить результат рассматриваемого теста позиции. Таблицы можно предварительно заполнить этими тестовыми данными, поэтому их, очевидно, можно интерпретировать как ссылочные.

Подробности установки новой учетной записи не важны для тестов позиции, если только они не влияют каким-либо образом непосредственно на начальную или вычисляемую позицию пользователя. Поэтому для таких ссылочных данных приемлемы любые значения, устанавливаемые по умолчанию.

Данные для тестов производительности

При тестировании производительности в большинстве приложений возникает проблема масштабирования данных. Она проявляется в двух аспектах: создание достаточного объема входных данных для теста и предоставление нужных ссылочных данных для одновременного тестирования многих функций.

Как уже упоминалось в главе 9, мы считаем, что тесты производительности аналогичны приемочным тестам, интенсивно нагружающим систему. Если приложение поддерживает концепцию размещения заказа, проверяемую приемочным тестом, от теста производительности требуется проверить одновременное размещение многих заказов.

Необходимо автоматизировать генерацию больших объемов данных, как входных, так и ссылочных. Для этого можно использовать разные процедуры, например шаблоны взаимодействий (см. главу 9).

Для теста производительности необходимо увеличить объем данных, созданных для приемочных тестов. Эту стратегию повторного использования данных мы рекомендуем применять во всех ситуациях, в которых ее можно реализовать. Следующий довод свидетельствует в пользу данной рекомендации. Взаимодействия, закодированные в наборе приемочных тестов, и данные, ассоциированные с этими взаимодействиями, являются выполняемыми спецификациями поведения системы. Если приемочные тесты эффективны в этой роли, они перехватывают все важные взаимодействия, поддерживаемые приложением. Если важные взаимодействия системы, быстродействие которой нужно оценить с помощью тестов производительности, не закодированы в приемочных тестах, значит, приемочные тесты неправильные.

Более того, если у нас есть процедуры и процессы поддержки приемочных тестов при эволюции системы во времени, зачем отказываться от них и начинать все сначала для тестов производительности? Это же касается и других стадий, расположенных после стадии приемочного тестирования.

Следовательно, стратегия должна заключаться в использовании приемочных тестов для записи интересующих нас взаимодействий с системой и применении этих записей как начальной точки для последующих стадий тестирования.

В тестах производительности рекомендуем использовать инструменты, которые извлекают данные, ассоциированные с выбранными приемочными тестами, и масштабируют эти данные таким образом, чтобы одним тестом можно было покрыть достаточно много взаимодействий с системой.

Данный подход к генерации тестовых данных позволяет сконцентрировать задачу управления данными для тестов производительности на основном свойстве данных — на уникальности каждого индивидуального взаимодействия.

Данные для других стадий тестирования

На концептуальном уровне (если не углубляться в технические подробности) мы применяем подход, представленный в предыдущих разделах, ко всем стадиям автоматического тестирования, расположенным после стадии приемочного тестирования. Наша цель заключается в повторном использовании спецификаций поведения (чем, фактически, являются автоматические приемочные тесты) в качестве начальной точки для любых тестов, в том числе не предназначенных для функционального тестирования.

Примечание

При создании веб-приложений мы используем набор приемочных тестов в качестве начальной точки не только тестов производительности, но и тестов совместимости. Чтобы протестировать совместимость, мы повторно выполняем весь набор приемочных тестов со всеми популярными веб-браузерами. Такой тест ничего не говорит нам об удобстве использования, но он довольно надежно просигнализирует о том, что очередное изменение разрушило пользовательский интерфейс в некотором браузере. Мы повторно используем как механизм развертывания, так и набор приемочных тестов. Для хостирования тестов мы используем виртуальные машины. Благодаря этому тесты совместимости для нас практически бесплатные, ведь все необходимое для них уже готово. Цена тестирования состоит только из цены процессорного времени и заполнения диска, что, фактически, сводит ее к нулю.

Существует несколько подходов к созданию тестовых данных для ручных стадий тестирования, таких как исследовательское тестирование или пользовательские приемочные тесты. Один из них заключается в запуске минимального набора тестов для приведения приложения в пустое начальное состояние. После этого тестировщик экспериментирует с ситуациями, возникающими, когда пользователь начинает работать с приложением. Другой подход состоит в загрузке больших объемов данных, чтобы тестировщик мог исследовать, как приложение ведет себя при значительной нагрузке. Полезно также иметь большой набор данных для интеграционных тестов.

В принципе, можно создать дамп рабочей базы данных для моделирования тестовой ситуации, но мы не рекомендуем такой подход в большинстве случаев. Чаще всего рабочая база данных слишком велика для этого, и манипулировать ею не так-то просто. Миграция рабочего набора данных может занять много времени. Тем не менее в некоторых случаях важно протестировать дамп рабочей базы данных, например для проверки миграции рабочей базы данных или выяснения, в какой момент лучше архивировать рабочие данные (слишком частая архивация замедлит приложение, а слишком редкая — создаст риск утраты данных).

Мы рекомендуем создать для ручного тестирования настраиваемый набор данных на основе подмножества рабочих данных или дампа базы данных, полученного после выполнения набора автоматических приемочных тестов или тестов производительности. Можно даже настроить инфраструктуру тестов производительности на генерацию набора данных, представляющего реалистичное состояние приложения после продолжительного периода интенсивной работы с ней пользователей. Этот набор данных можно сохранить и повторно использовать для развертывания в среде ручного тестирования. Конечно, в процессе развертывания нужно выполнить миграцию данных. Иногда тестировщики хранят у себя несколько дампов базы данных для использования их в качестве начальных точек тестов разных типов.

Эти наборы данных, включая минимальные наборы, необходимые для запуска приложения, разработчики тоже могут использовать в своих средах, поскольку использование для этого рабочих наборов данных по многим причинам неприемлемо.

Резюме

В соответствии с жизненным циклом данных, задача управления ими создает ряд проблем, отличных от тех, которые мы обсуждали в контексте конвейера развертывания. Однако фундаментальные принципы управления данными остаются теми же. Ключевой момент заключается в обеспечении полной автоматизации процессов создания и мигра-

ции баз данных. Эти процессы используются в конвейере развертывания для обеспечения повторяемости и надежности. Для развертывания приложения в средах разработки и приемочного тестирования с минимальным набором данных, а также для миграции рабочего набора данных при развертывании в рабочей среде должен использоваться один и тот же процесс.

Даже при наличии автоматического процесса миграции баз данных важно аккуратно управлять тестовыми данными. Привлекательным может показаться использование дампа рабочей базы данных, но она обычно слишком велика, чтобы ее дамп был полезным. Тест должен создать для себя все, что ему нужно, причем таким способом, чтобы каждый тест был независим от других тестов. При ручном тестировании случаи, когда дамп рабочей базы данных был бы полезен в качестве начальной точки, встречаются редко. Тестировщики должны создавать для себя небольшие наборы данных и управлять ими соответственно целям тестирования.

Ниже приведен ряд дополнительных принципов и методик, представленных в данной главе.

- Управляйте версиями базы данных и применяйте инструменты типа DbDeploy для автоматического управления миграциями.
- Старайтесь обеспечить как прямую, таки обратную совместимость изменений схемы, чтобы иметь возможность отделить процессы развертывания и миграции данных от развертывания приложения.
- Убедитесь в том, что тесты создают необходимые им данные в процессе установки. Разделяйте данные разных тестов, чтобы устранить взаимное влияние тестов, когда они должны выполняться одновременно.
- Применяйте установку общих данных для тестов только при использовании данных, необходимых для запуска приложения, и, возможно, для некоторых ссылочных данных теста.
- Везде, где это возможно, старайтесь использовать открытый программный интерфейс приложения для установки правильных состояний в целях тестирования.
- Не используйте дамп рабочего набора данных для тестирования (кроме исключительных случаев). Создавайте пользовательские рабочие наборы данных как небольшие подмножества рабочих данных или берите их из приемочных тестов или тестов производительности.

Конечно, представленные принципы необходимо адаптировать к каждой конкретной ситуации. Однако их применение позволит минимизировать наиболее распространенные проблемы, связанные с управлением данными для автоматического тестирования и развертывания в рабочих средах.

Глава 13

Управление компонентами и зависимостями

Введение

Технология непрерывного развертывания позволяет поставлять новые работоспособные версии приложения несколько раз в день. Следовательно, приложение постоянно готово к выпуску. Но что если вы затеяли грандиозную переделку или добавляете новую сложную функцию? Как в этом случае обеспечить постоянную готовность релиза? Казалось бы, очевидное решение данной проблемы — ветвление версий приложения (см. главу 14) в системе управления версиями. Но в общем случае мы не рекомендуем применять это решение. В данной главе рассматривается поддержка постоянной готовности к выпуску, несмотря на регулярно вносимые изменения. Одна из ключевых методик поддержки постоянной готовности — разбиение приложения на компоненты. В данной главе остановимся на этом подробно.

Что такое компонент? В индустрии разработки программного обеспечения этот термин чрезвычайно перегружен смыслом и может означать многие вещи. Поэтому уточним, что имеем в виду мы. Под компонентом мы понимаем крупную структуру кода приложения с хорошо определенным программным интерфейсом, которую потенциально можно заменить другой реализацией. Программное обеспечение на основе компонентов отличается тем, что кодовая база поделена на отдельные части, предоставляющие нужные функции путем четко определенного, ограниченного взаимодействия с другими компонентами.

Антипод компонентной системы — монолитная система, в которой нет четких границ или сфер ответственности между элементами, решающими разные задачи. Монолитные системы обычно плохо инкапсулированы, а тесные связи между логически независимыми компонентами нарушают *Закон Деметры* — принцип минимального знания, согласно которому каждый модуль должен знать как можно меньше о других модулях и взаимодействовать только с необходимыми ему модулями. Язык и технология не очень важны; монолитность связана не с ними. Компоненты часто называют “модулями”. В Windows компоненты обычно упакованы в файлы DLL, в UNIX — в файлы SO, а в Java — в файлы JAR.

Считается, что применение принципов разработки на основе компонентов способствует повторному использованию хороших архитектурных решений, например свободных связей. Это правда, но данные принципы предоставляют еще более важное преимущество: они радикально облегчают взаимодействие больших команд разработчиков друг с другом при создании сложного приложения. В данной главе рассматривается также создание систем сборки для приложений на основе компонентов.

Если вы работаете над небольшим проектом, можете пропустить эту главу, прочитав только следующий раздел (прочитайте его независимо от размеров вашего проекта). Для многих проектов достаточно одного хранилища системы управления версиями и простого конвейера развертывания. Но многие проекты переросли в неуправляемый хаос кодов, потому что в самом начале никто не принял решения создавать дискретные компоненты, когда сделать это было еще легко. Граница между малыми и большими (в этом смысле) проектами размыта. К тому же, малые проекты со временем часто становятся большими. Когда проект в своем развитии проходит определенную стадию, изменение его структуры становится дорогостоящей операцией. Немногие руководители проектов имеют достаточно смелости, чтобы приказать команде прекратить разработку на длительный период и взяться за изменение архитектуры приложения для его разбиения на компоненты. В данной главе рассматриваются способы создания компонентов и управления ими.

Усвоение материала данной главы зависит от правильного понимания принципов конвейера развертывания. Чтобы освежить их в памяти, прочитайте еще раз главу 5. Кроме того, в данной главе мы опишем также, как компоненты взаимодействуют с ветвями версий. В конце главы мы рассмотрим совместно все три степени свободы системы сборки: конвейер развертывания, ветви и компоненты.

При работе с большими системами часто играют роль одновременно все три указанные степени свободы. В таких системах компоненты образуют ряды зависимостей от внешних библиотек. Каждый компонент может иметь несколько ветвей версий. Выявление хорошей версии каждого компонента, согласованной с версиями других компонентов, может оказаться сложной задачей. Нам известны проекты, в которых на ее решение уходили месяцы. Только решив эту задачу, можно запускать приложение в конвейер развертывания.

Это фундаментальная проблема, для решения которой была создана технология непрерывной интеграции. Предлагаемые ниже решения зависят от рассмотренных в предыдущих главах оптимальных методик и стратегий конвейера развертывания, которые, надеемся, вы уже освоили.

Поддержка готовности приложения к выпуску

Непрерывная интеграция предназначена для придания вам достаточной уверенности в том, что приложение работоспособно на функциональном уровне. Конвейер развертывания — расширение идеи непрерывной интеграции — предназначен для постоянной поддержки приложения в состоянии готовности к поставке релиза. Обе эти технологии предполагают разработку приложения на магистрали версий (имеются ограничения, связанные с распределенными системами управления версиями; данный вопрос рассматривается в следующей главе).

В процессе разработки команда постоянно добавляет новые средства, а иногда вносит радикальные архитектурные изменения. Во время выполнения этих операций приложение непригодно к выпуску, даже если прошло стадию фиксации. Обычно перед выпуском команда приостанавливает разработку новой функциональности, и приложение входит в фазу стабилизации, на протяжении которой разработчики только отлаживают приложение. Когда релиз поставлен, в системе управления версиями создается ветвь релиза, и на магистрали начинается разработка новых средств. Между релизами может пройти несколько недель или месяцев. Цель непрерывного развертывания состоит в том, чтобы приложение всегда находилось в состоянии, пригодном к выпуску. Как этого достичь?

Один из подходов — создание в системе управления версиями ветвей, сливающихся при завершении работы над релизом, чтобы магистраль всегда была готовой к выпуску. Этот подход рассматривается в следующей главе. Однако мы считаем данный подход недостаточно оптимальным, потому что при работе с ветвями приложение не всегда интегрировано. Для решения этой проблемы мы предлагаем другой подход: каждый разработчик регистрирует свое изменение на магистрали. Но как может каждый человек работать на магистрали, не нарушая при этом постоянную готовность приложения к выпуску?

Существуют четыре стратегии поддержания постоянной готовности приложения к выпуску при непрерывных изменениях:

- сокрытие новой функциональности, пока ее разработка не будет завершена;
- инкрементное внесение изменений (малые изменения, каждое из которых пригодно к выпуску, вносятся постоянно);
- абстрагирование ветви при внесении крупномасштабных изменений в кодовую базу;
- использование компонентов для разрыва связей между частями приложения, изменяющимися с разной скоростью.

Рассмотрим сначала три первые стратегии. Для малых проектов их обычно достаточно. В больших проектах без компонентов не обойтись. Об этом мы поговорим позднее.

Временное сокрытие новой функциональности

При непрерывном развертывании общая для многих проектов проблема заключается в том, что новое средство или набор средств могут разрабатываться длительное время, в течение которого тем не менее приложение постоянно должно быть готово к выпуску. Не все средства можно разрабатывать инкрементным способом, поэтому часто возникает искушение начать разработку на ветви в системе управления версиями, а затем, когда средство будет готово к поставке, интегрировать ветвь. Цель данного подхода — не прерывать работу над другими частями системы (эта работа может затруднить создание нового средства).

Одно из решений состоит в том, чтобы ввести новые средства, но сделать их невидимыми для пользователей. В качестве примера рассмотрим веб-сайт, предоставляющий туристические услуги. Владелец сайта хочет предоставить новую услугу — бронирование мест в отеле. Команда разработки начинает создавать новый компонент, доступный в отдельном корневом URI `/hotel`. При желании этот компонент можно развернуть вместе с другими частями системы, запретив доступ к его входной точке (это можно сделать путем конфигурирования веб-сервера).

Инкрементная замена всего графического интерфейса пользователя

В одном из проектов Джеза разработчики начали создавать новый интерфейс пользователя, применяя описанный выше метод. На этапе разработки новый интерфейс был помещен по адресу `/new`, и на него не было ни одной ссылки. Когда мы начали использовать части нового интерфейса, мы обращались к ним с помощью существующей системы навигации. Это позволило заменить весь графический интерфейс инкрементным способом, причем приложение оставалось в работоспособном состоянии все время. Таблицы стилей обоих интерфейсов (старого и нового) были общими, поэтому они выглядели одинаково, хотя были реализованы на основе совершенно разных технологий. Узнать, какая технология применяется на данной странице, пользователи могли, только посмотрев на URI.

Альтернативный способ обеспечения недоступности незавершенных компонентов — их отключение и подключение с помощью конфигурационных параметров. Например, в приложении толстого клиента можно создать два меню: одно — с новыми средствами и другое — без них. Переключение с одного меню на другое выполняется в наборе конфигурационных параметров. Это можно сделать в аргументах командной строки или путем конфигурирования приложения на этапе развертывания или выполнения (см. главу 2). Возможность отключать или подключать средства (или заменять альтернативные реализации) путем конфигурирования на этапе выполнения полезна при работе с автоматическими тестами.

Программное обеспечение разрабатывается таким способом даже в очень больших организациях. Владельцы одного из ведущих поисковых механизмов даже обновили ядро Linux таким образом, чтобы оно могло принимать большое количество аргументов командной строки, необходимых для отключения и подключения частей функциональности. Конечно, это экстремальный пример. Мы не рекомендуем использовать слишком много параметров. Параметры, которые перестали служить своим целям, необходимо задать установленными по умолчанию. Можно также отметить конфигурационные параметры в кодовой базе и применить статический анализ на стадии фиксации для получения списка доступных конфигурационных параметров.

Поставка незавершенной функциональности вместе с другими частями приложения — хорошая стратегия, потому что она позволяет постоянно интегрировать и тестировать всю систему в каждый момент времени. Это существенно облегчает планирование поставки всего приложения, поскольку позволяет не включать этапы управления интеграциями и зависимости в план проекта. Данная стратегия обеспечивает постоянную пригодность к развертыванию всех частей системы, включая новые средства. Кроме того, она позволяет тестировать регрессионные ошибки всего приложения, включая новые и модифицируемые службы, необходимые для новых компонентов.

Создание программного обеспечения таким способом требует планирования, дисциплины и аккуратного структурирования приложения. Однако его преимущества (включая возможность поставки новой версии даже в процессе незавершенной разработки новой функциональности) окупают затраченные усилия. Данный подход предпочтителен по сравнению с ветвлением версий в системе управления версиями для добавления нового средства.

Вносите все изменения инкрементным способом

Приведенная выше операция — перенос приложения в полностью новый интерфейс пользователя инкрементным способом — всего лишь один из примеров применения принципа инкрементных изменений. При внесении серьезного изменения часто возникает соблазн создать для него отдельную ветвь версий исходного кода и вносить изменения в этой ветви. При этом предполагается, что разработчики, получив возможность вносить высокоуровневые изменения, разрушающие приложение, смогут работать быстрее, а затем подключат изменение к приложению и отладят его. Однако на практике именно такое подключение — наиболее слабое место стратегии. Если в это время над приложением работают другие команды, выполнить слияние ветвей будет тяжело, причем, чем больше изменение, тем тяжелее будет сделать это. Следовательно, чем больше у вас искушение создать отдельную ветвь, тем меньше реальных причин создавать ее.

Преобразуйте большое изменение в ряд небольших, инкрементных изменений. Конечно, работать с ними будет немного тяжелее, чем с одним большим, однако этим вы избавляете себя от проблем в конце процесса и решаете проблему постоянной поддержки

приложения в работоспособном состоянии. Кроме того, при необходимости вы можете остановиться в любой момент времени. Откатить инкрементные изменения будет сравнительно несложно.

При преобразовании большого изменения в ряд небольших важную роль играет анализ кодов. Процесс анализа в данном случае приблизительно такой же, как при разбиении требования к приложению на ряд небольших задач. После этого нужно преобразовать каждую задачу в ряд еще меньших инкрементных изменений. Такой дополнительный анализ чаще всего приводит к уменьшению количества ошибок и более целенаправленным изменениям. Кроме того, внося небольшие изменения, можно постоянно оценивать их результативность и решать, как (и нужно ли) продолжить этот процесс.

Однако иногда встречаются крупные изменения, которые слишком тяжело или даже невозможно преобразовать в ряд инкрементных изменений. В этом случае попытайтесь применить стратегию *ветвления по абстракции* (branch by abstraction).

Ветвление по абстракции

Данный шаблон является полезной альтернативой ветвления кодов, когда нужно внести в приложение серьезное изменение. Вместо ветвления кода создайте слой абстракции над изменяемой частью. После этого создайте новую реализацию и запускайте ее параллельно с существующей. Когда разработка новой реализации будет завершена, удалите старую. Можете также удалить слой абстракции, хотя это не обязательно.

Создание слоя абстракции

Иногда решить эту задачу довольно тяжело. Например, в настольных приложениях VB для Windows почти вся логика приложения находится в обработчиках событий. Чтобы создать для такого приложения слой абстракции, нужно разработать объектно-ориентированную структуру кода, реализующего логику приложения, и перенести путем рефакторинга существующий код из обработчиков событий в набор классов VB или C#. В новом пользовательском интерфейсе (возможно, веб-интерфейсе) новые коды будут использоваться повторно. Учтите, что создавать интерфейсы для реализаций программной логики в общем случае нет необходимости. Это нужно делать, только если требуется создать для логики ветвь по абстракции.

Если пользователи системы должны иметь возможность выбирать реализацию, удалять слой абстракции по завершении работы над новым средством не нужно. В этом случае слой играет роль программного интерфейса надстройки. Такие инструменты, как OSGi (в Eclipse) существенно упрощают данную задачу для команд, работающих с Java. Наш опыт свидетельствует о том, что создавать программный интерфейс надстройки загодя не нужно. Сначала создайте (когда в этом возникнет необходимость) первую реализацию, затем вторую. На их основе вам будет легче создать программный интерфейс надстройки. При добавлении новых реализаций в приложение и новых средств в существующие реализации вы увидите, что интерфейс быстро изменяется. Если планируете сделать интерфейс открытым, чтобы им могли пользоваться другие разработчики, немного подождите, пока он стабилизируется.

Данный шаблон был назван *ветвлением по абстракции* (branch by abstraction) нашим коллегой Полом Хаммантом [aE2eP9]. Фактически, этот шаблон является альтернативой ветвления, предназначенной для внесения больших изменений в приложение. Когда некоторую часть приложения необходимо изменить, причем сделать это путем ряда не-

больших, инкрементных изменений невозможно или слишком обременительно, выполните следующие операции.

1. Создайте слой абстракции над частью системы, которую нужно изменить.
2. Выполните рефакторинг остальных частей системы, чтобы слой абстракции мог работать с ними.
3. Создайте новую реализацию. Она не станет отдельной ветвью рабочего кода, пока работа над ней не будет завершена.
4. Обновите слой абстракции, делегировав функциональность в новую реализацию.
5. Удалите старую реализацию.
6. Если слой абстракции больше не нужен, удалите его.

Ветвление по абстракции — альтернатива ветвлению кода или внесению сложного изменения за один шаг. Оно позволяет команде продолжать работу над приложением в системе непрерывной интеграции, одновременно внося серьезные изменения, причем все — это на магистрали версий. Если нужно изменить часть кодовой базы, найдите сначала точку входа в эту часть (своего рода “шов”) и внедрите в этой точке слой абстракции, передающий управление текущей реализации. После этого разрабатывайте новую реализацию наряду с текущей. Переключать реализации несложно с помощью конфигурационных параметров, управляемых на этапе развертывания или даже выполнения.

Примечание

Выполнить ветвление по абстракции можно как на самом высоком уровне (например, для замены долговременного структурного слоя приложения), так и на самом низком (например, для замены класса). Внедрение зависимостей — еще один механизм, позволяющий выполнять ветвление по абстракции. Трюк состоит в том, чтобы найти или создать “шов”, позволяющий вставить слой абстракции.

Шаблон ветвления по абстракции удобен как часть стратегии преобразования монолитной кодовой базы в модульную структуру. Для этого найдите часть кодовой базы, которую можно отделить в качестве компонента. Если вам удастся выявить входные точки этой части кодовой базы (например, с помощью шаблона фасада), вы сможете локализовать ее и создать ветвь по абстракции для поддержания приложения в работоспособном состоянии, пока вы будете создавать модульную версию этой же функциональности. Данную стратегию иногда называют “заметанием мусора под ковер” или “потемкинской деревней” [ayTS3J].

При использовании шаблона ветвления по абстракции две наиболее тяжелые задачи — изоляция входных точек изменяемой части кодовой базы и управление изменениями, выполняемыми в процессе разработки или отладки приложения. Но при ветвлении по абстракции эти проблемы становятся существенно более простыми, чем при ветвлении версий. Тем не менее иногда найти в кодовой базе хороший “шов” слишком тяжело, и ветвление версий остается единственным решением. В таких случаях примените ветвление версий для приведения кодовой базы в такое состояние, в котором легче выполнить ветвление по абстракции.

Внесение в приложение крупных изменений (как путем ветвления версий, так и при ветвлении по абстракции) значительно облегчается при наличии полного набора автоматических приемочных тестов. Модульные и компонентные тесты слишком детализированные для этого и не могут защитить деловую функциональность при изменении больших частей приложения.

Зависимости

Зависимость возникает, когда одна часть приложения влияет на сборку или выполнение другой части. Зависимости есть во всех приложения, кроме самых тривиальных. Большинство приложений имеет как минимум зависимости от хостирующей среды. Приложения Java зависят от виртуальной машины JVM, которая предоставляет реализацию интерфейса Java SE API, приложения .NET зависят от CLR, приложения Rails — от инфраструктуры Ruby, а приложения C — от стандартных библиотек C.

В данной главе зависимости классифицируются по двум основаниям: по типу объектов (зависимости от компонентов или от библиотек) и времени (зависимости времени сборки или выполнения).

Различать зависимости от компонентов и библиотек целесообразно вследствие того, что команды по-разному работают с ними. Команды не контролируют библиотеки, они могут только выбирать их версии. Кроме того, библиотеки обычно обновляются редко. В противоположность этому компоненты, от которых зависит приложение, сами являются сущностями, разрабатываемыми командой. Компоненты обновляются часто. Эти отличия важны при создании процесса сборки. Вследствие этих отличий, при работе с компонентами необходимо учитывать больше факторов, чем при работе с библиотеками. Например, необходимо решить, будет ли компилироваться все приложение за один шаг или каждый компонент будет компилироваться независимо от других при его изменении. Кроме того, при работе с компонентами необходимо избегать циклических зависимостей.

Зависимости этапа сборки должны присутствовать, когда приложение компилируется или компонуется, а зависимости этапа выполнения — когда приложение работает. Различать зависимости этапа сборки и этапа выполнения целесообразно по следующим причинам. Во-первых, в конвейере развертывания используется много частей программного обеспечения, неспецифичных для развертываемой копии приложения, например инфраструктуры модульных и приемочных тестов, сценарии сборки и т.п. Во-вторых, версии библиотек, используемых приложением на этапе выполнения, могут отличаться от версий, используемых на этапе сборки. В кодах на C и C++ зависимости этапа сборки — это всего лишь заголовочные файлы, а на этапе выполнения двоичные коды библиотек должны присутствовать в виде файлов DLL или общих библиотек SO. Аналогичные зависимости есть и в других языках программирования. Например, сборка может зависеть от файлов JAR, содержащих интерфейсы системы, а выполнение — от файлов JAR, содержащих полную реализацию системы (в частности, при использовании сервера приложений J2EE). Эти факторы необходимо учитывать при создании процесса сборки.

Управление зависимостями может оказаться чрезвычайно сложной задачей. Начнем с обзора наиболее распространенных проблем, возникающих при использовании библиотек на этапе выполнения.

Ад зависимостей

Наиболее известная проблема, возникающая при управлении зависимостями, — *ад зависимостей*. Ее другое название в Windows — ад DLL. Ад зависимостей возникает, когда приложение зависит от конкретной версии чего-либо, но развертывается с другими версиями.

Ад DLL длительное время отравлял жизнь пользователям ранних версий Windows. Все общие библиотеки в виде файлов DLL хранились в системной папке `windows\system32` без какой-либо процедуры управления версиями. Новые версии просто переопределяли старые. Более того, в версиях до Windows XP существовала единственная таблица классов

COM, поэтому приложения, которым был необходим некоторый объект COM, получали версию, загруженную первой. В результате приложение не могло зависеть от разных версий DLL. Невозможно было даже предугадать, какую версию оно получит на этапе выполнения.

С появлением инфраструктуры .NET ад DLL был устранен благодаря концепции сборок. Криптографические подписи сборок содержат номера версий, что позволило различать разные версии одной и той же библиотеки. Операционная система Windows хранит версии библиотек в GAC (Global Assembly Cache — глобальный кеш сборок). Система GAC различает разные версии библиотеки, даже если они находятся в файлах с одинаковыми именами. Для приложения теперь доступны разные версии библиотеки. Преимущество GAC состоит в том, что при обнаружении критичной ошибки или бреши в системе безопасности она позволяет легко обновить все приложения, зависящие от "дефектной" библиотеки. Кроме того, инфраструктура .NET поддерживает теневое развертывание, позволяющее хранить библиотеки не в GAC, а в том же каталоге, что и приложение.

В Linux ад зависимостей устраняется с помощью простого соглашения об именовании. В глобальном каталоге библиотек `/usr/lib` к каждому файлу `.so` добавляется целое число. Для определения канонической версии на уровне системы используется символическая ссылка. Благодаря этому администратор легко может изменить версию, используемую приложением. Если приложение зависит от специфической версии, оно запрашивает файл с соответствующим номером. Однако использование канонической версии библиотеки на уровне системы означает, что каждое установленное приложение работает с этой версией. Есть два решения этой проблемы: компиляция каждого приложения с исходных кодов (данный подход применяется в Gentoo) и регрессионное тестирование двоичных кодов каждого приложения (большинство создателей дистрибутивов Linux предпочитают данный подход). Это означает, что вы не можете установить новые двоичные коды приложения, зависящего от новой версии системной библиотеки, без изощренного инструмента управления зависимостями. К счастью, такой инструмент существует. Это система управления пакетами Debian. Мы считаем, что она — самый лучший из всех существующих инструмент управления зависимостями, обусловивший популярность и стабильность Debian. Благодаря ему дистрибутив Ubuntu может стабильно обновляться дважды в год.

Простое решение проблемы зависимостей на уровне операционной системы — аккуратное применение статической компиляции. Для этого необходимо на этапе компиляции объединить в одну сборку зависимости, наиболее критичные для приложения. Останется всего несколько зависимостей этапа выполнения. Развертывание существенно упрощается, но данный подход имеет серьезный недостаток. Как и в случае создания большого объема двоичных кодов, данный подход приводит к тесной связи двоичных кодов с конкретной версией операционной системы, что затрудняет или даже делает невозможным устранение ошибок или брешей в системе безопасности путем обновления операционной системы. По этой причине применять статическую компиляцию обычно не рекомендуется.

При использовании языков с динамическим связыванием эквивалентный подход заключается в поставке инфраструктур и библиотек вместе с приложением, которое от них зависит. Данный подход применяется в Rails. Вместе с зависимыми приложениями поставляется вся инфраструктура Rails. Благодаря этому несколько приложений Rails, зависящих от разных версий инфраструктуры, могут выполняться одновременно.

С платформой Java связаны особенно серьезные проблемы с зависимостями этапа выполнения, обусловленные структурой загрузчика классов. Первоначальная модель загрузчика не позволяла обращаться в одной виртуальной машине к нескольким версиям

класса. Это ограничение было частично устранено в инфраструктуре OSGi, поддерживающей загрузку многих версий класса, горячее развертывание и автоматическое обновление. Однако без OSGi данное ограничение остается. Это означает, что зависимостями нужно аккуратно управлять на этапе сборки. Часто встречается ситуация, когда приложение зависит от двух библиотек JAR, каждая из которых зависит от одной и той же нижележащей библиотеки (например, библиотеки средств журнальной регистрации), но имеющей разные версии. Приложение, скорее всего, скомпилируется, но на этапе выполнения оно почти наверняка потерпит крах с исключением `ClassNotFound` (класс не найден), если необходимый метод или класс отсутствует. Может быть и хуже: приложение не сгенерирует исключение, но вернет неправильный результат. Эта проблема известна как “ромбическая зависимость”. Мы обсудим ее позже наряду с проблемой циклических зависимостей.

Управление библиотеками

Существуют два рекомендуемых способа управления библиотеками в проектах разработки программного обеспечения. Первый — регистрация библиотек в системе управления версиями. Второй — объявление библиотек и применение инструмента типа Maven или Ivy для их загрузки из хранилищ в Интернете или (предпочтительно) из хранилища артефактов, принадлежащего организации. Ключевое ограничение, которое вы обязаны наложить, состоит в том, что сборки должны быть повторяющимися. Это означает, что при запуске автоматического процесса сборки вы должны гарантированно получить точно такие же двоичные коды, что и любой другой участник проекта, и что эти двоичные коды будут точно такими же, как и три месяца назад, когда вы работали над проблемой, о которой сообщил пользователь, работавший со старой версией приложения.

Наиболее простое решение — регистрация библиотек в системе управления версиями. Оно хорошо подходит для небольших проектов. Традиционно каталог для библиотек создается в корневом каталоге проекта. Мы рекомендуем добавить в него три подкаталога: для зависимостей этапов сборки, тестирования и выполнения. Кроме того, мы рекомендуем использовать для библиотек соглашения об именовании, обусловливающие добавление номеров версий в их имена. Например, зарегистрируйте в библиотечном каталоге библиотеку `nunit-2.5.5.dll`, а не `nunit.dll`. Тогда вы будете точно знать, какую версию вы используете, и легко сможете выяснить, есть ли лучшие версии. Преимущество этого подхода заключается в том, что все необходимое для сборки есть в системе управления версиями. В хранилище проекта будут зарегистрированы все локальные артефакты, поэтому вы всегда сможете повторить нужную сборку.

Примечание

Имеет смысл зарегистрировать весь набор инструментов, потому что он представляет зависимости этапа сборки. Мы рекомендуем зарегистрировать его в отдельном хранилище, потому что объем хранилища набора инструментов довольно велик. Остальные хранилища проекта не должны быть слишком большими, чтобы операции с ними (такие как поиск локальных изменений или фиксация небольших изменений) выполнялись не дольше нескольких секунд. Альтернативный подход заключается в хранении набора инструментов в общем сетевом хранилище.

Регистрация библиотек порождает несколько проблем. Со временем хранилище зарегистрированных библиотек становится непомерно большим и все больше засоряется. Становится тяжело выяснить, какие библиотеки все еще используются приложением,

а какие больше не нужны. Другая проблема возникает, если проект должен выполняться наряду с другими проектами на одной платформе. Одни платформы позволяют проектам использовать разные версии одних и тех же библиотек, а другие (например, JVM без OSGi или Ruby Gems) не позволяют делать этого. В таком случае нужно быть очень осторожным при использовании версий библиотек в разных проектах. Ручное управление изменяющимися зависимостями в разных проектах быстро становится ненадежным и трудоемким.

Технологии Maven и Ivy предоставляют автоматические способы управления зависимостями. Они позволяют объявлять точные версии библиотек в конфигурации проекта. После этого соответствующие инструменты загружают требуемые версии библиотек, автоматически разрешая зависимости от других проектов и устраняя несогласованность в графах зависимостей (например, когда два компонента требуют загрузки двух несовместимых версий общей библиотеки). Эти инструменты кешируют необходимые для проекта библиотеки на локальном компьютере. В результате при первом выполнении на новом компьютере время сборки может оказаться неожиданно большим. Впрочем, следующие сборки выполняются так же быстро, как и при регистрации библиотек в системе управления версиями. Проблема с Maven состоит в том, что для поддержки повторяемости сборок необходимо сконфигурировать инструмент для использования специфических версий надстроек и обеспечить использование именно этих же версий во всех зависимостях проекта. Управление зависимостями в Maven подробнее рассматривается далее.

При использовании какого-либо инструмента управления зависимостями рекомендуется самостоятельно управлять своим хранилищем артефактов. Открытые хранилища артефактов Artifactory и Nexus помогают поддерживать повторяемость сборок и устраняют ад зависимостей путем управления версиями каждой библиотеки, необходимой для проекта. Управление версиями облегчает аудит библиотек и помогает обеспечить соблюдение лицензионных соглашений, например при использовании библиотек с лицензиями GPL в программном обеспечении с лицензиями BSD.

Если Maven или Ivy по какой-либо причине не подходят для проекта, можете создать собственную декларативную систему управления зависимостями на основе простого файла свойств, задающего библиотеки и версии библиотек, от которых зависит проект. Напишите сценарий, загружающий заданные в этом файле версии библиотек из хранилища артефактов, принадлежащего организации. Хранилище может быть очень простым; например, оно может представлять собой всего лишь фрагмент файловой системы с интерфейсной веб-службой. В некоторых случаях могут понадобиться более сложные решения, например если нужно разрешать временные зависимости.

Компоненты

Почти все современные программные системы состоят из набора компонентов. Компонентами могут быть файлы DLL или JAR, пакеты OSGi, модули Perl и т.п. В индустрии программного обеспечения компоненты используются уже давно, однако стабильных технологий работы с ними все еще нет. Поэтому их сборка в развертываемый артефакт или управление их взаимодействием в конвейере развертывания могут оказаться нетривиальными задачами. Сложность работы с компонентами часто приводит к тому, что процессу сборки нужно много времени на сборку приложения, пригодного для развертывания и тестирования.

Нередко разработка сложного приложения начинается с создания единственного компонента. Некоторые приложения начинаются с двух или трех компонентов (например, приложение типа “клиент-сервер”). Зачем разбивать кодовую базу на компоненты

и как лучше управлять зависимостями между ними? Если зависимости между компонентами управляются неэффективно, их использование в системе непрерывной интеграции вообще теряет смысл.

Разбиение кодовой базы на компоненты

Концепция компонентов хорошо знакома всем разработчикам программного обеспечения, однако до сих пор не существует приемлемого для всех определения термина “компонент”. Большинство определений (если не все) довольно расплывчато и двусмысленно. В начале главы мы привели определение, подходящее для целей книги, но в него не вошел ряд свойств компонентов, уместных для данного раздела, поэтому уточним определение компонента. Компонент — это часть системы, обладающая следующими свойствами: пригодность к повторному использованию; легкая заменяемость другими реализациями того же программного интерфейса; возможность развертывания независимо от других компонентов; инкапсуляция наборов связанных поведений и функций системы.

В принципе, единственный класс может обладать всеми этими свойствами, однако это не компонент. Обычно один класс непригоден к развертыванию независимо от других. Конечно, ничто не мешает нам упаковать один класс таким образом, чтобы его можно было развернуть независимо от других, однако накладные расходы на упаковку делают эту операцию нецелесообразной. Столь подробная детализация не имеет смысла. Кроме того, классы обычно работают в кластерах или группах совместно с другими классами для обеспечения необходимого поведения. Следовательно, они тесно связаны друг с другом, и вопрос об их независимости друг от друга обычно не рассматривается.

Из этого следует, что существует некоторая нижняя грань сложности того, что можно считать компонентом. Компонент должен быть достаточно сложным, чтобы был смысл рассматривать его как независимую часть приложения. А как насчет верхней грани? Цель разбиения системы на компоненты — повышение эффективности работы команды. Существует несколько причин, по которым разбиение на компоненты позволяет повысить эффективность процесса разработки.

1. Компоненты делят систему на меньшие части, разработка которых обходится дешевле.
2. Компоненты представляют отличия в скоростях изменения разных частей системы. Иными словами, они имеют разные жизненные циклы.
3. Использование компонентов способствует четкому разграничению областей ответственности, что, в свою очередь, ограничивает влияние каждого изменения на систему и облегчает изменение и понимание кодовой базы.
4. Компоненты предоставляют дополнительные степени свободы в задаче оптимизации процессов сборки и развертывания.

Важное свойство большинства компонентов заключается в том, что они предоставляют свои программные интерфейсы в той или иной форме. Технический базис интерфейса может быть представлен по-разному: как динамическое связывание, статическое связывание, веб-служба, обмен файлами, обмен сообщениями и т.п. Природа программного интерфейса может быть разной, важно лишь то, что интерфейс предоставляет средства обмена информацией с внешними сущностями. Следовательно, важна степень связанности компонента с этими сущностями. Даже если интерфейсом компонента является формат файлов или схема сообщений, он (интерфейс) тем не менее отображает информационную связь, которая, в свою очередь, обусловливает зависимости между компонентами.

Степень связанности компонентов (в терминах как интерфейса, так и поведений) определяет сложность их разделения и работы с ними как независимыми сущностями при создании процессов сборки и развертывания.

Ниже приведены причины целесообразности выделения компонента из кодовой базы.

1. Часть кодовой базы необходимо разворачивать независимо от других частей (например, толстый клиент или сервер).
2. Необходимо преобразовать монолитную кодовую базу в ядро и набор надстроек, возможно, для замены некоторой части системы альтернативной реализацией или для обеспечения расширяемости системы.
3. Компонент предоставляет интерфейс к другой системе (например, инфраструктура или служба, предоставляющая программный интерфейс).
4. Компиляция и компоновка всей кодовой базы занимает слишком много времени.
5. Открытие проекта в среде разработки выполняется слишком долго.
6. Кодовая база настолько большая, что одна команда не может работать с ней.

Последние три пункта могут показаться довольно субъективными; тем не менее это веские причины выделения компонентов. Особенно критичен последний пункт. Команда работает эффективно, когда она состоит не более чем из десяти человек и каждый из них хорошо понимает разрабатываемую командой часть кодовой базы, которая может быть отделена от системы как функциональный компонент или каким-либо иным способом. Если для работы над некоторой задачей вам нужно более десяти человек, значит, пора разбить ее на слабо связанные компоненты и нанять несколько команд.

Мы не рекомендуем назначать команду ответственной только за свой компонент. В большинстве случаев требования к приложению нельзя разбить на компоненты. Более эффективны многофункциональные команды, разрабатывающие новое средство от начала до конца. Разбиение “по команде на компонент” может показаться правильным решением, но чаще всего оно неверное по следующим причинам.

Сформулировать и протестировать требования к одному изолированному компоненту обычно невозможно. Реализация каждой функции затрагивает более одного компонента. Если сгруппировать команды по компонентам, придется организовать взаимодействие команд для завершения разработки средства, что автоматически увеличивает накладные расходы на коммуникацию. Кроме того, команда, ориентированная на компонент, имеет тенденцию самоизолироваться и оптимизировать компонент локально. Такая команда теряет способность судить о том, что хорошо для проекта в целом.

Лучше разбить задачу на команды таким образом, чтобы каждая команда занималась одним потоком историй (и, возможно, чтобы все команды придерживались общей темы). Команда должна иметь доступ ко всем компонентам, необходимым для ее работы. Команда, реализующая средство на уровне деловой логики, должна иметь право изменять любой компонент, влияющий на данное средство. Организуйте команды по функциональным областям, а не по компонентам. Предоставьте каждому разработчику право изменять любую часть кодовой базы. Регулярно перемещайте разработчиков между командами (своего рода ротация кадров) и наладьте коммуникацию между командами.

Данный подход имеет также то преимущество, что за правильное взаимодействие компонентов отвечают все команды, а не только команда интеграции. Один из наиболее серьезных недостатков стратегии “по команде на компонент” заключается в том, что приложение не будет работоспособно вплоть до конца проекта, потому что ни у кого нет побудительных мотивов интегрировать компоненты.

Четвертый и пятый пункты приведенного выше списка часто бывают симптомами плохой архитектуры приложения. Приложение плохо разбито на модули или вообще не разбито. Хорошая кодовая база должна состоять из хорошо инкапсулированных объектов, поддерживать принцип “Не повторяйтесь!” и соответствовать Закону Деметры (см. выше). С такой кодовой базой легче работать. В частности, ее легче разбивать на компоненты. Впрочем, медлительность сборки может быть вызвана также чрезмерным разбиением на компоненты. Эта проблема часто наблюдается в мире .NET, когда разработчики создают в одном решении огромное количество проектов без веских на то причин. Это неизбежно приводит к заметному замедлению компиляции.

Точных, недвусмысленных правил разбиения системы на компоненты не существует. Есть, однако, две рекомендации относительно того, что не нужно делать. Две распространенные ошибочные стратегии — “компоненты везде” и “один компонент управляет всем”. Опыт показывает, что любая из этих крайностей впоследствии приводит к существенным проблемам, однако границы приближения к ним определяются только опытом и здравым смыслом разработчиков и архитекторов. Это один из многих факторов, приближающих разработку программного обеспечения к искусству и отдаляющих его от точной науки.

Разбиение на компоненты не обязательно означает создание многоуровневой архитектуры

Компания Sun популяризировала идею многоуровневой архитектуры, представив инфраструктуру J2EE. Microsoft подхватила и развила ее в инфраструктуре .NET. Многие считают (хотя этот вопрос дискуссионный), что Ruby on Rails поощряет аналогичный подход к созданию архитектуры, значительно упрощая его начальные этапы, однако налагая на систему более жесткие ограничения. Многоуровневая архитектура позволяет решать многие проблемы, но не все.

Мы считаем, что многоуровневая архитектура часто необоснованно используется как защитная стратегия. Она предотвращает создание жестко связанных монолитных систем большими неопытными командами [aHiFnc]. Кроме того, она облегчает обеспечение производительности и масштабируемости приложения. Однако часто она не является оптимальным решением многих проблем (это, конечно, справедливо для всех технологий и шаблонов). Использование многих слоев, выполняющихся в физически разделенных средах, приводит к замедлению реакции на определенные запросы. Это, в свою очередь, вынуждает применять сложные стратегии кеширования, которые тяжело поддерживать и отлаживать. В интенсивно нагружаемых средах распределенные архитектуры, управляемые событиями, позволяют достичь более высокой производительности.

Нам встретился проект, в котором архитектура жестко обусловливала применение ровно семи слоев. Большую часть времени один или несколько слоев были избыточными. Тем не менее все их классы и вызовы методов продолжали записываться в журналы. Естественно, приложение было тяжело отлаживать из-за большого количества бессмысленных записей. Его было тяжело понять из-за “наслоений” избыточного кода и тяжело модифицировать из-за многочисленных зависимостей между слоями.

Разбиение на компоненты не требует создания многослойной архитектуры. Оно означает лишь выделение логики в инкапсулированные модули путем выявления разумных абстракций, облегчающих выделение. Могут быть полезными даже слои многоуровневой архитектуры, однако наличие слоев не подразумевает наличия компонентов.

На другом конце спектра, если компоненты не означают автоматическое разбиение на слои, слои не должны автоматически определять компоненты. Создавая слои, не создавайте по одному компоненту на слой. В каждом слое рекомендуется иметь несколько компонентов. Кроме того, могут быть компоненты, используемые многими слоями. Модели на основе слоев и компонентов взаимно ортогональны.

Важно упомянуть Закон Конвея, гласящий: “...организации, разрабатывающие системы, ограничены моделями, которые являются копиями коммуникационных моделей, используемых в самих организациях” (Melvin E. Conway, *How Do Committees Invent*, Datamation). Например, открытые проекты, в которых разработчики общаются друг с другом посредством электронной почты, имеют тенденцию к чрезмерной модульности с бедными интерфейсами. Продукт, разрабатываемый небольшой сплоченной командой, имеет тенденцию к монолитности. Проект, над которым работает большая организация, невольно отображает многие традиции управления и коммуникации, присущие организации [8XYofQ]. Следовательно, хорошо подумайте над структурой команды разработки, потому что она существенно повлияет на архитектуру приложения.

Если ваша кодовая база все же получилась большой и монолитной, разбейте ее на компоненты с помощью стратегии ветвления по абстракции, описанной ранее.

Компоненты и конвейер развертывания

Даже если приложение состоит из нескольких компонентов, это не означает, что для каждого из них нужно создавать отдельные сборки. Простейший (он же оптимальный) подход — один конвейер развертывания для всех компонентов — позволяет неограниченно масштабировать приложение. При каждой фиксации очередного изменения выполняется сборка и тестирование всех компонентов. В большинстве случаев мы рекомендуем выполнять сборку всей системы как единой сущности, пока обратная связь не станет слишком медленной. Этот момент настанет нескоро; данная стратегия пригодна для очень больших и сложных приложений. Ее важное преимущество состоит в том, что она существенно облегчает выявление строки кода, разрушившей сборку.

Однако на практике могут встретиться ситуации, в которых разбиение системы на несколько разных конвейеров развертывания может предоставить определенные преимущества. Ниже приведено несколько примеров ситуаций, в которых имеет смысл создать отдельные конвейеры.

- Части приложения имеют разные жизненные циклы (возможно, выполняется сборка собственной версии ядра операционной системы как части приложения, но делается это раз в месяц).
- Функционально отдельные области приложения, над которыми работают разные команды (возможно, распределенные), содержат компоненты, специфичные для этих команд.
- В компонентах используются разные технологии или процессы сборки.
- Общие компоненты используются в нескольких других проектах.
- Приложение содержит относительно стабильные, редко изменяющиеся компоненты.
- Сборка всего приложения занимает слишком много времени, а сборка каждого компонента выполняется значительно быстрее (но будьте осторожны: точка, после которой это справедливо, находится значительно дальше, чем может показаться на первый взгляд).

Важно отметить, что с компонентами связаны дополнительные накладные расходы на управление ими. Чтобы преобразовать одну сборку в несколько, нужно создать систему сборки каждого компонента. Это означает необходимость создания отдельной структуры каталогов и файлов сборки для каждого конвейера развертывания, каждый из которых должен быть основан на одном и том же шаблоне, общем для всей системы. Структура

каталогов каждой сборки должна содержать модульные и приемочные тесты, библиотеки, от которых зависит сборка, сценарии сборки, конфигурационную информацию и все остальное, что обычно входит в систему управления версиями. Сборка каждого компонента (или набора компонентов) должна быть ассоциирована с собственным конвейером развертывания, чтобы подтвердить его готовность к поставке. Такой конвейер развертывания состоит из следующих этапов:

- компиляция кода (при необходимости);
- сборка одного или нескольких пакетов двоичных кодов, готовых к развертыванию в любой среде;
- выполнение модульных тестов;
- выполнение приемочных тестов;
- поддержка ручного тестирования.

Данный процесс обеспечивает максимально быструю (для всей системы) обратную связь, подтверждающую правильность каждого изменения.

После прохождения всеми двоичными пакетами собственных “мини-процессов поставки” они готовы к продвижению на стадию интеграционной сборки (подробнее об этом — в следующем разделе). Необходимо опубликовать двоичные коды в хранилище артефактов вместе с метаданными, предназначенными для идентификации версий исходных кодов, применявшихся для создания двоичных кодов. Современный сервер непрерывной интеграции должен сделать это для вас автоматически. Можете сделать это сами. Для этого нужно сохранить двоичные коды в каталоге с именем на основе метки конвейера развертывания, создавшего их. Можете также использовать Artifactory, Nexus или любое другое программное обеспечение хранилища артефактов.

Особенно обратите внимание на то, что создавать отдельный конвейер развертывания для каждого файла DLL или JAR не нужно. Именно поэтому мы везде пишем “компонент или набор компонентов”. Компонент может состоять из нескольких двоичных файлов. В общем случае рекомендуется минимизировать количество сборок. Одна сборка лучше, чем две, две лучше чем три и т.д. Оптимизируйте сборки любыми способами, чтобы как можно дальше оттянуть переход на параллельные конвейеры развертывания, а еще лучше — отказаться от данного подхода.

Интеграционный конвейер

Интеграционный конвейер развертывания принимает на входе результирующие двоичные файлы всех компонентов, из которых состоит система. Первая стадия интеграционного конвейера создает пакет (или пакеты), пригодный для развертывания путем сборки соответствующих коллекций двоичных файлов. Вторая стадия развертывает приложение в среде, близкой к рабочей, и выполняет базовые дымовые тесты, чтобы как можно раньше проверить, есть ли интеграционные проблемы. Если эта стадия завершается успешно, конвейер переходит к традиционной стадии приемочного тестирования и выполняет все приемочные тесты приложения, как обычно. После этого выполняется обычная последовательность стадий, характерная для приложения (рис. 13.1).

Создавая интеграционный конвейер, не забывайте о двух общих принципах, важных для любого конвейера развертывания: о необходимости создания как можно более быстрой обратной связи и о том, что статус каждой сборки должен быть видимым для всех заинтересованных лиц. Слишком длинный конвейер развертывания или длинная цепь конвейеров ухудшают время обратной связи. Если вы оказались в такой ситуации и у вас есть

достаточно оборудования, одно из решений может заключаться в запуске параллельных конвейеров сразу после создания двоичных кодов и прохождения модульных тестов.

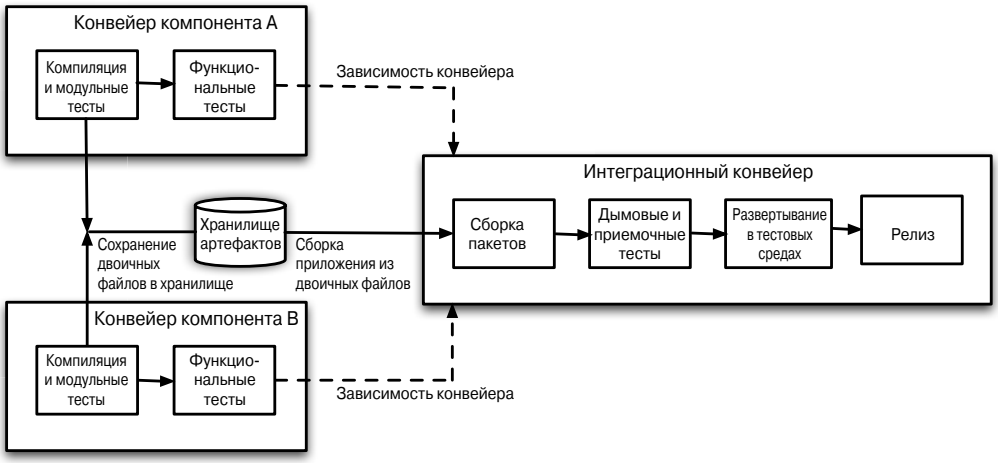


Рис. 13.1. Интеграционный конвейер развертывания

Важна также прозрачность конвейера. Если на любой стадии интеграционного конвейера возникают проблемы, должно быть понятно, почему это произошло. Для этого нужно иметь возможность отследить работу конвейера в обратной последовательности: от интеграционной сборки до версий каждого компонента. Поддержка средств отслеживания необходима для обнаружения изменений в исходном коде, вызвавших неудачу. Современные инструменты непрерывной интеграции должны поддерживать отслеживание. Если ваш инструмент не поддерживает его, найдите другой. Отслеживание причины неудачи интеграционного конвейера должно занимать не более нескольких секунд.

“Сырая” сборка индивидуального компонента может быть неработоспособной в сочетании с другими компонентами приложения. Следовательно, команда, работающая над компонентами, должна иметь возможность увидеть, какие версии компонента приводят к проблемам в интеграционном конвейере. Только такие версии компонента следует считать “сырыми”. Интеграционный конвейер фактически является расширением конвейеров индивидуальных компонентов. Поэтому важна видимость в обоих направлениях.

Если между смежными запусками интеграционного конвейера изменяется больше одного компонента, он, скорее всего, постоянно будет в нерабочем состоянии. В такой ситуации тяжело выяснить, какое изменение разрушило приложение, потому что между текущим и последним хорошими состояниями было сделано много изменений.

Существует несколько методик решения этой проблемы. Простейший подход состоит в сборке каждой комбинации хороших компонентов. Этот подход применим, если компоненты изменяются не очень часто или грид сборок достаточно мощный. Данный подход считается наилучшим, потому что он не требует сложных алгоритмов отслеживания и не приводит к необходимости разгадывать хитроумные загадки. Оборудование сейчас дешевое, а интеллектуальная работа дорогая, поэтому по возможности рекомендуем применять данный подход.

Второй наилучший подход заключается в сборке максимально возможного количества версий приложения. Это можно делать с помощью сравнительно несложной процедуры, которая принимает последние версии каждого компонента и собирает приложение как можно чаще. Если данная операция выполняется быстро, можете запускать короткие

дымовые тесты для каждой версии приложения. Если дымовые тесты работают медленно, можете запускать их только для каждой третьей версии.

После этого можно вручную выбрать версии компонентов, запустить их сборку и создать с ними экземпляр интеграционного конвейера. Некоторые инструменты непрерывной интеграции предоставляют средства решения этой задачи.

Управление графами зависимостей

Необходимо управлять зависимостями версий как библиотек, так и компонентов. В противном случае вы не сможете воспроизводить сборки. Кроме прочего, это приведет к тому, что при разрушении приложения, вследствие изменения зависимых версий, вы не сможете отследить изменение, разрушившее приложение, или найти последнюю хорошую версию библиотеки.

В предыдущем разделе мы обсуждали набор компонентов, каждый из которых имел собственный конвейер развертывания. Мы предполагали, что индивидуальные конвейеры компонентов поставляли свои результаты интеграционному конвейеру, который собирал приложение и выполнял окончательные автоматические и ручные тесты. Однако часто дело обстоит сложнее. Компоненты могут зависеть друг от друга и библиотек сторонних поставщиков. Диаграмма зависимостей между компонентами должна быть направленным ациклическим графом. Если она содержит циклы, возникают проблемы с зависимостями, которые мы рассмотрим в следующих разделах.

Создание графа зависимостей

В первую очередь обсудим, как создается граф зависимостей. В качестве примера рассмотрим набор компонентов, показанный на рис. 13.2.

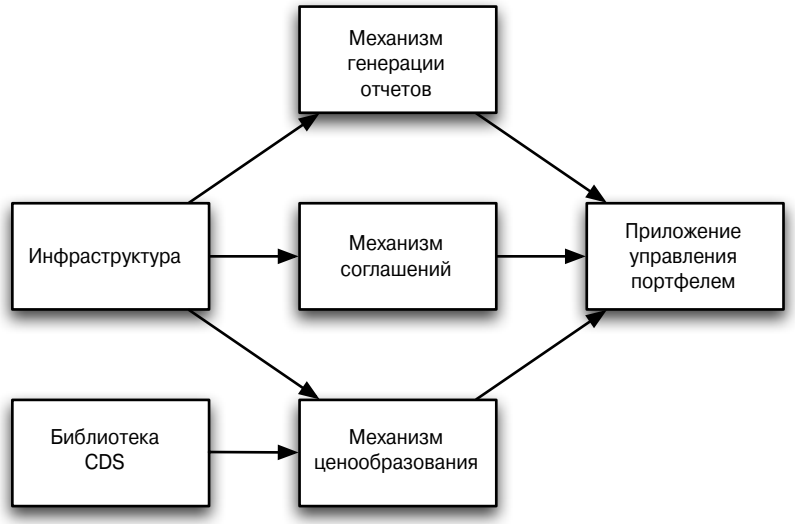


Рис. 13.2. Граф зависимостей

Приложение управления портфелем зависит от механизмов ценообразования, соглашений и отчетности, которые, в свою очередь, зависят от инфраструктуры. Механизм

ценообразования зависит от библиотеки кредитных дефолтных свопов (CDS), предоставляемой сторонним поставщиком. Компоненты, расположенные слева от рассматриваемого компонента, будем называть вышестоящими, а справа — нижестоящими. Таким образом, механизм ценообразования имеет две вышестоящие зависимости (инфраструктура и библиотека CDS) и одну нижестоящую (приложение управления портфелем).

Каждый компонент должен иметь собственный конвейер, запускаемый изменением исходного кода компонента или изменением вышестоящей зависимости. Нижестоящие компоненты запускаются при успешном прохождении данного компонента по всем автоматическим тестам. Возможны несколько случаев, которые необходимо рассмотреть с точки зрения графа зависимостей.

1. **Изменение в приложении управления портфелем.** В этом случае повторную сборку необходимо выполнить только для приложения управления портфелем.
2. **Изменение в механизме генерации отчетности.** В этом случае сначала выполняется повторная сборка механизма генерации отчетности. Сборка проходит все тесты. Затем выполняется повторная сборка приложения управления портфелем с использованием новой версии механизма генерации отчетности и текущих версий механизмов ценообразования и соглашений.
3. **Изменение в библиотеке CDS.** Библиотека CDS представляет собой двоичный файл стороннего поставщика. Следовательно, при обновлении версии библиотеки нужно повторно построить механизм ценообразования с новой версией библиотеки CDS и текущей версией инфраструктуры. Процесс сборки, в свою очередь, запускает процесс повторной сборки приложения, управляющего портфелем.
4. **Изменение в инфраструктуре.** Если изменение инфраструктуры успешное (т.е. конвейер инфраструктуры прошел все тесты), необходимо повторно построить непосредственные нижестоящие зависимости: механизмы отчетности, ценообразования и соглашений. Если процессы сборки всех трех зависимостей успешные, необходимо повторно построить приложение управления портфелем с использованием новых версий всех трех непосредственных вышестоящих зависимостей. Если сборка любой из трех непосредственных вышестоящих зависимостей терпит неудачу, выполнять повторную сборку приложения управления портфелем не нужно, а компонент инфраструктуры следует считать разрушенным. В этом случае инфраструктуру нужно исправить таким образом, чтобы все три нижестоящие зависимости прошли свои тесты, что, в свою очередь, должно привести к успешному прохождению тестов приложением управления портфелем.

   На основе данного примера отметим важное обстоятельство. На первый взгляд, может показаться, что между непосредственными вышестоящими зависимостями приложения управления портфелем существуют логические отношения типа “И”. Однако это не так. Изменение исходного кода механизма отчетности должно запустить повторную сборку приложения управления портфелем независимо от того, был ли повторно построен механизм ценообразования или механизм соглашений.
5. **Изменения внесены в инфраструктуру и механизм ценообразования.** В этом случае необходимо повторно построить весь граф. Но при этом возможны разные результаты, каждый из которых нужно рассмотреть. Счастливый маршрут заключается в сборке всех трех промежуточных компонентов с новыми версиями инфраструктуры и библиотеки CDS. Но что если механизм соглашений терпит неудачу? Очевидно, приложение управления портфелем не должно строиться с использованием новой (но разрушенной) версии инфраструктуры. Желательно построить прило-

жение управления портфелем с новой версией механизма ценообразования, которая (это критически важно) должна быть построена с новой версией библиотеки CDS и старой (хорошей) версией инфраструктуры. Естественно, вы оказываетесь в затруднительном положении, потому что такой версии библиотеки CDS не существует.

Во всех трех случаях наиболее важное ограничение состоит в том, что приложение управления портфелем должно строиться только с одной версией инфраструктуры. Нельзя строить, например, версию механизма ценообразования и версию механизма соглашений с использованием разных версий инфраструктуры. Это классическая проблема *ромбической зависимости* (diamond dependency), являющаяся вариантом ада зависимостей (см. выше) этапа сборки.

Графы зависимостей конвейера

Каким же образом можно спроектировать конвейер развертывания для рассмотренной выше структуры? Ключевые требования к конвейеру заключаются в том, что он должен подчиняться представленным выше зависимостям сборки, и при неудаче сборки команда должна получать обратную связь как можно быстрее. Рекомендуемый нами подход показан на рис. 13.3.

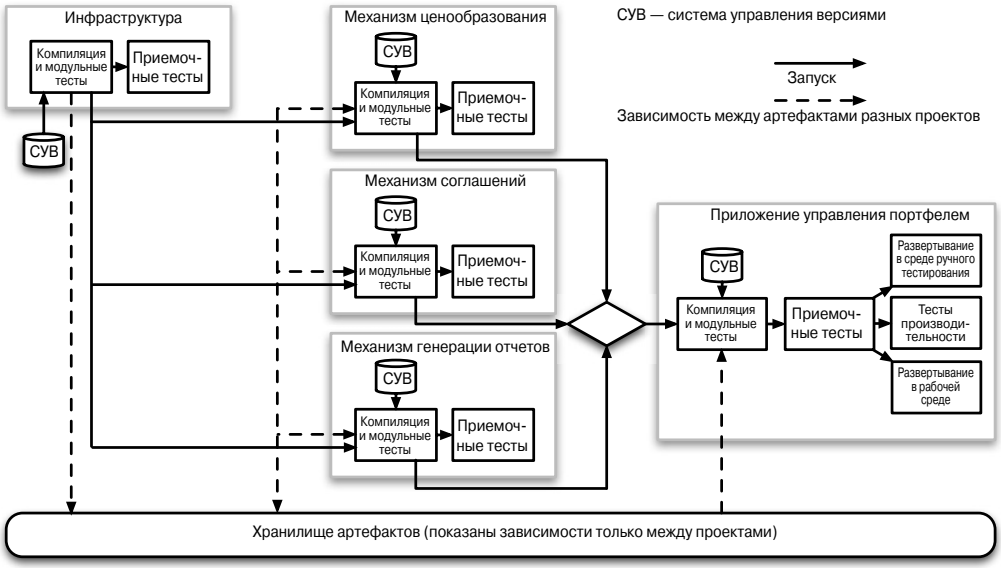


Рис. 13.3. Конвейер компонентов

Для ускорения обратной связи зависимые проекты запускаются немедленно по завершении стадии фиксации конвейера каждого вышестоящего проекта. Ждать, пока пройдут приемочные тесты, не нужно; достаточно получить создаваемые конвейером двоичные коды, от которых зависят нижележащие проекты. Двоичные коды записываются в хранилище артефактов. Конечно, эти двоичные коды будут повторно использованы приемочными тестами и другими стадиями конвейера (на рис. 13.3 это не показано, чтобы не загромождать диаграмму).

Все запуски автоматические, за исключением развертывания в средах ручного тестирования и рабочей среде, которые обычно управляются вручную. Следовательно, при каждом изменении, например, инфраструктуры ее конвейер запускает сборку механизмов ценообразования, соглашений и отчетов. Если все три сборки с новой версией инфраструктуры успешные, запускается повторная сборка приложения управления портфелем с использованием новых версий всех вышестоящих компонентов.

Важно то, что команда может отследить происхождение компонентов, используемых при сборке приложения. Хороший инструмент непрерывной интеграции не только позволяет отследить их происхождение, но и показывает, какие версии компонентов успешно интегрированы друг с другом. Например, на рис. 13.4 можно увидеть, что версия 2.0.263 приложения управления портфелем была построена с использованием версии 1.0.217 механизма ценообразования, версии 2.0.11 механизма соглашений, версии 1.5.5 механизма отчетности и версии 1.3.2396 инфраструктуры.

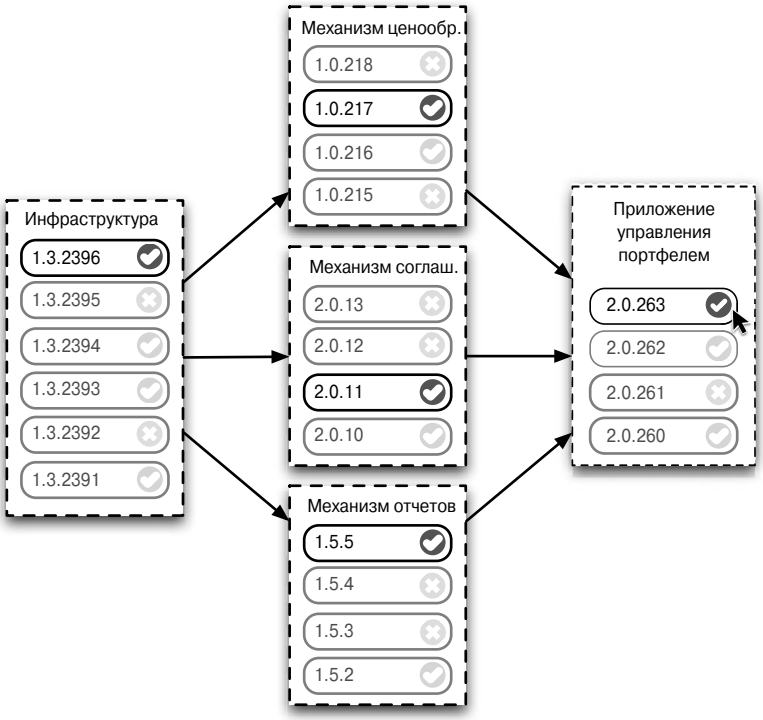


Рис. 13.4. Отображение вышестоящих зависимостей

На рис. 13.5 показаны все нижестоящие компоненты, построенные с использованием выбранной версии инфраструктуры (1.3.2394).

Инструмент непрерывной интеграции должен также обеспечить согласованность версий компонентов на протяжении всего конвейера. Он должен устранить ад зависимостей и обеспечить в системе управления версиями исключительно однократное продвижение по конвейеру изменения, влияющего на многие компоненты.

Все советы, приведенные относительно инкрементной разработки, применимы также к компонентам. Вносите изменения инкрементным способом, не разрушающим зависимости. При добавлении новой функциональности создайте для нее новую точку входа в изме-

няемых компонентах. Если нужно удалить старую функциональность, используйте статический анализ конвейера для выяснения того, где используются старые программные интерфейсы. Конвейер должен быстро сообщить об изменении, разрушившем зависимости.

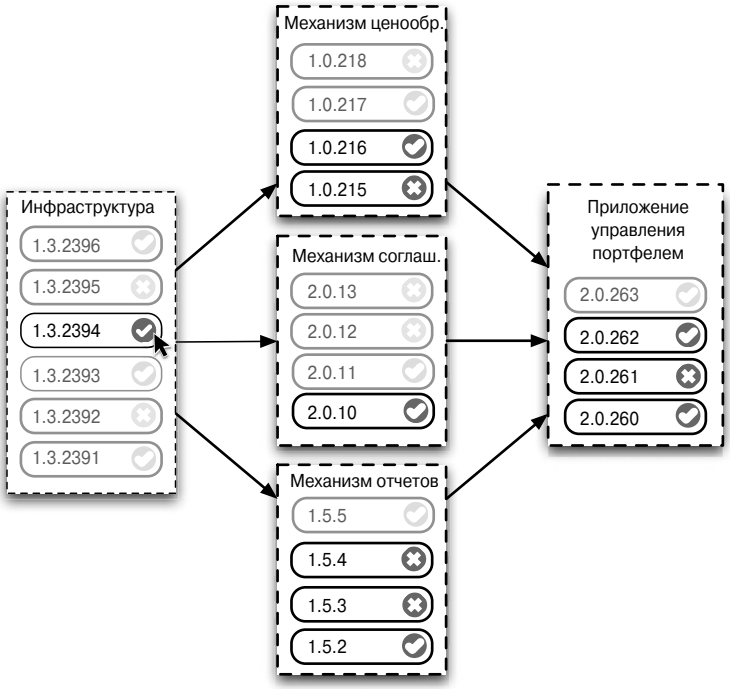


Рис. 13.5. Отображение нижестоящих зависимостей

Если изменение компонента не очень большое, можете создать на его основе новый релиз. На рис. 13.6 предполагается, что команда, работающая над механизмом отчетности, должна создать версию, разрушающую некоторые программные интерфейсы. Для этого они создают ветвь для релиза 1.0 и начинают разрабатывать версию 1.1 на магистрали.

Команда, работающая над механизмом отчетности, продолжает добавлять новые средства на магистраль. Тем временем нижележащие потребители механизма отчетности могут продолжать использовать двоичные коды, созданные на ветви 1.0. Если в этих двоичных кодах нужно исправить ошибку, их можно зарегистрировать на ветви 1.0 и выполнить ее слияние с магистралью. Когда нижележащие потребители будут готовы использовать новую версию, они могут переключиться на нее. Важно отметить, что описанному здесь шаблону под названием “ветвь релиза” присущи те же недостатки, что и отложенной интеграции, поэтому с точки зрения непрерывной интеграции этот шаблон — неоптимальное решение. Однако слабая связанность компонентов (по крайней мере, так должно быть) облегчает управление ими и приводит к уменьшению рисков интеграции. Поэтому данный шаблон весьма полезен для управления сложными изменениями компонентов.

Когда следует запускать сборки

В рассмотренных ранее примерах предполагается, что процесс сборки запускается при каждом изменении любой вышестоящей зависимости. Это правильная стратегия, но

многие команды не придерживаются ее. Они считают, что, когда их кодовая база стабильная, выполнять ее повторные сборки достаточно только на этапе интеграции всего приложения или по завершении какого-либо важного этапа проекта. Выигрыш чисто психологический: такая стратегия придает уверенности в стабильности компонента, но создает риски возникновения сложных проблем на этапе интеграции.

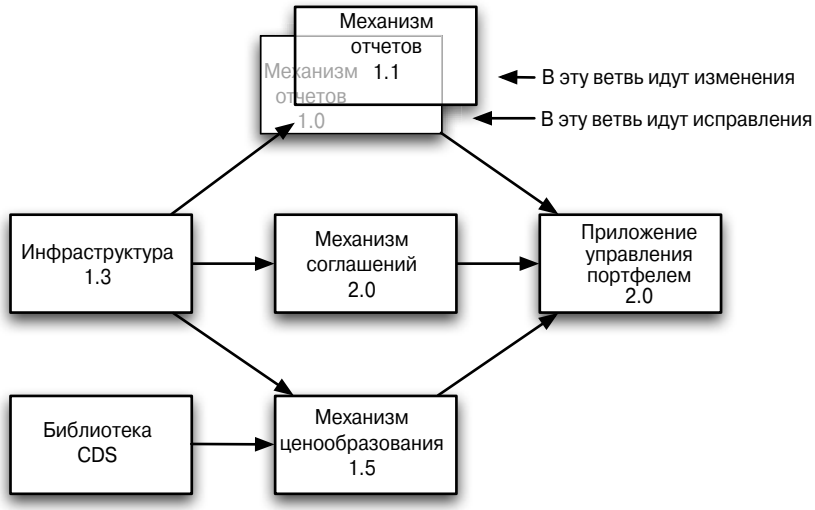


Рис. 13.6. Ветвление компонентов

В процессе разработки напряженность возникает в местах, касающихся зависимостей. С одной стороны, рекомендуется не отставать от версий вышестоящих зависимостей, чтобы иметь новейшие средства и быть уверенным в том, что последние ошибки исправлены. Однако, с другой стороны, существует определенная цена интеграции последней версии каждой зависимости, обусловленная необходимостью устранять проблемы, порождаемые новыми версиями. Большинство команд придерживается компромиссной стратегии: они обновляют все зависимости при поставке каждого релиза, когда риски обновления еще небольшие.

Ответ на вопрос, как часто следует обновлять зависимости, определяется тем, насколько можно доверять новым версиям зависимостей. Если несколько ваших компонентов зависят от компонента, разработанного тоже вашей командой, вы можете быстро и легко исправить проблемы, вызванные изменениями в программном интерфейсе. В этом случае имеет смысл выполнять интеграцию часто. Если компоненты небольшие, рекомендуется выполнять сборку всего приложения, чтобы обеспечить максимально быструю обратную связь.

Иногда вышестоящие зависимости разрабатываются другой командой в этой же организации. В таком случае лучше, чтобы они выполняли сборку своих компонентов независимо в их собственном конвейере. Вы же можете принимать решение, имеет ли смысл учитывать последние версии этих вышестоящих компонентов при каждом их изменении. Иногда лучше придерживаться последней хорошей версии. Решение зависит от частоты изменений и от того, как оперативно другая команда устраняет проблемы.

Чем меньше у вас контроля над компонентом (включая видимость изменений и возможность влиять на них), тем меньше есть оснований доверять изменениям и тем более консервативными вы будете в вопросе принятия новых версий. Что же касается библио-

тек сторонних производителей, не принимайте все обновления слепо; обновляйте библиотеки, только когда в этом есть явная необходимость. Если обновление не устраняет проблему, от которой вы страдаете, отклоните его (конечно, если текущая версия по-прежнему поддерживается производителем).

В большинстве случаев приведенные выше рекомендации лучше всего подходят для команд, работающих над нижележащими компонентами. Постоянное обновление всех зависимостей приводит к дополнительным затратам на интеграцию "сырых" компонентов и устранение проблем, которые вас не касаются.

Вы должны найти баланс между получением быстрой обратной связи (в вопросе о том, будет ли интегрироваться ваш компонент в приложение) и устранением бурного потока чужих ошибок и недоделок, неизбежных вследствие того, что другая команда тоже пока что только разрабатывает свой компонент. Одно из возможных решений данной проблемы — *стратегия осторожного оптимизма*, предложенная Алексом Чаффи [d6tguh].

Стратегия осторожного оптимизма

Чаффи предложил поделить ветви графа зависимостей на три категории: статические (static), наблюдаемые (guarded) и динамические (fluid) зависимости. Согласно предлагаемой стратегии, решение должно определяться типом зависимости следующим образом. Изменение в статической вышестоящей зависимости не запускает новую сборку. Изменение в динамической вышестоящей зависимости всегда запускает новую сборку. Если сборка, запущенная изменением в динамической зависимости, потерпела неудачу, эта зависимость отмечается как наблюдаемая, а компонент фиксируется как последняя хорошая версия вышестоящей зависимости. Наблюдаемая вышестоящая зависимость ведет себя как статическая — она не запускает новые сборки. Ее цель — напоминать команде разработки о нерешенных проблемах вышестоящей зависимости.

В сущности, таким образом мы реализуем наши предпочтения относительно того, какие зависимости нежелательно обновлять постоянно. Приложение постоянно остается "сырым", что и должно быть на стадии разработки. Система сборки автоматически отклоняет подозрительные версии вышестоящих зависимостей.

На рис. 13.7 изображена часть графа зависимостей рассматриваемого примера. Зависимости между библиотекой CDS и механизмом ценообразования присвоен статус динамической, а зависимости между инфраструктурой и механизмом ценообразования — статус статической.

Рассмотрим случай одновременного обновления инфраструктуры и библиотеки CDS. Новая версия инфраструктуры игнорируется, потому что зависимость между инфраструктурой и механизмом ценообразования статическая. Однако новая версия библиотеки CDS запускает новую сборку механизма ценообразования, потому что зависимость между ними динамическая. Если новая сборка механизма ценообразования терпит неудачу, зависимости присваивается статус наблюдаемой. В результате дальнейшие изменения библиотеки CDS не будут запускать сборку механизма ценообразования. Если новая сборка успешная, зависимость остается динамической.

Важно отметить, что стратегия осторожного оптимизма может привести к усложнению поведения системы. Давайте присвоим зависимости между инфраструктурой и механизмом ценообразования статус динамической, как и зависимости от библиотеки CDS. При одновременном изменении библиотеки CDS и инфраструктуры произойдет одна сборка механизма ценообразования. Если сборка потерпит неудачу, вы не знаете, что ее разрушило, — библиотека CDS или инфраструктура. Выяснить это можно методом проб и ошибок (экспериментируя с каждым обновлением отдельно), а тем временем обе зависимости получают статус наблюдаемых.

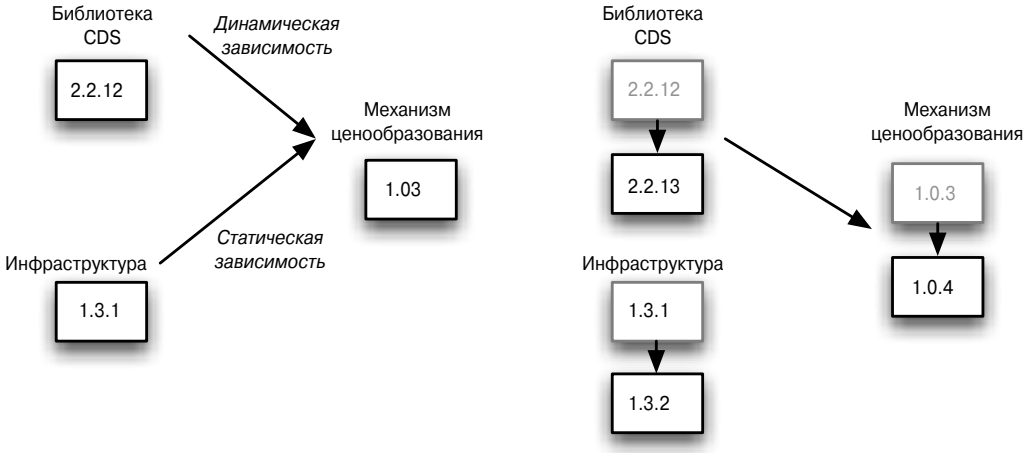


Рис. 13.7. Пример реализации стратегии осторожного оптимизма

В качестве начальной точки реализации алгоритма отслеживания зависимостей Чаффи предложил стратегию информированного пессимизма. Согласно ей, каждая зависимость получает статус статической, но разработчики нижестоящих зависимостей получают извещения о новых доступных версиях вышестоящих зависимостей.

Управление зависимостями с помощью Apache Gump

В мире Java первым инструментом управления зависимостями был Apache Gump. Он был создан с первых дней появления проектов Apache Java, когда все инструменты (Xerces, Xalan, Ant, Avalon, Cocoon и др.) зависели от версий друг друга. Разработчикам, использовавшим эти инструменты, необходим был способ выбора версий зависимостей путем манипулирования маршрутами классов, чтобы хорошая версия приложения была работоспособной. Инструмент Gump был создан для автоматизации создания сценариев, управляющих маршрутами классов на этапе сборки. Разработчики получили возможность экспериментировать с разными версиями зависимостей для поиска хорошей сборки. Стабильность сборки возросла, хотя разработчикам приходилось тратить много времени на параметризацию сборки. Более подробную информацию об истории Gump можно найти в [9CpgMi].

Инструмент Gump устарел, когда многие компоненты проектов Java стали стандартными элементами Java API, а другие компоненты, такие как Ant и Commons, приобрели обратную совместимость. Это привело к тому, что установка многих версий в большинстве случаев потеряла смысл. Все получили хороший урок: необходимо уменьшать глубину графа зависимостей и стремиться к обратной совместимости. Достичь этих целей помогает агрессивное регрессионное тестирование графа зависимостей на этапе сборки.

Циклические зависимости

Одна из наиболее коварных проблем — циклические зависимости, возникающие, когда граф зависимостей содержит замкнутые маршруты. Простейший случай циклических зависимостей — компонент A зависит от компонента B, который, в свою очередь, зависит от компонента A.

Это может привести к катастрофическим проблемам загрузки. Для сборки компонента A необходимо иметь построенный компонент B, а для его сборки необходимо иметь построенный компонент A.

Однако, как ни удивительно, мы встречали много успешных проектов с циклическими зависимостями в системах сборки. Возможно, в предыдущем предложении слово “успешный” следовало бы заключить в кавычки, но, когда код безукоризненно развернут в рабочей среде, этого для всех достаточно. Ключевое условие заключается в том, чтобы не начинать проект с циклическими зависимостями. Впрочем, они могут попасть в проект позже. Проблема не проявит себя, пока существует версия компонента A, которую можно использовать для сборки компонента B. После этого можно применить новую версию B для сборки новой версии A. Результатом будет *лестница сборок* (рис. 13.8).

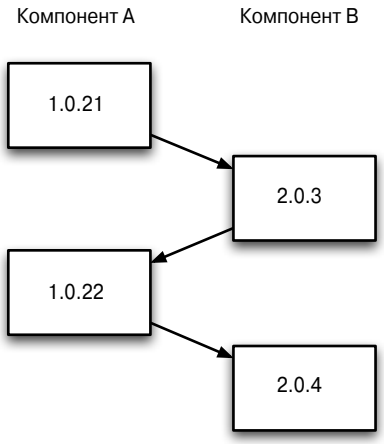


Рис. 13.8. Лестница сборок циклической зависимости

На этапе выполнения проблем не будет, пока доступны и совместимы оба компонента.

И хотя проблем может не быть, мы не рекомендуем мириться с существованием циклических зависимостей. Если же встретится ситуация, в которой избежать циклической зависимости невозможно или слишком тяжело, избежать проблем поможет приведенная выше стратегия, основанная на обратной совместимости. Учитывайте, что ни одна коммерческая система сборки не готова поддержать подобную конфигурацию зависимостей, поэтому вам придется применять специальные трюки в наборе инструментов. Нужно быть осторожным со взаимодействием сборок. Если каждый компонент автоматически запускает сборку нижестоящей зависимости, система может войти в бесконечный цикл. Всегда пытайтесь избавиться от циклических зависимостей, но если кодовая база не позволяет сделать этого, можете применить лестницу сборок в качестве временного трюка, пока не удастся устранить проблему.

Управление двоичными кодами

Мы уделили много внимания обсуждению вопроса о том, как организовать сборку приложения, разбитого на компоненты. В частности, мы рассмотрели создание отдельных конвейеров развертывания для каждого компонента, стратегии запуска конвейеров нижестоящих компонентов при изменении вышестоящих зависимостей и способы ветв-

ления версий компонентов. Однако мы еще не рассматривали управление двоичными кодами сборок на основе компонентов. Важность данного вопроса обусловлена тем, что в большинстве случаев компоненты зависят друг от друга на уровне двоичных файлов, а не исходных кодов.

В данном разделе мы сначала рассмотрим общие принципы работы с хранилищами артефактов, а затем перейдем к способам управления двоичными кодами с помощью только файловой системы. В следующем разделе рассматривается управление зависимостями с помощью инструмента Maven.

Развертывать собственное хранилище артефактов не обязательно. На рынке для этого есть ряд готовых продуктов, включая открытые инструменты Artifactory и Nexus. Некоторые коммерческие инструменты, такие как AntHill Pro и Go, поддерживают собственные хранилища артефактов.

Как должно работать хранилище артефактов

Наиболее важный принцип хранилища артефактов состоит в том, что оно не должно содержать ничего, что не может быть воспроизведено. Вы должны иметь возможность удалить хранилище артефактов, не беспокоясь о невозможности восстановления чего-либо ценного. Для этого система управления версиями должна содержать все, необходимое для восстановления любого двоичного файла. В частности, она должна содержать сценарии автоматической сборки.

Необходимость удаления артефактов обусловлена тем, что они могут быть большими (если у вас они пока что маленькие, со временем они станут большими). Удаление выполняется для освобождения дискового пространства. По этой причине мы не рекомендуем регистрировать артефакты в системе управления версиями. Артефакт, который нельзя воспроизвести, вам не нужен. Конечно, для экономии времени полезно хранить артефакты, прошедшие все тесты и ставшие, таким образом, релиз-кандидатами. Все, что поставлено в рабочую среду, тоже полезно хранить на случай, если понадобиться вернуться к прежней версии.

Независимо от того, как долго хранятся сами артефакты, нужно всегда хранить их хеши, чтобы при необходимости можно было верифицировать исходный код любого двоичного файла. Это важно для многих целей, например для аудита или для проверки того, какая версия развернута в данной среде. Вы должны иметь возможность извлечь хеш (например, MD5) любого двоичного файла и применить его для проверки соответствия версий исходного кода и двоичного файла. Хранить хеши можно в системе сборки (некоторые серверы непрерывной интеграции предоставляют эту услугу) или в системе управления версиями. В любом случае управление хешами — важная часть стратегии управления конфигурациями.

Простейшее хранилище артефактов — структура каталогов на диске. В общем случае рекомендуется организовать ее на основе RAID или SAN (утрата артефактов не критична, но вы должны сами решать, какие можно удалить, чтобы не зависеть от капризов оборудования).

Наиболее существенное требование к структуре каталогов заключается в том, что она должна поддерживать ассоциирование двоичных кодов с версиями исходных кодов, использованных для их создания. Система сборки должна генерировать ярлыки (обычно последовательность цифр) для всех сборок. Ярлык должен быть коротким и понятным, чтобы его можно было идентифицировать визуально. В ярлык можно включить идентификатор изменения, породившего версию (в инструментах типа Git или Mercurial в каче-

стве идентификаторов используются хеши). В любом случае ярлык можно включить в манифест двоичного файла (например, в сборку .NET или файл JAR).

Создайте отдельные каталоги для каждого экземпляра конвейера, а в них — подкаталоги для каждого номера сборки. В подкаталоге можно хранить все артефакты данной сборки.

Еще одно небольшое усовершенствование: создайте индексный файл, позволяющий ассоциировать с каждой сборкой ее статус. Это позволит отслеживать статус каждого изменения, продвигаемого по конвейеру развертывания.

Если не хотите использовать общий диск для хранилища артефактов, можете создать веб-службу для сохранения и извлечения артефактов. Можете не создавать ее сами — на рынке есть много готовых коммерческих и открытых продуктов, решающих эту задачу.

Как конвейер развертывания должен взаимодействовать с хранилищем артефактов

Реализация конвейера развертывания должна решать две задачи: первая — сохранение артефактов, сгенерированных процессом сборки в хранилище артефактов, и вторая — извлечение нужных артефактов из хранилища.

Рассмотрим конвейер, содержащий следующие стадии: компиляция, модульное тестирование, приемочное тестирование, пользовательское приемочное тестирование и поставка релиза в рабочую среду.

- Стадия компиляции создает двоичные файлы, которые нужно поместить в хранилище артефактов.
- Стадии модульного и приемочного тестирования должны извлекать двоичные файлы из хранилища, выполнять их тестирование и сохранять отчеты о результатах тестирования в хранилище, чтобы разработчики могли пользоваться ими.
- Стадия пользовательского приемочного тестирования извлекает двоичные файлы из хранилища и развертывает их в своей среде для ручного тестирования.
- Стадия поставки релиза извлекает двоичные файлы из хранилища и предоставляет их пользователям или развертывает их в рабочей среде.

Когда релиз-кандидат продвигается по своему конвейеру, успех и неудача каждой стадии записываются в индексе. Действия следующих стадий конвейера зависят от статуса файла. Доступными для ручного тестирования и дальнейших стадий становятся только двоичные файлы, прошедшие приемочные тесты.

Существует несколько способов сохранения и извлечения артефактов. Их можно хранить в общей файловой системе, доступной для любой среды, в которой нужно развернуть их. Сценарии развертывания могут ссылаться на маршруты файловой системы. Альтернативный способ манипулирования артефактами заключается в использовании таких инструментов, как Nexus или Artifactory.

Управление зависимостями с помощью программы Maven

Расширяемый инструмент сборки Maven используется в проектах Java. Среди прочего он предоставляет изощренный механизм управления зависимостями. Даже если вам не нравятся остальные средства инструмента Maven и вы не хотите использовать его, вам этот механизм будет полезен сам по себе. Можете также использовать инструмент Ivy,

который предоставляет механизм управления зависимостями Maven без средств сборки. Если вы работаете не в Java, можете пропустить данный раздел. Впрочем, и в этом случае вам будет интересно узнать, как проблемы управления зависимостями решаются в Maven.

Как уже указывалось ранее, существуют два типа зависимостей: от внешних библиотек и от компонентов приложения. Инструмент Maven предоставляет слой абстракции, позволяющий интерпретировать зависимости обоих типов одинаковым способом. Все доменные объекты Maven, такие как проекты, зависимости и надстройки, идентифицируются набором координат `groupId`, `artifactId` и `version`, которые совместно должны уникально идентифицировать объект. Упаковка идентифицируется координатой `packaging`. Набор координат чаще всего (например, в Buildr) записывается в следующем формате: `groupId:artifactId:packaging:version`. Например, если проект зависит от коллекции Commons Collections 3.2, зависимость описывается следующим образом: `commons-collections:commons-collections:jar:3.2`.

Сообщество Maven поддерживает зеркальное хранилище, содержащее большое количество общих открытых библиотек, с которыми ассоциированы метаданные и переходные зависимости. В этом хранилище есть почти все, что вам может понадобиться практически в любом проекте. Адрес хранилища — `http://search.maven.org/#browse`. При объявлении библиотеки в хранилище Maven выполняется ее загрузка с указанного сайта на этапе сборки проекта.

Проект Maven объявляется в файле `pom.xml` следующим образом.

```
<project>
  <modelVersion>4.0.0</modelVersion>
  <groupId>com.continuousdelivery</groupId>
  <artifactId>parent</artifactId>
  <packaging>jar</packaging>
  <version>1.0.0</version>
  <name>demo</name>
  <url>http://maven.apache.org</url>
  <dependencies>
    <dependency>
      <groupId>junit</groupId>
      <artifactId>junit</artifactId>
      <version>3.8.1</version>
      <scope>test</scope>
    </dependency>
    <dependency>
      <groupId>commons-collections</groupId>
      <artifactId>commons-collections</artifactId>
      <version>3.2</version>
    </dependency>
  </dependencies>
</project>
```

Данный код загружает версии JUnit 3.8.1 и Commons Collections 3.2 в локальное хранилище артефактов Maven по адресу `~/.m2/repository/<groupId>/<artifactId>/<version>` на этапе сборки проекта. Локальное хранилище артефактов Maven служит двум целям: оно кеширует зависимости проекта и является местом, в котором Maven сохраняет артефакты, созданные проектом. Обратите внимание на то, что можно задавать области действия зависимостей. Например, метка `test` означает, что зависимость будет доступна только во время тестовых компиляций и сборки. Другие доступные области действия — `runtime` (зависимости, недоступные при компиляции), `provided` (библиотеки, необходимые во время компиляции), `compile` (зависимости, необходимые во время компиляции и выполнения; это значение установлено по умолчанию).

Можно также задавать диапазоны версий, например `[1.0,2.0)`. Круглые скобки обозначают исключающие квантификаторы, а квадратные — включающие. Можете опустить левое или правое значение. Например, `[2.0,)` означает любую версию выше 2.0. Рекомендуется задать Maven верхнюю границу, чтобы исключить новые версии, которые могут разрушить приложение.

Проект Maven создает также собственный артефакт — файл JAR, который сохраняется в локальном хранилище с координатами, заданными в файле `pom.xml`. В приведенном выше примере команда `mvn install` создаст каталог `~/.m2/repository/com/continuousdelivery/parent/1.0.0` в локальном хранилище артефактов Maven. Выбран тип пакетов JAR, поэтому Maven упакует код в файл `parent-1.0.0.jar` и сохранит его в данном каталоге. Любой другой проект, выполняющийся локально, может обратиться к этому файлу как к зависимости, задав его местоположение. Кроме того, Maven инсталлирует измененную версию файла проекта `pom.xml` в этот же каталог. Файл содержит информацию о зависимостях проекта, поэтому Maven может правильно обрабатывать переходные зависимости.

Иногда желательно переопределять артефакты при каждом запуске команды `mvn install`. Для этого в Maven представлена концепция *снимков сборок*. Добавьте в номер версии суффикс `-SNAPSHOT` (например, `1.0.0-SNAPSHOT`) и при запуске команды `mvn install` в каталоге с номером версии Maven создаст каталог в формате `version-yyyymmdd-hhmmss-n`. Тогда проекты, использующие снимки, могут задавать значение `1.0.0-SNAPSHOT` вместо полного штампа времени и получать последнюю версию, имеющуюся в локальном хранилище. Локальные хранилища могут периодически обновляться удаленными хранилищами. Хранить снимки можно и в удаленных хранилищах, но делать так не рекомендуется.

Использовать снимки следует осторожно, потому что они могут затруднить воспроизведение сборки. Лучшая стратегия — приказать серверу непрерывной интеграции создавать канонические версии каждой зависимости (используя ярлык сборки в номере версии артефакта) и сохранять канонические версии в центральном хранилище артефактов организации. После этого квантификаторы версий Maven в файлах `pom.xml` можно использовать для задания диапазонов доступных версий. Если возникнет необходимость в исследовании локального хранилища, вы всегда сможете отредактировать определение в файле `pom.xml`, чтобы временно включить снимки.

Рассмотрение инструмента Maven в данном разделе весьма поверхностное. В частности, мы не упомянули об управлении собственными хранилищами Maven, что важно при управлении зависимостями в диапазоне всей организации, а также в многомодульных проектах, используемых в Maven для создания сборок, разбитых на компоненты. Это важные и сложные темы, обсуждение которых можно найти в других книгах, например в [27]. Мы же перейдем к основам рефакторинга зависимостей в Maven.

Рефакторинг зависимостей в Maven

Предположим, некоторый набор зависимостей используется во многих проектах. Если нужно определить версии артефактов, используемых только один раз, это можно сделать в родительском проекте, содержащем версии каждого артефакта. Для этого в приведенном выше определении файла `pom.xml` создайте для блока `<dependencies>` оболочку `<dependencyManagement>`. После этого можно определить дочерний проект следующим образом.

```
<project>
  <modelVersion>4.0.0</modelVersion>
  <parent>
    <groupId>com.continuousdelivery</groupId>
    <artifactId>parent</artifactId>
    <version>1.0.0</version>
  </parent>
  <artifactId>simple</artifactId>
  <packaging>jar</packaging>
  <version>1.0-SNAPSHOT</version>
  <name>demo</name>
  <url>http://maven.apache.org</url>
  <dependencies>
    <dependency>
      <groupId>junit</groupId>
      <artifactId>junit</artifactId>
      <scope>test</scope>
    </dependency>
    <dependency>
      <groupId>commons-collections</groupId>
      <artifactId>commons-collections</artifactId>
    </dependency>
  </dependencies>
</project>
```

В данном определении применяются версии зависимостей, определенные в родительском проекте: обратите внимание на то, что в ссылках `junit` и `commons-collections` номера версий не заданы.

Выполнить рефакторинг сборки Maven можно также для того, чтобы устранить дублирование общих зависимостей. Вместо создания файла JAR как конечного продукта можно приказать проекту Maven создать файл `pom.xml`, на который будут ссылаться другие проекты. В листинге кода с родительским атрибутом `artifactId` можно изменить значение элемента `<packaging>` с `jar` на `pom`. После этого можно объявить зависимость от файла `pom.xml` в любом проекте, в котором нужно использовать те же зависимости.

```
<project>
  ...
  <dependencies>
    ...
    <dependency>
      <groupId>com.thoughtworks.golive</groupId>
      <artifactId>parent</artifactId>
      <version>1.0</version>
      <type>pom</type>
    </dependency>
  </dependencies>
</project>
```

Одна из наиболее полезных особенностей инструмента Maven заключается в том, что он может анализировать зависимости проекта и сообщать о необъявленных зависимостях и объявленных, но не используемых зависимостях. Для создания отчета достаточно запустить команду `mvn devepdency:analyze`. Более подробная информация об управлении зависимостями в Maven приведена в [cxy9dm].

Резюме

В данной главе мы обсудили методики обеспечения эффективной работы команды и постоянной поддержки приложения в состоянии, готовом к выпуску. Как и в других главах, главный принцип, на котором основаны эти методики, — быстрая обратная связь, позволяющая оценивать влияние изменений на готовность приложения к развертыванию в рабочей среде. Одна из стратегий достижения этой цели заключается в разбиении каждого изменения на небольшие инкрементные изменения, регистрируемые на магистрали. Другая стратегия состоит в разбиении приложения на компоненты.

Разбиение приложения на коллекцию слабо связанных, хорошо инкапсулированных и правильно взаимодействующих компонентов — это решение, эффективное не только с технической точки зрения. Оно обеспечивает более эффективное сотрудничество команд и ускоряет обратную связь при работе над большими системами. Пока приложение небольшое, выполнять сборку каждого компонента отдельно от других нет необходимости. В этом случае оптимальным является простейшее решение: создание единственного конвейера развертывания, выполняющего сборку всего приложения за один раз на первой стадии конвейера. Если сконцентрировать усилия на повышении эффективности сборок фиксации, улучшении быстродействия модульных тестов и реализации грида сборок для приемочных тестов, проект можно наращивать до значительно бо́льших размеров, чем поначалу может показаться. Команде до 20 человек, работающей над проектом несколько лет, не нужны отдельные конвейеры для каждого компонента, хотя разбивать приложение на компоненты необходимо и в этом случае.

Когда проект достигнет определенных (довольно больших) размеров, одного разбиения на компоненты окажется недостаточно. В этом случае ключевыми факторами эффективности процесса поставки и скорости обратной связи становятся стратегии управления артефактами и зависимостями, рассмотренные в данной главе. Эффективность данного подхода обусловлена тем, что он базируется на уже существующих, хорошо освоенных методиках разработки на основе компонентов. Представленный подход позволяет избежать сложных стратегий ветвления версий, которые обычно приводят к проблемам при интеграции приложения. Однако для его реализации необходима хорошая структура приложения, пригодная для разбиения на компоненты. К сожалению, нам встречалось немало больших приложений, которые невозможно удачно разбить на компоненты. Такое приложение сложно привести в состояние, в котором его легко изменять и интегрировать. Поэтому убедитесь в том, что вы эффективно используете выбранную технологию для создания кода, пригодного для разбиения на независимые компоненты, когда проект станет достаточно большим.

Глава 14

Управление версиями

Введение

Система управления версиями (иногда ее называют системой управления исходными кодами или системой управления изменениями) предназначена для поддержки истории всех изменений приложения и инфраструктуры разработки, включая исходные коды, документацию, определения баз данных, сценарии сборки, тесты и т.п. Но у системы управления версиями есть и другая важная цель: она позволяет командам совместно работать над отдельными частями приложения путем поддержания системы записей обо всех важных событиях.

Когда команда разработки начинает насчитывать более десятка человек, им становится тяжело работать совместно над одним приложением. Цель данной главы — рассмотрение способов взаимодействия разработчиков и команд с помощью системы управления версиями.

Глава начинается с небольшого экскурса в историю вопроса. После этого перейдем непосредственно к самой противоречивой теме: ветвлению и слиянию версий. Затем обсудим современные парадигмы, позволяющие избежать наиболее распространенных проблем, присущих традиционным инструментам: парадигмы потокового и распределенного управления версиями. И наконец, представим набор шаблонов ветвления или, в некоторых случаях, шаблонов, позволяющих избежать ветвления.

В данной главе много внимания уделено вопросам ветвления и слияния. Поэтому кратко остановимся на том, как эти процессы укладываются в конвейер развертывания, о котором мы так много говорили. Конвейер — это парадигма контролируемого продвижения кода от момента регистрации до развертывания в рабочей среде. Но конвейер — лишь одна из трех степеней свободы при работе над большими проектами. В этой и двух предыдущих главах рассматриваются две другие степени свободы: ветвление и управление зависимостями.

Существуют три веские причины ветвления версий кода. Во-первых, ветвь может быть полезной для выпуска новой версии приложения. Она позволяет продолжать работать над новыми средствами, не затрагивая стабильную версию, ставшую доступной для пользователей. Когда ошибки найдены, они исправляются сначала в ветви релиза, доступного для пользователей, а затем — на магистрали. Во-вторых, ветвление полезно, когда нужно проверить новое средство или результат рефакторинга. В этом случае ветвь отбрасывается, а ее слияние с магистралью не выполняется. И наконец, в-третьих, иногда полезно создать короткоживущую ветвь при внесении в приложение значительного изменения, которое невозможно внести ни одним из рассмотренных в главе 13 методов. Когда кодовая база хорошо структурирована, такая ситуация встречается крайне редко. В этом случае единственная цель ветвления — приведение кодовой базы в состояние, в котором изменения можно вносить инкрементным способом или путем ветвления по абстракции.

Краткая история систем управления версиями

“Прабабушкой” всех систем управления версиями была программа SCCS, созданная в 1972 году Марком Рочкиндом для Bell Labs. На ее основе возникло большинство известных открытых систем управления версиями, причем некоторые из них (RCS, CVS и Subversion) все еще используются. Интересно отметить, что в них речь идет об управлении не версиями, а изменениями или пакетами изменений, хотя сути дела это не меняет. В настоящее время на рынке есть много коммерческих инструментов управления версиями, в которых применяются разные подходы для обеспечения совместной работы команд над большой кодовой базой. Наиболее популярны коммерческие инструменты Perforce, StarTeam, ClearCase, AccuRev и Microsoft Team Foundation System.

Эволюция систем управления версиями продолжается, и в данный момент наблюдается интересное движение в сторону распределенных систем управления версиями. Они создаются, главным образом, для поддержки полезных шаблонов для больших распределенных команд разработки открытого программного обеспечения, таких как команда разработки ядра Linux. Распределенные системы управления версиями рассматриваются далее.

Системы SCCS и RCS в настоящее время используются редко, поэтому мы не будем рассматривать их. Стойкие приверженцы этих систем могут найти достаточно информации о них в Интернете.

CVS

В аббревиатуре CVS (Concurrent Versions System — система одновременных версий) слово “одновременные” означает, что многие разработчики могут работать одновременно с одним и тем же хранилищем версий. Фактически, CVS — это открытая оболочка, реализованная поверх RCS и предоставляющая дополнительные инструменты, такие как клиент-серверная архитектура и более мощные средства ветвления и маркировки версий. Система CVS была создана Диком Грюном в 1984-1985 годах как набор сценариев. В 1988 году Брайан Берлинер перенес ее на C. В течение многих лет CVS была наиболее популярной системой управления версиями, главным образом по той причине, что она была единственной открытой системой данного класса.

В CVS впервые были введены многие инновации в процессах управления версиями и разработки программного обеспечения. Наиболее важная инновация состояла в том, что CVS по умолчанию не блокирует файлы. Фактически, это было основным мотивом создания CVS.

Несмотря на полезные инновации, CVS присущ ряд проблем, большинство из которых обусловлены унаследованной от RCS системой отслеживания на уровне файлов.

- Ветвление в CVS выполняется путем копирования каждого файла в хранилище. Этот процесс занимает много времени и приводит к быстрому заполнению дискового пространства.
- Поскольку ветви являются копиями, слияние ветвей приводит ко многим фантомным конфликтам. Вновь добавляемые файлы не сливаются с другими ветвями. Есть много трюков для решения этой проблемы, но они занимают много времени, приводят к дополнительным ошибкам и весьма трудоемки.
- Процесс маркировки затрагивает все файлы хранилища. В больших хранилищах это еще один процесс, приводящий к чрезмерным потерям времени.
- Сеансы регистрации в CVS не атомарные. Это означает, что, если процесс регистрации прерывается, хранилище остается в неопределенном состоянии. Кроме того,

если два разработчика одновременно пытаются зарегистрировать свои изменения, они (изменения) переплетаются. В результате тяжело увидеть, кто и что изменяет, или откатить один набор изменений.

- Из-за ветвления путем копирования файлов процесс переименования файлов перестал быть простым. Многие не могут к этому привыкнуть. Для переименования нужно удалить старый файл и добавить новый, причем история изменений теряется.
- Конфигурирование и поддержка хранилища — сложная, трудоемкая работа.
- Двоичные файлы в CVS трактуются как файлы BLOB. В результате управлять изменениями двоичных файлов невозможно, что приводит к неэффективному использованию дискового пространства.

Subversion

Система Subversion (иногда сокращенно пишут SVN) была задумана как "улучшенная CVS". В ней устранены многие проблемы CVS, и, в целом, она в любых ситуациях работает лучше, чем CVS. При разработке Subversion преследовалась цель сделать ее внешне похожей на CVS, чтобы пользователи CVS могли легко переходить на нее. В частности, в Subversion оставлена структура команд CVS. Указанная цель была быстро и успешно достигнута: большинство разработчиков отказались от CVS в пользу Subversion.

Многие полезные качества Subversion основаны на отказе от формата, общего для SCCS, RCS и производных этих программ. В SCCS и RCS файлы служат единицами управления версиями. В каждый момент времени каждый зарегистрированный файл представлен одним хранящимся файлом. В отличие от этого в Subversion единицей управления версиями служит изменение кодовой базы, отображающее набор изменений файлов и каталогов. Каждое изменение можно представлять себе как снимок всех файлов, находящихся в хранилище в данный момент времени. Кроме того, с каждым изменением ассоциированы инструкции по копированию и удалению файлов. Каждая фиксация применяет все изменения атомарно и создает новую версию (в Subversion она называется изменением).

Примечание

Subversion предоставляет средство, называемое *внешние сущности* (externals) и позволяющее монтировать удаленное хранилище в заданный каталог локального хранилища. Внешние сущности полезны, когда кодовая база приложения зависит от других кодовых баз. Инструмент Git поддерживает аналогичное средство, которое называется *субмодули* (submodules), и предоставляет простые и дешевые способы управления зависимостями между компонентами. Одно хранилище выделяется на один компонент. Эти же способы можно использовать для разбиения исходных кодов, больших двоичных файлов, внешних зависимостей и наборов инструментов по отдельным хранилищам. Пользователи имеют возможность управлять связями между ними.

Одно из наиболее важных свойств модели хранилищ Subversion заключается в том, что номера версий применяются глобально ко всему хранилищу, а не к отдельным файлам. Речь идет не о перемещении файла с версии 1 в версию 2, а о том, что происходит с файлом, когда версия хранилища изменяется с 1 на 2. Система Subversion интерпретирует каталоги, атрибуты файлов и метаданные так же, как файлы. Это означает, что версиями этих объектов можно управлять так же, как версиями файлов.

Ветвление и маркировка в Subversion тоже существенно усовершенствованы. Вместо обновления индивидуального файла Subversion обновляет хранилище. По соглашению,

в каждом хранилище есть три подкаталога: магистраль, или ствол (trunk), метки (tags) и ветви (branches). Для создания ветви достаточно создать каталог с именем ветви в каталоге `branches` и скопировать содержимое каталога `trunk` с номером исходной версии в новый каталог ветви.

Созданная таким образом ветвь — всего лишь указатель на тот же набор объектов, на который указывает магистраль (пока ветвь и магистраль не начнут расходиться). В результате ветвление в Subversion выполняется почти постоянно. Метки обрабатываются так же, за исключением того, что они хранятся в каталоге `tags`. Система Subversion не различает метки и ветви; различия между ними чисто условные. Метку версии можно считать ветвью.

Еще одно усовершенствование Subversion по сравнению с CVS — хранение локальной копии каждой версии файла в том виде, в котором он существовал при извлечении из центрального хранилища. Это означает, что многие операции (например, проверка того, что изменилось в рабочей копии) могут выполняться локально. В результате быстродействие Subversion намного выше, чем CVS. Кроме того, многие операции могут выполняться, когда центральное хранилище недоступно. Работа над проектом может продолжаться при отсутствии соединения с сетью.

Тем не менее клиент-серверная модель Subversion существенно затрудняет некоторые операции.

- Зафиксировать изменение можно, только когда есть соединение с сетью. На первый взгляд, это не кажется существенным недостатком, но одно из главных преимуществ распределенных систем управления версиями заключается в том, что они позволяют отделить регистрацию изменения от передачи изменения в другое хранилище.
- Данные, используемые в Subversion для отслеживания изменений в локальном клиенте, хранятся в подкаталогах `.svn` каждого каталога в хранилище. Это позволяет присваивать каталогам локальной системы разные версии, метки и ветви. На первый взгляд, это может показаться полезной возможностью, но на практике она приводит к путанице и ошибкам.
- На сервере Subversion операции атомарные, однако на стороне клиента они не атомарные. Если на стороне клиента обновление прерывается, рабочая копия может придти в несогласованное состояние. В большинстве случаев это легко исправить, но иногда приходится удалять целое дерево версий и регистрировать его заново.
- Номера версий уникальны в хранилище, но не уникальны глобально, т.е. в разных хранилищах. Это означает, например, что при разбиении хранилища на несколько меньших хранилищ номера версий в новых хранилищах никак не связаны со старыми номерами версий. На первый взгляд, эта особенность может показаться несущественной, но она приводит к тому, что хранилища Subversion не могут поддерживать многие средства распределенных систем управления версиями.

Определенно, Subversion намного лучше, чем CVS. Последние версии Subversion предоставляют средства (например, отслеживание слияний), позволяющие успешно конкурировать с коммерческими инструментами, такими как Perforce (в частности, в том, что касается производительности и масштабируемости). Однако при сравнении с новым семейством распределенных систем управления версиями (таких, как Git и Mercurial) ограничения Subversion становятся очевидными. Многие из них обусловлены тем, что Subversion создавалась как “улучшенная CVS”, но, как сказал Линус Торвальдс: “Улучшить CVS нельзя” [9yLX5I].

Тем не менее, если ограничения централизованной системы управления версиями не очень докучают вам, Subversion может служить неплохим вариантом.

Коммерческие системы управления версиями

Инструменты разработки программного обеспечения развиваются быстро, поэтому данный раздел к моменту выхода книги в значительной степени устареет. Тем не менее ниже приведен список рекомендуемых нами коммерческих систем управления версиями.

- **Perforce.** Отличные производительность, масштабируемость и поддержка инструментов сторонних поставщиков. Используется во многих организациях для работы над огромными проектами.
- **AccuRev.** Предоставляет потоковые средства разработки, как в ClearCase, но без тормозящих расходов ресурсов и с лучшей производительностью, чем yClearCase.
- **BitKeeper.** Первая и на данный момент единственная коммерческая истинно распределенная система управления версиями.

При наличии Visual Studio можно использовать систему TFS (Team Foundation Server) компании Microsoft. Ее существенное преимущество — тесная интеграция с Visual Studio. Если же вы применяете другую технологию, использовать TFS не имеет смысла, поскольку это лишь ухудшенный вариант Perforce. Система Subversion тоже намного более совершенная, чем TFS. Мы не рекомендуем использовать системы ClearCase, StarTeam и PVCS. Если вы все еще работаете с Visual SourceSafe, немедленно переходите на другой инструмент, не разрушающий свою базу данных во многих ситуациях [c5uyOn]. Инструмент Visual SourceSafe требует запуска процедуры проверки целостности базы данных как минимум раз в неделю [c2M8mf]. Для систем управления версиями это недопустимо. Для облегчения перехода на другой инструмент рекомендуем прекрасный продукт Vault компании SourceGear. Инструмент TFS тоже облегчает переход, но мы не рекомендуем применять его.

Отключите пессимистическую блокировку

Если ваша система управления версиями поддерживает оптимистическую блокировку (редактирование локальной рабочей копии файла не запрещает его редактирование другими разработчиками), используйте ее. При пессимистической блокировке необходимо получить исключительное право на редактирование файла. На первый взгляд, это разумное решение, позволяющее предотвратить конфликты слияния, однако оно существенно снижает эффективность процесса разработки, особенно в больших командах.

В системах управления версиями, поддерживающих пессимистическую блокировку, используется концепция владения объектами. Стратегия пессимистической блокировки состоит в том, что в каждый момент времени с данным объектом может работать только один человек. Если Том попытается получить право на редактирование компонента А, когда с ним работает Билл, его запрос будет отклонен. Если же он попытается зафиксировать изменение, не получив этого права, операция закончится неудачей.

Системы оптимистической блокировки работают совершенно иначе. Вместо управления доступом они предполагают, что бо́льшую часть времени разные люди работают с одним и тем же объектом и предоставляют свободный доступ всем разработчикам системы ко всем объектам. Система отслеживает изменения управляемых ею объектов и, когда приходит время зафиксировать изменения, применяет специальные алгоритмы слияния. Обычно слияние происходит полностью автоматически, но когда система управления

версиями обнаруживает изменение, для которого невозможно выполнить слияние автоматически, она отмечает его и просит помощи у разработчика, внесшего изменение.

Процедуры оптимистической блокировки могут быть разными в зависимости от типа управляемого содержимого. Для двоичных файлов они обычно игнорируют промежуточные изменения и принимают только последнее изменение. Их мощь определяется тем, как они обрабатывают исходные коды. Для них процедуры оптимистической блокировки часто предполагают, что одна строка в файле является единицей изменения. Если Билл, работая над компонентом А, изменяет строку 5, а Том одновременно изменяет строку 6, то после того, как они оба зафиксируют изменения, система управления версиями сохранит строку 5 Билла и строку 6 Тома. Если оба изменят строку 7 и Том первым зафиксирует изменение, система управления версиями попросит Билла разрешить конфликт слияния, когда он попытается зарегистрировать свое изменение. Система попросит Билла сохранить изменение Тома, сохранить свое изменение или вручную отредактировать строку7.

Для людей, привыкших работать с пессимистическими блокировками, процедуры оптимистической блокировки выглядят слишком уж оптимистическими. Они спрашивают: “Как с этим можно работать?” Однако, как ни удивительно, практика свидетельствует о том, что оптимистические блокировки более полезные и удобные, чем пессимистические.

Сторонники пессимистических блокировок считают, что пользователи оптимистических блокировок будут тратить львиную долю своего рабочего времени на разрешение конфликтов слияния или что автоматическое слияние приведет к коду, который не выполняется и даже не компилируется. Однако на практике эти опасения не оправдываются. Конфликты слияния случаются, причем в больших командах довольно часто, но практически все они устраняются в течение нескольких секунд, даже не минут. Устранение конфликтов слияния затрудняется, только если вы не придерживаетесь нашей рекомендации фиксировать изменения как можно чаще.

Примечание

Единственный случай, когда пессимистическая блокировка полезна — двоичные файлы, причем не все, а такие, как образы или документация. Выполнить их слияние осмысленным образом невозможно, поэтому пессимистическая блокировка в этих случаях — оправданный подход. Инструмент Subversion позволяет блокировать файлы по требованию и применяет свойство `svn:needs-lock` к таким файлам, задавая пессимистическую блокировку.

Пессимистические блокировки вынуждают команды распределять функции по компонентам, чтобы избежать длительных задержек при получении доступа разных команд к одному исходному файлу. Прерывание неблагоприятно сказывается на творческом процессе. Когда разработчик вынужден сидеть и ждать или браться за другое дело, он забывает подробности решаемой задачи. Кроме того, пессимистические блокировки существенно затрудняют внесение изменений, влияющих на большое количество файлов. Разработчик создает неудобства для многих других разработчиков. В больших командах при работе не на магистрали практически невозможно выполнять рефакторинг при включенной пессимистической блокировке.

Оптимистические блокировки накладывают меньше ограничений на процесс разработки. Система управления версиями не вынуждает разработчика придерживаться какой-либо стратегии. В целом, система менее навязчивая, и с ней легче работать. Гибкость и надежность не ухудшаются, а масштабируемость существенно улучшается, особенно в больших распределенных проектах. Если используемая система управления версиями позволяет выбрать тип блокировки, выберите оптимистическую. Если же не позволяет, выберите другую систему управления версиями.

Ветвления и слияния

Возможность создавать в кодовой базе ветви (другое название — потоки) версий — первоклассное средство в любой системе управления версиями. Операция ветвления создает копию выбранной ветви в системе управления версиями. Этой копией можно манипулировать так же, как исходной ветвью, но независимо от нее, причем обе ветви могут сливаться. Главная цель ветвления — облегчение параллельной разработки. Два или большее количество рабочих потоков могут протекать, не мешая друг другу. Например, часто создают ветвь релиза, чтобы продолжить на магистрали разработку новых средств и устранение дефектов, не нарушая стабильность релиза. Существует ряд причин, побуждающих команды применять ветвление кода [dAI5I4].

- **Физическая.** Ветвится физическая конфигурация системы. Ветви создаются для файлов, компонентов и подсистем.
- **Функциональная.** Ветвление функциональной конфигурации системы. Ветви создаются для средств, логических изменений, устранения дефектов, расширения системы и других сущностей, затрагивающих поставку функциональности (например, обновлений, релизов, продуктов и т.п.).
- **Связанные со средами.** Ветвление сред системы. Ветви создаются для модификации разных аспектов платформы сборки или выполнения (компиляторов, оконных систем, библиотек, оборудования, операционных систем и т.п.). Иногда ветвь создается для всей платформы.
- **Организационные.** Ветвление рабочих усилий команды. Ветви создаются для задач, проектов, ролей и групп.
- **Процедурные.** Ветвление рабочего поведения команды. Ветви создаются для поддержки политик, процессов и состояний.

Перечисленные категории не являются взаимно исключающими, они лишь дают общее представление о причинах ветвления. Конечно, можно создавать ветви по нескольким измерениям одновременно. Такое решение оптимальное, когда ветви не будут взаимодействовать друг с другом, однако обычно так не делают. Часто возникает необходимость переносить изменения из одной ветви в другую. Процесс переноса называется *слиянием*.

Прежде чем обсудить слияние, рассмотрим ряд проблем, возникающих при создании ветвей. В большинстве случаев на каждой ветви разрабатывается вся кодовая база, включая наборы тестов, конфигурации, сценарии баз данных и т.п. Прежде чем приступить к ветвлению кодовой базы, убедитесь в том, что она готова к ветвлению. Для этого все, что необходимо для сборки программного обеспечения, должно быть в системе управления версиями.

Управление версиями: история первая

Наиболее частая причина ветвления — функциональная. Однако создание ветви для релиза — лишь начало. Один провайдер большой сетевой инфраструктуры, на которого мы работали, создавал ветви для каждого крупного клиента своего продукта. Кроме того, он создавал вложенные ветви для каждого исправления и нового средства. Номер версии программного обеспечения состоял из четырех чисел `w.x.y.z`, где `w` — номер версии главного релиза, `x` — релиз, `y` — идентификатор клиента и `z` — номер сборки. Нас позвали потому, что у провайдера уходило от 12 до 24 месяцев на развертывание главного релиза. Одна из первых проблем, которые мы обнаружили, заключалась в том, что тесты находились в отдельном хранилище системы управления версиями, т.е. отдельно от кодов

приложения. В результате команде было чрезвычайно тяжело выяснить, какие тесты применялись к каждой сборке. Это, в свою очередь, затрудняло добавление тестов до такой степени, что развитие системы практически остановилось.

На первый взгляд, ветвление может показаться прекрасным способом решения многих проблем, возникающих в процессе разработки программного обеспечения большими командами. Однако требования к слиянию ветвей заставляют хорошенько задуматься, прежде чем приступить к ветвлению. Для этого должен существовать осмысленный процесс поддержки слияния. В частности, необходимо определить для ветви политику изменений и роль ветви в процессе поставки. Кроме того, необходимо решить, кто и при каких обстоятельствах имеет право регистрировать изменения на данной ветви. Например, небольшая команда может владеть магистралью, регистрировать изменения на которой имеют право все разработчики, и ветвь релиза, регистрировать изменения на которой могут только тестировщики. За слияние ветвей будет отвечать команда тестирования.

В более крупных и жестко регулируемых организациях с каждым компонентом или продуктом обычно ассоциирована магистраль, на которой разработчики регистрируют изменения, интеграционная ветвь, ветвь релиза и ветвь поддержки. На ветви поддержки вносить изменения могут только администраторы и авторизованные лица. Внесение изменения на ветвь может сопровождаться созданием запроса на изменение и прохождением кодом набора тестов (ручных и автоматических). Кроме того, должен быть определен процесс продвижения, например с магистрали на интеграционную ветвь, а затем на ветвь релиза.

Слияние

Ветви похожи на бесконечное количество вселенных. Каждая ветвь полностью независима и существует в блаженном неведении о существовании других ветвей. Однако в реальной жизни (если ветвление не выполняется для релизов или пиков нагрузки) вы будете попадать в ситуации, в которых нужно взять изменения из одной ветви и применить их к другой. Такая операция может потребовать многих усилий, хотя практически каждая система управления версиями содержит средства ее облегчения. В распределенных системах управления версиями слияние ветвей выполняется легко и без конфликтов.

Настоящая проблема возникает, когда два конфликтующих изменения присутствуют в двух ветвях, для которых нужно выполнить слияние. Если изменения перекрываются, система обнаружит это и сообщит вам. Однако конфликт может заключаться в том, что у разработчиков были разные намерения. Система управления версиями не обнаружит такой конфликт и осуществит слияние ветвей автоматически. Если между слияниями прошло много времени, конфликты слияния часто бывают симптомами конфликтов реализации функциональностей. В этом случае для согласования изменений в двух ветвях придется вручную переписать большие фрагменты кода. Выполнить слияние таких изменений, не зная, что хотели сделать создатели кода, невозможно. Возникнет необходимость обсудить с разработчиками, что происходит в коде, возможно, через несколько недель после того, как код был написан.

Семантические конфликты слияния, не обнаруживаемые системой управления версиями, могут быть весьма пагубными, хотя и не всегда. Например, если Билл в одном из своих изменений выполнил рефакторинг и переименовал класс, а Том добавил в одном из своих изменений ссылку на этот класс, слияние будет выполнено успешно. В статически типизированных языках данная проблема будет обнаружена при компиляции кода и легко устранена. В динамически типизированном языке она будет обнаружена позже, на

этапе выполнения, и тоже легко устранена. Впрочем, слияния могут порождать намного более тонкие семантические конфликты. Без полного набора автоматических тестов вы не увидите их вплоть до обнаружения дефектов пользователями в рабочей среде.

Чем больше времени прошло между слияниями и чем больше людей работают с ветвями, тем более неприятным может оказаться процесс слияния. Существует несколько способов облегчения этого процесса.

- Создайте больше ветвей, чтобы уменьшить количество изменений на каждой ветви. Например, можете создавать новую ветвь, как только приступаете к работе над новым средством. Данная стратегия называется *ранним ветвлением* (early branching). Однако вам придется тратить больше усилий на отслеживание всех ветвей, и в некоторых случаях таким образом вы лишь откладываете неприятности "на потом".
- Можно быть бережливым по отношению к ветвям, например создавать по одной ветви на релиз. Данная стратегия называется *отложенным ветвлением* (deferred branching). Чтобы при этом минимизировать неприятности слияний, можно выполнять их часто. Тогда каждое слияние будет менее болезненным. Однако нужно не забывать выполнять слияния регулярно, например раз в день.

Существует много шаблонов ветвления, каждый из которых требует некоторой стратегии и обладает определенными преимуществами и недостатками. Мы обсудим ряд стилей слияния далее.

Ветви в системе непрерывной интеграции

Внимательный читатель уже мог заметить некоторую несогласованность между концепциями ветвления и непрерывной интеграции. Если разные члены команды работают на разных ветвях, значит, непрерывной интеграции нет. Наиболее важный принцип непрерывной интеграции заключается в том, что каждый разработчик регистрирует свои изменения на магистрали как минимум раз в день. Следовательно, если слияние ветви с магистралью выполняется раз в день, система непрерывной интеграции работает; в противном случае это не есть непрерывная интеграция. Многие даже считают, что любая работа, выполняемая на ветви (с точки зрения методологии бережливого производства), бесполезна и превращается в потери, так как не попадает в конечный продукт.

Довольно часто непрерывную интеграцию вообще игнорируют. Члены команды создают лишние ветви, и процесс подготовки релиза расходится по многим ветвям. Наш коллега Пол Хаммант привел пример проекта (рис. 14.1) над которым он работал.

В данном примере ветви создаются для отдельных проектов, составляющих приложение. Слияние с магистралью (ее другое название — интеграционная ветвь) выполняется нерегулярно. Поэтому почти при каждом слиянии ветвь разрушает магистраль. В результате магистраль почти все время находится в разрушенном состоянии, пока не настанет этап "интеграции". Обычно это происходит, когда срок поставки поджимает и команда переходит в режим штурма.

Главная проблема указанной стратегии (к сожалению, весьма распространенной) заключается в том, что ветви остаются в незавершенном состоянии длительное время. Кроме того, между ветвями существуют слабые опосредствованные зависимости. В данном примере каждая ветвь должна принимать исправления дефектов от интеграционной ветви и модификации от ветви настройки производительности. При этом ветвь пользовательской версии приложения продолжает разрабатываться и еще долго будет оставаться неготовой к развертыванию.

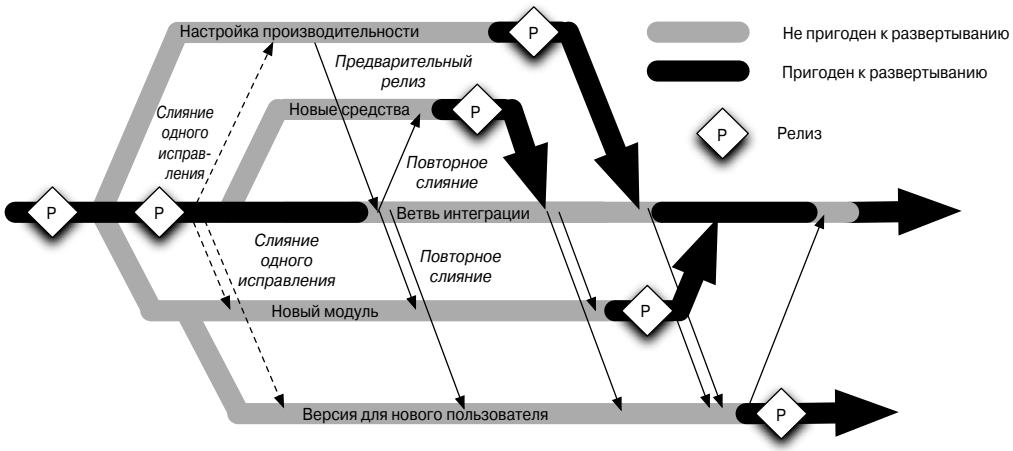


Рис. 14.1. Типичный пример плохо контролируемого ветвления

Отслеживание ветвей, планирование слияний, выяснение результатов слияний, устранение конфликтов версий — операции, требующие значительных усилий, ресурсов и времени, даже при использовании первоклассных средств отслеживания слияний, встроенных в Perforce или Subversion. После каждого слияния команда все еще должна привести кодовую базу в состояние пригодности к развертыванию, хотя именно это проблему должна была решить система непрерывной интеграции.

Более управляемая стратегия (рекомендуемая нами и фактически являющаяся типовым шаблоном ветвления) заключается в создании долгоживущих ветвей только для релизов (рис. 14.2).

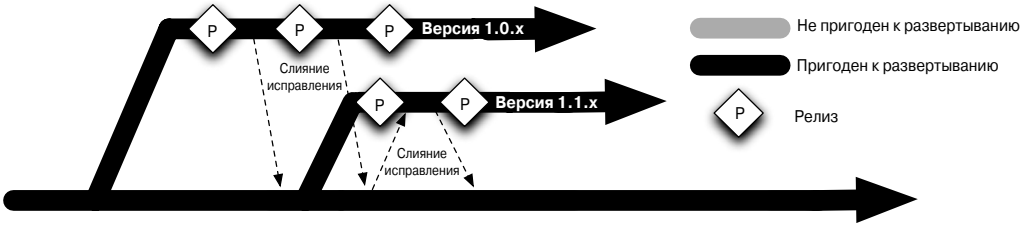


Рис. 14.2. Оптимальная стратегия ветвления

В данной модели новая работа всегда фиксируется на магистрали. Слияние выполняется, только когда нужно внести исправление на ветвь релиза, которая затем сливается с магистралью. Критические исправления на магистрали могут также сливаться с ветвью релиза. Данная модель лучше предыдущей, потому что при ее использовании код всегда готов к выпуску, и, следовательно, поставка релиза существенно облегчается. Ветвей меньше, поэтому трудоемкость слияний и отслеживания ветвей уменьшена.

Не затруднит ли ветвление процесс по созданию новых средств (ведь при этом будут задействованы другие люди)? Как выполнить большую реструктуризацию без создания специальной ветви для изоляции процесса изменения? Эти вопросы мы подробно рассмотрели в главе 13.

Инкрементный подход определенно требует больших изобретательности, дисциплины и аккуратности, чем создание новой ветви и разработка на ней новой функциональности. Но инкрементный подход сопряжен с меньшими рисками разрушить приложение и экономит

команде много времени, которое при ветвлении тратится на слияния, устранение конфликтов слияний и приведение приложения в состояние, пригодное к развертыванию. Эти работы тяжело планировать. Так же тяжело управлять ими и отслеживать их результаты. Поэтому они намного более дорогостоящие, чем дисциплинированная работа на магистрали.

Если вы работаете в команде среднего или большого размера, то, наверное, скептически покачаете головой: "Как можно работать над большим проектом, не позволяя людям создавать свои ветви? Если 200 человек регистрируют изменения ежедневно, произойдет 200 слияний и 200 сборок. Никто не сможет делать свою работу, они все будут заняты только устранением конфликтов слияний!"

Однако на практике, даже если каждый член команды работает в одной и той же огромной кодовой базе, конфликтов слияний будет не так уж много. Если изменения небольшие и каждый работает над разными областями кода, 200 слияний происходят почти без проблем. Если несколько разработчиков, решающих разные задачи, изменяют одни и те же биты кода, значит, кодовая база плохо структурирована, инкапсуляция недостаточная, и компоненты связаны слишком сильно.

Как раз наоборот: если отложить слияния до момента поставки релиза, ситуация существенно ухудшится. Поскольку слияния уже давно не выполнялись, вы гарантированно получите огромное количество конфликтов слияний, причем в самый "горячий" момент проекта. Нам встречалось немало проектов, в которых этап интеграции начинался с того, что несколько недель уходило на устранение конфликтов слияния и приведение приложения в такое состояние, в котором его можно хотя бы скомпилировать. Наступающий после этого этап тестирования, естественно, проходил еще тяжелее.

В командах среднего и большого размера правильное решение заключается в разбиении приложения на компоненты и обеспечение слабой связанности компонентов. Слабая связанность — обязательное условие хорошо структурированной системы. Нетрудно заметить, что работа всех членов команды на магистрали настоятельно подталкивает систему к хорошей структурированности. Конечно, интеграция компонентов — сложная задача (мы рассмотрели ее в главе 13), но уж никак не сложнее, чем интеграция 200 хаотических ветвей.

Ввиду важности данного принципа напомним еще раз: никогда не используйте долгоживущие, редко интегрируемые ветви для разделения задач в большом проекте. Этим вы лишь накапливаете проблемы до момента развертывания и поставки релиза. Процесс интеграции станет рискованным, непредсказуемым и дорогостоящим. В инструкции любой открытой или коммерческой системы управления версиями написано, что вы должны использовать их инструменты слияния для решения своих проблем. Мы совершенно согласны с этим. Отметим лишь, что вы не должны превращать их в универсальное средство решения любых проблем.

Распределенные системы управления версиями

Последние несколько лет растет популярность распределенных систем управления версиями (DVCS — Distributed Version Control System). Существует несколько мощных открытых DVCS, таких как Git [9Xc3HA] и Mercurial. В данном разделе рассматриваются базовые принципы и применение DVCS.

Что такое распределенная система управления версиями

Фундаментальный принцип всех DVCS состоит в том, что в компьютере каждого пользователя системы есть самодостаточное первоклассное хранилище. В привилегированном, "главном" хранилище в общем случае нет необходимости, хотя большинство

команд условно назначают таким одно из хранилищ, чтобы упорядочить непрерывную интеграцию. Из этого принципа вытекает ряд интересных свойств DVCS.

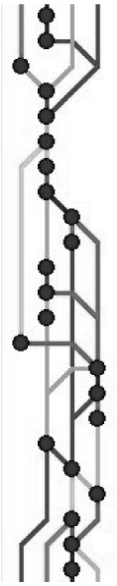
- Начать использовать DVCS можно в течение нескольких секунд. Достаточно установить программу и начать фиксировать изменения в локальномхранилище.
- Вы можете извлекать обновления из индивидуальных хранилищ других пользователей системы. Для этого им не обязательно регистрировать свои изменения в центральном хранилище.
- Изменения можно продвигать в выбранную группу пользователей, причем не вынуждая каждого принимать изменения.
- Обновления могут продвигаться по сетям пользователей, что облегчает утверждение или отклонение индивидуальных обновлений.
- Каждый пользователь может регистрировать свои изменения в системе управления версиями, работая в автономном режиме.
- Пользователь может регулярно фиксировать незавершенную (до определенной точки) функциональность в локальном хранилище, не затрагивая других пользователей.
- Фиксации легко модифицировать, переупорядочивать и пакетировать локально перед их передачей другим пользователям.
- В локальном хранилище легко экспериментировать с любыми сумасбродными идеями, не создавая ветвь в центральном хранилище и не мешая другим пользователям.
- Благодаря возможности локальной пакетной регистрации центральное хранилище затрагивается редко, что существенно улучшает масштабируемость DVCS.
- Локальные хранилища легко устанавливать и синхронизировать, что обеспечивает высокую доступность изменений.
- В каждый момент времени существует много копий полного хранилища, поэтому DVCS чрезвычайно устойчивы к ошибкам и крахам. Впрочем, рекомендуется создавать резервные копии центрального хранилища.

Использование DVCS напоминает стратегию, в которой каждый разработчик имеет собственную SCCS или RCS. От стратегий, рассмотренных в предыдущем разделе, DVCS отличаются способами взаимодействия многих пользователей. В обычной системе управления версиями центральный сервер обеспечивает одновременную работу нескольких пользователей системы на одной ветви кодовой базы. В DVCS применяется противоположный подход: каждое локальное хранилище является полноправной ветвью (рис. 14.3), и в существовании магистрали нет необходимости.

При разработке инструментов DVCS бо́льшая часть усилий тратится на облегчение для пользователей процессов обмена изменениями друг с другом. Марк Шаттлуорт, основатель компании Canonical, владеющей Ubuntu, отмечает: “Элегантность распределенных систем управления версиями проявляется в способах спонтанного образования команд. Люди с общими интересами (разработка нового средства или устранение некоторой ошибки) “перебрасываются” результатами своей работы, как мячиком, публикуя ветви друг друга и осуществляя их слияние. Стоимость ветвления и слияний небольшая, поэтому команды легко создаются и распадаются при решении задачи. Вы инвестируете ресурсы в опыт ветвления и слияния, приобретаемый вашими разработчиками, и эта инвестиция всегда прибыльная”.

Преимущества DVCS стали особенно очевидными с появлением инструментов GitHub, BitBucket и Google Code. С их помощью разработчикам стало легко создавать копии хра-

нилищ проекта, вносить изменения и делать изменения доступными для всех пользователей, которых они могут интересовать. Администратор проекта видит все изменения и может сохранять их в центральном хранилище.



Реализация страницы истории стадий	Ковалев	22.04.2011; 17:02
Добавление страницы истории конвейера	Минина	22.04.2011; 16:29
Изменение локального хоста для копирования данных с сервера	Минина	22.04.2011; 16:12
Фиксация изменения путем отката к Prototype.js версии 1.1	Минина	22.04.2011; 15:48
Неудачная сборка исправлена	Амбарцумян	22.04.2011; 15:15
Слияние и обновление шаблона базы данных	Силко	22.04.2011; 14:56
Переименование pipline- на stage- для плана конвейера	Ковалев	22.04.2011; 14:22
Автоматическое слияние с http://cruise.technice.com	Минина	22.04.2011; 14:18
Автоматическое слияние с http://cruise.technice.com	Амбарцумян	22.04.2011; 14:11
Рефакторинг теста Selenium и добавление стадии принятия	Сегеда	22.04.2011; 13:17
Исправление шаблона виртуальной машины	Минина	22.04.2011; 13:06
Слияние	Власенко	22.04.2011; 12:35
Рефакторинг и переименование pipeline.js	Минина	22.04.2011; 12:15
Добавлены pauseCause и pauseBy	Ковалев	22.04.2011; 12:10
Автоматическое слияние с http://cruise.technice.com	Амбарцумян	22.04.2011; 12:03
Автоматическое слияние с http://cruise.technice.com	Сенич	22.04.2011; 11:55
Отображение результата сборки	Ковалев	22.04.2011; 11:24
Слияние	Костенко	22.04.2011; 11:15
Автоматическое слияние с http://cruise.technice.com	Минина	22.04.2011; 11:12
Ошибка 404, если запрошенная вкладка не существует	Амбарцумян	21.04.2011; 10:02
Автоматическое слияние с http://cruise.technice.com	Могилев	21.04.2011; 16:12
Автоматическое слияние с http://cruise.technice.com	Минина	21.04.2011; 14:02
Исправление графического интерфейса после ErrorBuildCause	Сегеда	21.04.2011; 11:34

Рис. 14.3. Линии разработки в хранилище DVCS

Системы DVCS изменили парадигму взаимодействия разработчиков. Вместо передачи обновлений владельцу проекта для фиксации в хранилище, разработчик теперь может опубликовать свою версию таким образом, что другие разработчики смогут экспериментировать с ней. Это приводит к намного более быстрому развитию проекта, облегчению экспериментов и ускорению поставки новых средств и исправлений. Если кто-либо сделает что-либо разумное, другие люди могут немедленно использовать его результаты. Доступ к фиксации больше не является узким местом для людей, создающих новую функциональность или исправляющих ошибки.

Краткая история распределенных систем управления версиями

На протяжении многих лет ядро Linux развивалось без использования системы управления версиями. Линус Торвальдс работал над ним на своем компьютере и публиковал результаты в формате TAR. Другие люди немедленно копировали коды ядра и распространяли их по всему миру. Все изменения передавались Торвальдсу как обновления, которые он мог применить или отвергнуть. Ему не нужна была система управления версиями, ни для резервного копирования своих исходных кодов, ни для предоставления возможности другим людям работать над кодами одновременно с ним.

Однако в декабре 1999 года в проекте Linux PowerPC начала использоваться патентованная распределенная система управления версиями BitKeeper, появившаяся всего год назад. Торвальдс решил попробовать применить BitKeeper для управления разработкой ядра. Через несколько лет инструментом BitKeeper пользовались уже многие разработчики ядра. В феврале 2002 года Торвальдс писал, что BitKeeper — наилучший инструмент для решения данной задачи, несмотря на то что это коммерческий, а не открытый продукт.

Инструмент BitKeeper был первой широко использовавшейся DVCS. Структура BitKeeper основана на SCCS. Хранилище BitKeeper состоит из набора файлов SCCS. Согласно концепции DVCS, хранилище SCCS каждого пользователя является первоклассным самодостаточным хранилищем. Фактически, BitKeeper является слоем абстракции поверх SCCS, позволяющим интерпретировать изменения как доменные объекты.

Вслед за BitKeeper начали быстро появляться открытые проекты DVCS. Первым был инструмент Arch, созданный Томом Лордом в 2001 году. Сейчас Arch не поддерживается, т.к. он был заменен инструментом Bazaar. В настоящее время существует много конкурирующих открытых DVCS. Наиболее популярные и мощные — Git (создана Торвальдсом для развития ядра Linux и применяемая во многих других проектах), Mercurial (используется компаниями Mozilla Foundation, OpenSolaris и OpenJDK) и Bazaar (используется компанией, поддерживающей Ubuntu). Среди других DVCS важно упомянуть активно разрабатываемые в настоящее время инструменты Darcs и Monotone.

Распределенные системы управления версиями в корпоративных средах

На момент написания данной книги коммерческие организации пока что не торопятся внедрять системы DVCS. Помимо обычного консерватизма этому способствуют три причины.

- В отличие от централизованных систем управления версиями, в которых на компьютере пользователя хранится только одна версия хранилища, в DVCS каждый человек, имеющий копию хранилища, располагает всей историей проекта, что существенно обостряет проблему промышленного шпионажа.
- Концепции аудита и рабочего процесса в DVCS более “скользкие”. Централизованная система управления версиями требует регистрации пользователями всех изменений в центральном хранилище. В противоположность этому DVCS позволяет пользователям обмениваться изменениями друг с другом и даже изменять историю в своих локальных хранилищах, не передавая изменения в центральную систему. Это может в принципе, хотя и не обязательно, затруднить централизованное отслеживание изменений и управление проектом.
- Система Git позволяет изменять историю. В корпоративных средах это вступает в резкое противоречие с регуляторными правилами, требующими регулярного резервного копирования хранилищ, чтобы можно было восстановить все, что когда-либо происходило.

На практике эти причины почти никогда не являются непреодолимым барьером для внедрения DVCS в корпоративную среду. Теоретически, пользователи DVCS могут не регистрировать свои изменения в выделенном центральном хранилище, однако на практике это не имеет смысла, потому что в системе непрерывной интеграции необходимо получать сборки на основе продвижения изменений кода. Продвижение изменений в хранилища коллег без централизованной регистрации приносит больше хлопот, чем удобств. Исключение составляют лишь случаи, когда изменения нужны только определенному коллеге, причем в этих случаях DVCS особенно полезны. Как только вы назначите одно из хранилищ в качестве центрального, вам станут доступными все средства и преимущества централизованных систем управления версиями.

Не забывайте, что DVCS позволяют поддерживать много рабочих потоков, причем без дополнительных усилий со стороны разработчиков и администраторов. В противопо-

ложность этому централизованные системы управления версиями могут поддерживать нецентрализованные модели (например, работу распределенных команд, общее рабочее пространство, процедуры утверждения) только путем добавления сложных средств и трюков, которые изменяют нижележащую централизованную модель до неузнаваемости.

Использование распределенных систем управления версиями

Главное различие между централизованными и распределенными системами управления версиями состоит в том, что в последних фиксация выполняется в локальной копии хранилища, т.е. фактически на собственной ветви. Следовательно, для обмена изменениями необходимы дополнительные этапы. Для этого в DVCS добавлены две новые (по сравнению с централизованными системами) операции: извлечение изменения из удаленного хранилища и продвижение изменения в хранилище.

В качестве примера рассмотрим типичный рабочий поток в централизованной системе управления версиями Subversion.

1. Команда `svn up` — получение наиболее новой версии.
2. Написание некоторого кода.
3. Команда `svn up` — слияние изменения со всеми новыми обновлениями в центральном хранилище и устранение конфликтов слияния.
4. Локальная фиксация сборки.
5. Команда `cvn ci` — регистрация изменения и слияния в системе управления версиями.

В системе DVCS этот рабочий поток может выглядеть так.

1. Команда `hg pull` — загрузка последних обновлений из удаленного хранилища в локальное.
2. Команда `hg co` — обновление рабочей копии в локальном хранилище.
3. Написание некоторого кода.
4. Команда `hg ci` — сохранение изменения в локальном хранилище.
5. Команда `hg pull` — извлечение новых обновлений из удаленного хранилища.
6. Команда `hg merge` — слияние локальных изменений с кодовой базой, полученной из удаленного хранилища. Обратите внимание на то, что слияние пока что не регистрируется.
7. Локальная фиксация сборки.
8. Команда `hg ci` — регистрация слияния в локальном хранилище.
9. Команда `hg push` — продвижение обновлений в удаленное хранилище.

Примечание

В данном примере используется синтаксис Mercurial, потому что он похож на синтаксис Subversion. В других DVCS используются похожие процедуры и синтаксис.

Данный пример проиллюстрирован на рис. 14.4. Стрелки показывают направление продвижения изменений.

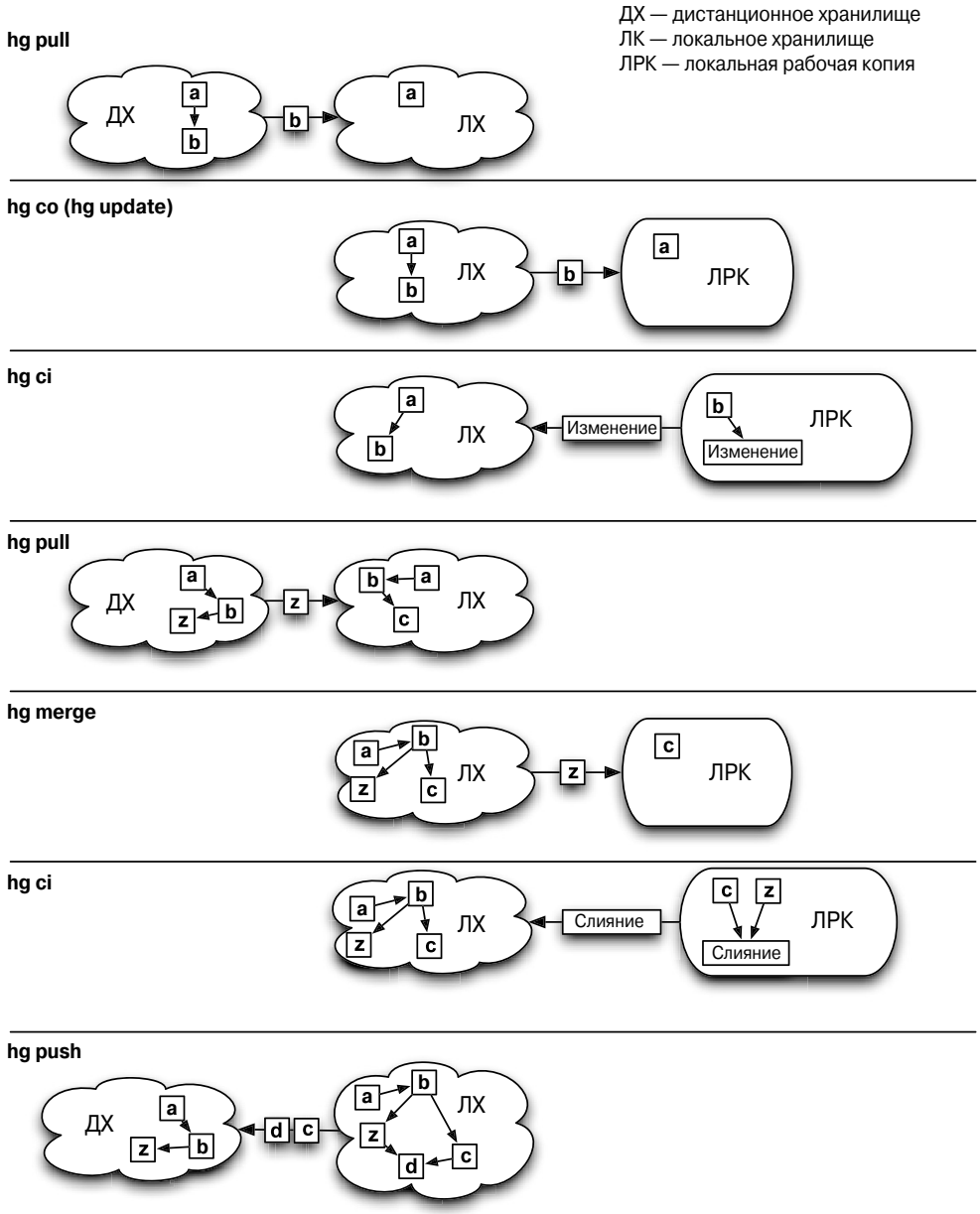


Рис. 14.4. Рабочий поток в DVCS

Благодаря этапу 4 рабочий поток немного более безопасный, чем в Subversion. Благодаря дополнительному этапу регистрации, даже если слияние неудачное, можно вернуться на шаг назад, в точку перед слиянием, и попробовать снова. Это также означает, что вы записали изменение, представляющее только слияние, поэтому вы можете точно увидеть результат слияния (предполагая, что вы еще не продвинули изменение) и откатить его, если позже решите, что оно неудачное.

Этапы 1–8 можно повторять много раз перед выполнением этапа 9 для передачи изменений на сборку в системе непрерывной интеграции. Можно даже применить мощное средство *перемещения* (rebasing), встроенное в Mercurial и Git. Оно позволяет изменить историю локального хранилища таким образом, например, чтобы упаковать все изменения в одну фиксацию. Это позволит продолжить регистрацию для сохранения изменения, выполнить слияние изменений и зафиксировать пакет локально, не затрагивая других пользователей. Когда работа над данной функциональностью будет завершена, можно передать все изменения в центральное хранилище в одной фиксации.

Система непрерывной интеграции работает в DVCS точно так же, как в централизованной системе управления версиями. Можно назначить центральное хранилище, которое будет инициировать реализации конвейера развертывания. Впрочем, в DVCS можно, кроме этого, экспериментировать с другими рабочими потоками.

Примечание

Пока изменения локального хранилища не зафиксированы в центральном хранилище, обслуживающем конвейер развертывания, изменения не являются интегрированными. Частая фиксация изменений — фундаментальный принцип непрерывной интеграции. Чтобы интеграция выполнялась без проблем, нужно продвигать изменения в центральное хранилище как минимум раз в день, а в идеале — еще чаще. Поэтому при злоупотреблении некоторыми преимуществами DVCS эффективность непрерывной интеграции может ухудшиться.

Потоковые системы управления версиями

Инструмент ClearCase компании IBM — не только одна из наиболее популярных систем управления версиями в больших организациях. В нем представлена новая парадигма управления версиями — *потоки* (streams). В этом разделе рассматривается использование потоков и взаимодействие систем непрерывной интеграции с потоками.

Что такое потоковая система управления версиями

Системы управления версиями на основе потоков, такие как ClearCase и AccuRev, предназначены для смягчения проблем, возникающих при слиянии наборов изменений одновременно со многими ветвями. В потоковой парадигме концепция ветвей заменена более мощной концепцией потоков. Принципиальное отличие потоков от ветвей состоит в том, что они могут наследовать друг друга. Если применить изменение к некоторому потоку, все дочерние потоки унаследуют это изменение.

Рассмотрим, чем эта парадигма полезна в двух распространенных ситуациях: 1) исправление некоторой ошибки одновременно в нескольких версиях приложения и 2) добавление новой версии библиотеки стороннего поставщика в кодовую базу.

Первая ситуация возникает при использовании долгоживущих ветвей релизов. Предположим, нужно исправить ошибку в одной из ветвей релиза. Как применить исправление одновременно ко всем ветвям кода? Без потоковых инструментов это делается путем их слияния вручную. Это весьма скучная операция, чреватая многими ошибками, особенно если ветви разные. В потоковой системе управления версиями нужно всего лишь продвинуть изменение в ветвь, являющуюся общим предком всех ветвей, в которые необходимо внести изменение. После этого клиенты ветвей могут выполнить обновление для получения изменений и создать новую сборку, содержащую нужное исправление.

Эта же методика применима и во второй ситуации, при добавлении библиотек сторонних поставщиков или общих кодов. Предположим, нужно обновить версию библиотеки обработки изображений. Обновления требует каждый компонент, зависящий теперь от новой версии библиотеки. С помощью потоковой системы управления версиями можно зарегистрировать новую версию лишь в общем предке потоков, требующих обновления, и все потоки компонентов унаследуют обновление.

Потоковую систему управления версиями можно представлять себе как древовидную структуру. В каждом хранилище есть корневой поток, наследуемый другими потоками. Новые потоки можно создавать на основе существующих.

В примере на рис. 14.5 корневой поток содержит файл `foo` версии 1.2 и пустой каталог. Потоки релизов 1 и 2 наследуют его. В потоке релиза 1 представлены файлы, присутствующие в корневом потоке, и два новых файла: `a` и `b`. В потоке релиза 2 присутствуют два других файла: `c` и `d`. Файл `foo` теперь изменен и находится в версии 1.3.

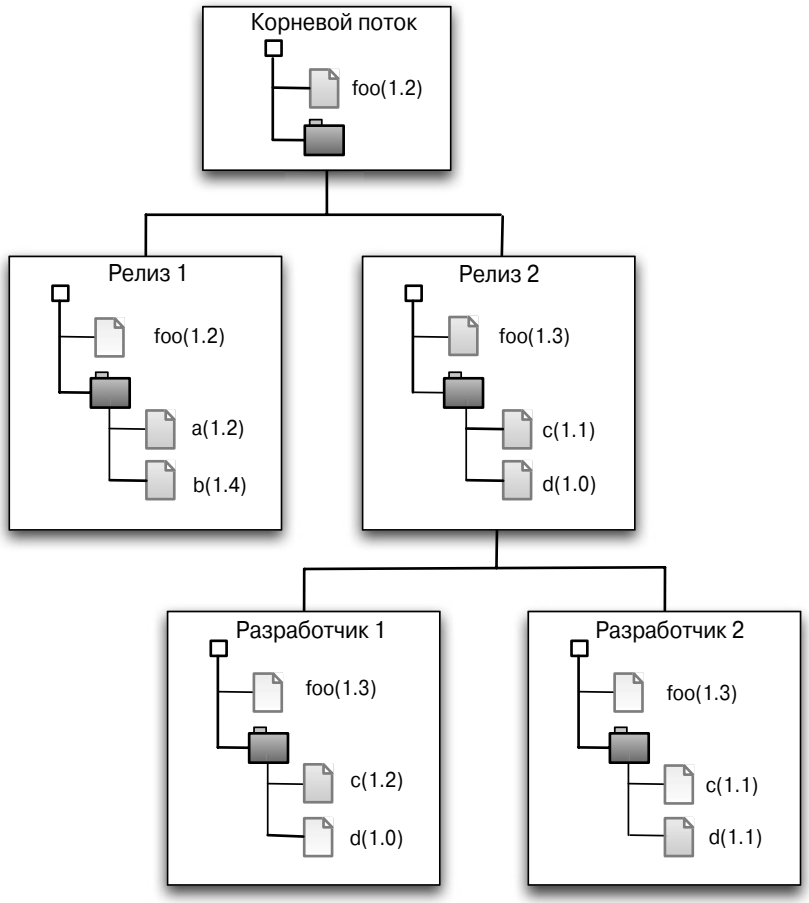


Рис. 14.5. Структура потоков

Два человека работают с потоком релиза 2, каждый в своем рабочем пространстве. Разработчик 1 модифицирует файл `c`, а разработчик 2 — файл `d`. Когда разработчик 1 зарегистрирует свои изменения, их увидят все люди, работающие с потоком релиза 2. Если

файл c содержит исправление, необходимое для релиза 1, разработчик 1 может продвинуть файл c в корневой поток, чтобы он был виден во всех потоках.

Таким образом, изменения в одном потоке не затрагивают другие потоки, естественно, пока они не продвинуты в другие потоки принудительно. После продвижения они видимы в каждом потоке, наследующем исходный поток. Важно помнить, что продвижение изменений таким образом не влияет на историю. Это похоже на добавление слоя изменений поверх существующего содержимого потока.

Потоковые модели разработки

Системы управления версиями на основе потоков вынуждают разработчиков создавать коды в собственных рабочих пространствах. Разработчики могут выполнять рефакторинг, экспериментировать с решениями и добавлять функциональность, не затрагивая код друг друга. Когда создаваемый код готов к публикации, разработчик продвигает изменения и делает их доступными для других.

Предположим, вы работаете с потоком, сгенерированным для создания некоторого средства. Когда средство готово, можно продвинуть все изменения данного потока в непрерывно интегрируемый поток команды. Когда тестировщики захотят верифицировать новое средство, они могут создать собственный поток и продвинуть в него все средства, готовые к ручному тестированию. Функциональность, прошедшая тестирование, продвигается в поток релиза.

Команды среднего и большого размера могут работать одновременно над многими частями функциональности, не мешая друг другу, а тестировщики и менеджеры проекта могут выбирать нужную функциональность. Это реальное улучшение по сравнению с головоломками, с которыми сталкивается большинство команд, когда дело доходит до выпуска новой версии. Обычно создание релиза означает ветвление всей кодовой базы с последующей стабилизацией нужной ветви. Но когда появляется новая ветвь, не существует простого способа выбора из нее нужной функциональности (решение данной проблемы и создание ветви для релиза рассматриваются далее).

В реальной жизни проблемы еще сложнее. Средства приложения всегда зависят друг от друга, и при продвижении больших частей кода между потоками нередко возникают проблемы слияния, особенно если команда выполняет рефакторинг достаточно часто, что, собственно, она и должна делать. Поэтому не удивительно, что часто возникают проблемы интеграции. Ниже перечислены наиболее общие причины возникновения проблем интеграции.

- Сложные слияния, обусловленные тем, что разные команды изменяют общий код разными способами.
- Проблемы управления зависимостями. Новые средства зависят от кода, введенного в другие, пока еще не продвинутые средства.
- Проблемы интеграции. В потоке релиза интеграционные и регрессионные тесты терпят неудачу вследствие новой конфигурации кода.

Указанные проблемы существенно усугубляются, когда есть много команд или слоев. Данный эффект часто носит мультипликативный характер, потому что обычная реакция на увеличение количества команд — увеличение количества слоев. Решение заключается в изоляции влияния команд друг на друга. В одной крупной компании были созданы пять уровней потоков: отдельные уровни для команд, домена, архитектуры, системы и, наконец, рабочий уровень. Каждое изменение, прежде чем попасть в рабочую среду, должно было пройти по всем уровням. Естественно, при каждом продвижении любого изменения регулярно возникали сложные проблемы.

Инструмент ClearCase и антишаблон повторных сборок из исходных кодов

Одна из проблем потоковой модели разработки заключается в том, что продвижение изменения выполняется на уровне исходных, а не двоичных кодов. В результате при каждом продвижении в вышестоящий поток нужно извлекать исходный код и повторно выполнять сборку двоичного кода. Во многих проектах с использованием ClearCase администраторы настаивают на развертывании только тех двоичных кодов, которые были повторно построены с нуля на основе исходных кодов, извлеченных из ветви релиза. Кроме прочего, это приводит к существенным потерям времени.

Более того, в данной ошибочной стратегии нарушен ключевой принцип непрерывного развертывания, заключающийся в том, что в релизе должен поставляться именно тот двоичный код, который прошел весь конвейер развертывания. Только тогда можно быть уверенным, что он протестирован должным образом. Двоичные коды, извлеченные из потока релиза, еще не протестированы. Кроме того, есть вероятность существования отличий, введенных процессом сборки, например вследствие того, что администраторы используют другую версию компилятора или какой-либо библиотеки. Такие отличия могут привести к тяжело отслеживаемым ошибкам в рабочих кодах.

Важно помнить, что отказ от фиксации на общей магистрали несколько раз в день весьма неблагоприятно сказывается на процессе непрерывной интеграции, порождая многие проблемы. Существуют способы нивелирования этих проблем, но они требуют жесткой дисциплины, затрудняют процесс разработки и не устраняют их радикально. Поэтому рекомендуется как можно чаще продвигать изменения и выполнять автоматическое тестирование потоков, общих для многих разработчиков. В этом отношении данный шаблон похож на стратегию ветвления по командам, описанную далее.

Необходимость частой фиксации не является серьезным препятствием для процесса разработки. Команда разработки ядра Linux применяет процесс, похожий на описанный выше, но в нем каждая ветвь имеет владельца, задача которого состоит в поддержании стабильности своего потока. Ну и, конечно, поток релиза поддерживается самим Линусом Торвальдсом, который очень придирчиво выбирает другие потоки для слияния со своим потоком. Разработка ядра Linux основана на иерархии потоков, на вершине которой находится поток Линуса. Владельцы других потоков извлекают изменения из потока Линуса. Это полная противоположность стратегии (применяемой во многих организациях), в которой на администраторов и команду сборки возложена неприятная обязанность пытаться выполнить слияние всего, что только возможно.

И наконец, важное замечание о данном стиле разработки. Чтобы работать в этом стиле, инструмент, явно поддерживающий потоки, не так уж нужен. Например, команда разработки ядра Linux применяет инструмент Git. Новое семейство распределенных систем управления версиями (Git и Mercurial) достаточно гибкое и разнообразное для этого, хотя и не обладает специальными графическими инструментами, встроенными вAccuRev.

Статические и динамические представления

Инструмент ClearCase предоставляет средство, известное как *динамические представления* (dynamic views). Оно обновляет информацию, представленную разработчику в момент слияния файла с потоком, наследуемым потоком разработчика. Это означает, что разработчики немедленно и автоматически получают все изменения в свои потоки. В более традиционном статическом представлении изменения не видны, пока разработчик не решит выполнить обновление.

Динамические представления — прекрасный способ получения изменений в момент фиксации, облегчающий интеграцию и разрешение конфликтов слияния (конечно, предполагается, что разработчики регистрируют изменения регулярно). Однако при этом возникают некоторые проблемы на техническом уровне и на уровне практического управления изменениями. На техническом уровне это средство довольно медленное. Оно существенно замедляет доступ к файловой системе разработчика. Большинство разработчиков часто выполняют операции, интенсивно нагружающие файловую систему, например компиляцию, поэтому применение этого средства часто становится слишком дорогим. Кроме того, на практическом уровне, если разработчик находится посреди некоторого этапа решения задачи и в этот момент ему "навязывается" слияние, то это нарушает поток мыслей, искажает видение проблемы и может сбить разработчика с толку.

Непрерывная интеграция в потоковых системах управления версиями

Одно из предполагаемых, но не всегда реализуемых преимуществ потоковых систем состоит в том, что они облегчают работу в собственном потоке, обещая, что последующие слияния будут выполняться легче. С этой точки зрения стратегия потоков содержит фундаментальный дефект. Все хорошо, пока изменения продвигаются регулярно (как минимум, раз в день), однако такие частые продвижения ограничивают другие преимущества данного подхода. Если вы продвигаете изменения часто, более простые решения могут работать не хуже или даже лучше. Если вы продвигаете их редко, команда столкнется с проблемами в момент поставки релиза. Команде придется потратить некоторое время (может быть, значительное) на приведение всего к общему знаменателю, на исправление функциональности, о которой все думали, что она уже работоспособна, и на устранение ошибок, связанных со сложностью слияний. Предполагается, что для решения этих проблем предназначена система непрерывной интеграции.

Конечно, инструменты типа ClearCase предоставляют мощные средства слияния. Однако ClearCase базируется на полностью серверной модели, в которой все, начиная со слияний и заканчивая маркировкой или удалением файлов, выполняется на сервере. Продвижение изменений в родительский поток в ClearCase требует разрешения проблем плохих слияний, происходящих в соседних потоках.

Опыт работы с ClearCase свидетельствует о том, что при использовании хранилища любых размеров многие операции, которые обычно считаются простыми (такие как регистрация изменения, удаление файла или маркировка), занимают довольно много времени. Одно это существенно увеличивает стоимость разработки (если регистрация выполняется регулярно). В отличие от Accurev с его атомарными фиксациями, ClearCase требует маркировки изменений для обеспечения возможности отката к хорошей версии, имеющейся в хранилище. Если у вас нет опытной, талантливой команды администраторов, процесс разработки на основе ClearCase легко становится неуправляемым. Мы сами опасаемся, что наш опыт может оказаться неблагоприятным, и поэтому часто предпочитаем более простые инструменты, такие как Subversion, а ClearCase используем лишь для односторонних автоматических слияний, чтобы периодически дать всем почувствовать себя счастливыми.

Наиболее важное свойство потоковых систем управления версиями — возможность продвигать наборы изменений — тоже приводит к ряду проблем, когда дело доходит до непрерывной интеграции. Предположим, приложение имеет несколько потоков для разных точек релиза. Если исправление ошибки продвигается в поток, являющийся предком других потоков, оно запускает новую сборку для каждого дочернего потока. Это бы-

стро и сильно нагружает все ресурсы сборки. В команде, имеющей много активных потоков в каждый момент времени и продвигающей изменения регулярно, сборки выполняются постоянно для каждого потока. А когда же разрабатывать приложение?

Существуют два решения этой проблемы. Первое заключается в том, чтобы потратить много денег на покупку оборудования или установку виртуальных ресурсов для быстрого выполнения сборок, а второе — в изменении правил запуска сборок. Довольно полезная стратегия — запуск сборок, только если изменение сделано в потоке, с которым ассоциирован ваш конвейер развертывания, а не тогда, когда изменения продвигаются в поток, являющийся предком. Конечно, созданный таким образом релиз-кандидат должен принять последнюю версию потока, включая изменения, продвинутые в предка. Сборки, запускаемые вручную, инициируют продвижение изменений в релиз-кандидат. Команда поддержки инфраструктуры должна убедиться в том, что ручные сборки запускаются, только когда это нужно, чтобы при необходимости можно было подготовить релиз-кандидат.

Разработка на магистрали

В этом и следующих разделах мы рассмотрим несколько шаблонов ветвления и слияния, их преимущества и недостатки, а также ситуации, в которых они наиболее полезны. Начнем с разработки на магистрали, поскольку этой стратегией часто незаслуженно пренебрегают. Фактически, это очень полезная стратегия разработки, причем единственная, позволяющая выполнять истинную непрерывную интеграцию.

В данном шаблоне разработчики всегда регистрируют изменения на магистрали. Ветви используются редко. Ниже перечислены преимущества данной стратегии:

- обеспечение непрерывной интеграции всех кодов;
- разработчики немедленно получают изменения других разработчиков;
- данная стратегия позволяет избежать “ада слияний” или “ада интеграции” в конце проекта.

В этом шаблоне разработчики фиксируют изменения на магистрали как минимум раз в день. Если необходимо внести сложное изменение (например, для добавления новой функциональности, рефакторинга большой части системы, перестройки архитектуры или слоев системы), ветви по умолчанию не используются. Вместо ветвей планируются и реализуются небольшие инкрементные изменения, проходящие тесты и не разрушающие существующую функциональность (см. главу 13).

Тем не менее разработка на магистрали не исключает использование ветвей. Она лишь означает, что все этапы работы в некоторый момент заканчиваются на магистрали. Ветви следует создавать, только когда они не будут сливаться с магистралью, например для подготовки релиза или экспериментов с изменениями.

В релиз проходит не каждая регистрация на магистрали. Если вы применяете ветви для разработки новых средств или потоки для продвижения изменений вверх на несколько уровней до потока релиза, это может показаться вам крупным недостатком стратегии на основе магистрали. Как управлять большой командой, работающей над многими релизами, если каждая регистрация выполняется на одной магистрали? Для этого нужно правильно разбивать приложение на компоненты, применять инкрементные методы и скрывать незавершенные средства. Данные решения требуют большей аккуратности при создании архитектуры и разработке кодов, но преимущества отсутствия непредсказуемо длительного этапа интеграции многих потоков в одну жизнеспособную ветвь релиза оправдывают затрачиваемые усилия.

Одна из целей конвейера развертывания состоит в том, чтобы позволить большой команде часто регистрировать изменения на магистрали. Результатом может быть временная нестабильность, но вы получите возможность поставлять устойчивые версии. В этом смысле конвейер развертывания — антипод модели продвижения исходных кодов. Главное преимущество конвейера развертывания — быстрая обратная связь. Вы сразу увидите влияние каждого изменения на полностью интегрированное приложение. Модель продвижения исходных кодов не обладает этим свойством. Ценность обратной связи заключается в том, что вы точно знаете состояние приложения в любой момент. Не нужно ждать, пока процесс интеграции выявит, что приложение нуждается в нескольких неделях или месяцах доработки, чтобы быть готовым к выпуску.

Внесение сложных изменений без ветвления

Когда в кодовую базу нужно внести сложные изменения, создание ветви, на которой это можно сделать, не мешая другим разработчикам, может показаться простейшим и разумным решением. Однако на практике данный подход приводит к появлению многих долгоживущих ветвей, далеко уходящих от магистрали. Когда приближается момент выпуска, слияние ветвей почти всегда оказывается сложной задачей, требующей непредсказуемого количества времени. Разные слияния разрушают разные части существующей функциональности. После каждого слияния необходимо продолжительное время на стабилизацию магистрали перед следующим слиянием.

В результате подготовка релиза к поставке занимает намного больше времени, чем планировалось, а качество новой функциональности — намного ниже ожидаемого. Выполнять рефакторинг в данной модели тяжело (этот процесс немного облегчается, если кодовая база слабо связана и подчиняется Закону Деметры), в результате чего возмещение технического долга затягивается. Кодовая база становится непригодной к поддержке, что еще больше затрудняет добавление новой функциональности и устранение ошибок.

Короче говоря, вы сталкиваетесь со всеми проблемами, которые должна была решить непрерывная интеграция. Создание долгоживущих ветвей — это процесс, фундаментально противоположный успешной стратегии непрерывной интеграции.

Мы рекомендуем не техническое, а, скорее, практическое решение. Всегда фиксируйте изменения только на магистрали и делайте это как минимум раз в день. Если данная рекомендация покажется вам несовместимой с радикальным изменением кода, значит, приложенные вами усилия были недостаточными. Примените инкрементный подход. На первый взгляд кажется, что процесс разбиения изменения на мелкие части и постепенное внесение их в код затягивает разработку новой функциональности, однако в реальности преимущества данного подхода огромны. Главное преимущество состоит в том, что код всегда находится в работоспособном состоянии. Это фундаментальный принцип непрерывного развертывания качественного программного обеспечения.

В некоторых ситуациях данный подход не срабатывает, но такие ситуации случаются редко, а кроме того, в большинстве случаев существуют стратегии смягчения его побочных эффектов (см. главу 13). Переход из точки A в точку B маленькими шажками, регулярно регистрируемыми на магистрали, — почти всегда наилучшее решение, поэтому у вас оно должно быть в самой верхней части списка вариантов.

Управление версиями: история вторая

В одном очень большом проекте мы были вынуждены поддерживать ряд ветвей. В некоторый момент у нас в рабочей среде была одна ветвь релиза, содержащая несколько ошибок (релиз 1). Естественно, их нужно было как можно быстрее устранить, поэтому мы соз-

дали небольшую команду и поручили ей эту задачу. Вторая ветвь (релиз 2) была в разработке. Над ней одновременно работали более ста человек. Предполагалось, что эта ветвь станет следующим релизом, но она содержала ряд серьезных структурных проблем, которые нужно было решить для обеспечения качества продукта в будущем. Чтобы подготовить почву для более стабильного будущего релиза, мы создали еще одну небольшую команду и поручили ей реструктурировать код (релиз 3).
Структуры релизов 1 и 2 были очень похожими. Релиз 3 быстро удалился от них, как только началась его разработка. Это должно было произойти, потому что технические долги первых двух релизов быстро накапливались. Задачей релиза 3 было возмещение преобладающей части технических долгов.

Вскоре стало очевидно, что в процессе слияния изменений мы должны быть предельно дисциплинированными. Изменения в релизе 1 были менее значительными, чем в двух других релизах, но содержали жизненно важные исправления ошибок. Объем изменений в релизе 2 быстро увеличивался, и, чтобы он не стал катастрофическим, нам приходилось строго управлять изменениями. Изменения в релизе 3 были не срочными, но жизненно важными для успеха проекта в перспективе.

Мы установили несколько правил, призванных помочь нам совладать со всеми релизами.

1. Четко документированная стратегия слияния.
2. Отдельный сервер непрерывной интеграции для каждой долгоживущей ветви.
3. Процессом слияния управляет небольшая команда.

На рис. 14.6 показана диаграмма стратегии, примененной в проекте. Эта стратегия не может считаться правильной для каждого проекта, но в данном случае она была близка к оптимальной. Релиз 1 был уже в рабочей среде, и в него вносились лишь критические исправления в ветвь кода, потому что приближался следующий релиз. Каждое изменение в релизе 1 было важным, причем изменения выполнялись как можно быстрее. Все изменения релиза 1 вносились также в релиз 2 в той же последовательности.

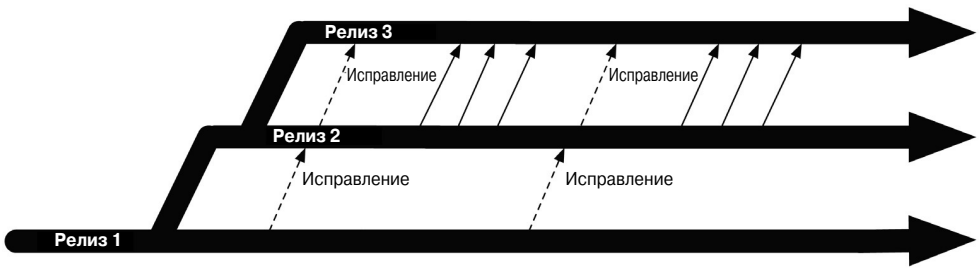


Рис. 14.6. Структура и реализация согласованной стратегии слияния

В то же время релиз 2 находился на стадии активной разработки. Все изменения, как инициированные релизом 1, так и выполняемые непосредственно в релизе 2, переносились в релиз 3 в той же последовательности.

Команда слияния усиленно трудилась над перенесением изменений между тремя ветвями релизов, используя систему управления версиями для поддержания последовательности внесения изменений. Они применяли лучшие инструменты слияния, которые мы смогли найти для них, но, вследствие широких функциональных изменений между релизами 1 и 2, а также не менее широких структурных изменений между релизами 2 и 3, одного слияния часто было недостаточно. Во многих случаях исправления, внесенные в предыдущий релиз,

в релизе 3 исчезали, потому что мы непрерывно модифицировали его. В других случаях приходилось вносить изменения с нуля, потому что проблема оставалась, хотя реализация была уже совершенно другой.
Это была тяжелая, неблагодарная работа, но команда справлялась с ней на удивление успешно. Мы применяли ротацию кадров, т.е. перемещали людей между командами, но ядро команды оставалось постоянным, потому что люди, входящие в него, не могли оставить задачу без своего присмотра, понимая, как она важна для проекта. На пике активности команда слияния состояла из четырех человек, работавших полное время на протяжении нескольких месяцев.

Ветвление не всегда дается такой дорогой ценой, но затраты на него всегда значительные. Если бы эта же задача была поставлена нам еще раз, мы выбрали бы другую стратегию, например ветвление по абстракции, позволяющее выполнять рефакторинг, оставаясь на магистрали.

Ветвь для выпуска

Существует одна ситуация, в которой всегда имеет смысл создать ветвь: непосредственно перед поставкой релиза. Когда ветвь создана, тестирование и доводка релиза выполняются на его ветви, а другие команды могут продолжить разработку новых средств на магистрали.

Создание ветви для выпуска позволяет отказаться от пагубной практики замораживания кода на период поставки, когда регистрация в системе управления версиями принудительно отключается на несколько дней, а иногда и недель. Создав ветвь для выпуска, разработчики продолжают регистрировать изменения на магистрали, а в релиз вносятся только исправления критических ошибок. Ветвь для выпуска показана на рис. 14.2. В этом шаблоне соблюдаются следующие принципы.

- Средства всегда разрабатываются только на магистрали.
- Ветвь для выпуска создается, когда в коде есть все средства, которые войдут в него, и осталось лишь “отполировать” приложение.
- На ветви выпуска фиксируются только критические дефекты, причем фиксации немедленно сливаются с магистралью.
- В момент поставки ветвь маркируется. Эта операция обязательная, только если система управления версиями манипулирует изменениями на уровне файлов (к таким системам относятся CVS, StarTeam и ClearCase).

Сценарий, мотивирующий создание ветви для выпуска, выглядит приблизительно так. Команде разработки нужно приступить к созданию новых средств, пока текущий релиз тестируется и готовится к развертыванию в рабочей среде, а тестировщики хотят исправлять дефекты текущего релиза без помех со стороны новых средств. В этой ситуации есть смысл логически отделить работу над новыми средствами от устранения дефектов релиза. Важно помнить, что исправления дефектов должны сливаться с магистралью. В общем случае рекомендуется выполнять слияние немедленно после фиксации исправления на ветви выпуска.

Чаще всего продолжают поддерживаться предыдущие релизы. В таком случае обнаруженные дефекты должны устраняться в них до выпуска текущего релиза. Например, должны устраняться обнаруженные бреши в системе безопасности, но это, скорее, добавление нового средства, а не устранение ошибки. Иногда граница между новым средством

и устранением дефекта довольно расплывчатая. Это приводит к сложным процессам на ветви выпуска. Клиенты продолжают платить за старую версию и могут не захотеть переходить на новую, поэтому новое средство нужно вставить в старую ветвь выпуска. Однако рекомендуется избегать этого изо всех сил.

Данный стиль ветвления не очень хорошо работает в больших проектах, потому что большой команде или многим командам тяжело закончить работу над релизом всем одновременно в заданный момент времени. В этом случае идеальный подход заключается в создании отдельных ветвей выпуска для каждого компонента, чтобы каждая команда могла независимо от других создать ветвь выпуска и приступить к новой работе, пока другие команды будут завершать работу над своими компонентами. Если данный подход невозможен, примените шаблон ветвления по командам (см. далее). Полезен также рассматриваемый далее шаблон ветвления по средствам.

Создавая ветвь для выпуска, важно избежать соблазна создать на ее основе дополнительные ветви. Ветвь выпуска всегда должна исходить из магистрали, но не из существующей ветви выпуска. Это приведет к лестничной структуре, в которой тяжело выяснить, какой код является общим для разных релизов.

Если релизы поставляются часто (например, раз в неделю), создавать ветвь для выпуска не имеет смысла. В этом случае дешевле и легче поставить новую версию, чем обновлять ветвь выпуска. Конвейер развертывания сохраняет информацию об изменениях в системе управления версиями, поэтому в новые версии войдут все исправления дефектов.

Ветвление по функциональным средствам

Данный шаблон призван облегчить большим командам одновременную работу над многими средствами, постоянно поддерживая магистраль в состоянии, пригодном к поставке релиза. Каждая история или средство разрабатывается на отдельной ветви. После того как история проходит приемочные тесты, она сливается с магистралью, поэтому магистраль всегда находится в работоспособном состоянии.

Данный шаблон в общем случае мотивирован стремлением поддерживать магистраль всегда в состоянии готовности к выпуску и, следовательно, делать все на своей ветви, не мешая другим разработчикам и командам. Многие разработчики не любят выставлять напоказ свою работу, пока она не будет завершена. Кроме того, данный шаблон делает историю системы управления версиями семантически более богатой, потому что каждая фиксация представляет завершенное средство или полное устранение дефекта.

Существует несколько условий успешного применения шаблона ветвления по функциональным средствам.

- Любые изменения на магистрали должны регулярно, как минимум раз в день, передаваться на ветви путем слияния.
- Ветви должны быть короткоживущими. В идеале их жизненный цикл не должен превышать нескольких дней, и, конечно, ветвь не должна жить дольше, чем длится этап разработки.
- Количество активных ветвей в каждый момент времени не должно превышать количество разрабатываемых историй. Никто не должен запускать новую ветвь, пока ветвь, представляющая предыдущую историю, не будет объединена с магистралью.
- Желательно, чтобы тестировщики проверяли и утверждали истории перед слиянием. Позволяйте разработчикам выполнять слияние с магистралью, только когда история будет утверждена.

- Изменения в ходе рефакторинга должны сливаться с магистралью немедленно для минимизации конфликтов слияния. Это условие важное, но оно может быть весьма болезненным. Фактически, оно существенно ограничивает полезность данного шаблона.
- Технический руководитель проекта отвечает за поддержание магистрали в состоянии готовности к выпуску. Он должен просматривать все слияния, возможно, в форме обновлений. Кроме того, он имеет право отвергнуть обновления, которые потенциально могут разрушить магистраль.

Применение многих долгоживущих ветвей приводит к тяжелым комбинаторным проблемам слияния. Если, например, есть четыре ветви, каждая должна сливаться с магистралью, а не друг с другом. Все четыре ветви имеют сильную тенденцию расходиться. В сильно связанной кодовой базе достаточно двух ветвей рефакторинга, чтобы застопорить всю систему при слиянии одной из них. Поэтому еще раз напоминаем, что ветвление — фундаментальный антипод непрерывной интеграции. Даже если непрерывная интеграция выполняется на каждой ветви, она не решает проблем интеграции приложения, потому что ветвь при этом фактически не интегрируется с магистралью. В данной ситуации ближе всего подойти к истинной непрерывной интеграции можно, приказав серверу непрерывной интеграции осуществлять слияние каждой ветви с гипотетической “магистралью”, которая отображает, как выглядела бы действительная магистраль, если бы каждый выполнял слияние с ней и запускал на ней все автоматические тесты. Данная стратегия близка к рассмотренной выше концепции распределенных систем управления версиями. Естественно, такие слияния часто завершаются неудачно, что наглядно демонстрирует проблему управления слияниями.

Функциональные бригады, канбан и ветвление по функциональным средствам

Ветвление по функциональным средствам часто упоминается в источниках, посвященных “бригадным шаблонам” [cfyl02] и производственной системе канбан. Однако применять любую из этих стратегий можно без создания ветвей по функциональным средствам, причем часто они работают лучше. Данные шаблоны полностью ортогональны.

Наша критика ветвления по функциональным средствам не должна восприниматься как отказ от стратегии бригадных шаблонов или системы канбан. Мы нередко встречали проекты, в которых эти стратегии весьма эффективны в совместном применении.

Фактически, распределенные системы управления версиями предназначены именно для такого шаблона — ветвления по функциональным средствам. В них слишком легко выполнять слияния изменений из магистрали и в магистраль и создавать обновления для магистрали. Открытые проекты на основе, например, GitHub демонстрируют потрясающую скорость разработки благодаря легкости, с которой участники выполняют ветвление хранилища для добавления функционального средства и осуществляют слияние ветви с хранилищем. Открытые проекты обладают рядом свойств, делающих их пригодными для данного шаблона.

- Многие люди могут вносить свой вклад в открытый проект, однако проект управляется сравнительно небольшой командой опытных разработчиков, имеющих безоговорочное право принимать или отвергать обновления.

- Даты поставки релизов весьма гибкие, что позволяет менеджерам проекта отвергать неоптимальные обновления. Частично это справедливо и для коммерческих проектов, но в них это не норма.

Следовательно, в открытых проектах данный шаблон может быть очень эффективным. Он может также успешно применяться в коммерческих проектах, в которых команда разработки включает небольшое ядро опытных разработчиков. Пригоден он и для больших проектов, но только при соблюдении следующих условий: кодовая база модульная и хорошо факторизована; команда поставки разбита на несколько небольших команд, каждая с опытным лидером; вся команда часто регистрирует изменения и интегрирует приложение на магистрали; команда поставки не подвергается давлению по поводу сроков, которое может привести к принятию неоптимальных решений.

Мы не можем безоговорочно рекомендовать данный шаблон, потому что он близок к распространенному антишаблону коммерческих проектов, заключающемуся в следующем. Разработчики создают ветвь для нового средства. Эта ветвь долго остается изолированной. Тем временем другие разработчики создают другие ветви. Когда приближается срок поставки релиза, все ветви сливаются с магистралью.

В этот момент, когда до поставки осталось две недели, команда тестировщиков, которая ранее имела дело лишь с единичными ошибками на магистрали, сталкивается с полноценным релизом. Срочный анализ показывает, что все приложение нуждается в интеграции на системном уровне, а на уровне функциональных средств полно ошибок, потому что никто не позаботился о глубоком тестировании ветвей перед их слиянием. Впрочем, тестировщики могут и вовсе не беспокоиться, потому что у команды разработки все равно нет времени на исправление всех ошибок. Оставшиеся две недели администраторы, тестировщики и разработчики проводят в лихорадочных попытках устранить наиболее критичные ошибки, после чего вся эта “каша” вываливается на головы пользователей с обещанием поставить обновления в ближайшее время.

Данный антишаблон, словно мощный магнит, притягивает к себе все: и систему, и команду, и руководителей проекта. Только очень дисциплинированная команда может противостоять его притяжению. В значительной степени проблема чисто психологическая: все непроизвольно пытаются оттянуть болезненный момент слияния. Нам нередко приходилось видеть даже маленькие сплоченные команды, хорошо слаженные и состоящие из квалифицированных разработчиков, но тем не менее попадавшие в эту ловушку. Поэтому всегда начинайте разработку на магистрали, а потом, если решитесь на ветвление по функциональным средствам, строго придерживайтесь приведенных выше правил применения данного шаблона. Мартин Фаулер написал статью [bBjxbS], в которой четко описал риски ветвления по функциональным средствам, в частности, непростые “отношения” данного шаблона с концепцией непрерывной интеграции. Внимательно ознакомьтесь также с принципами применения распределенных систем управления версиями в контексте непрерывной интеграцией, приведенными в главе 3.

Принимая решение о применении шаблона ветвления по функциональным средствам, вы должны быть уверены, что его преимущества существенно перевешивают риски интеграции. Кроме того, вы должны рассмотреть другие шаблоны, например ветвление по абстракции с разбиением на компоненты или стратегию инкрементных изменений с частыми регистрациями на магистрали. Эти стратегии подробно описывались в предыдущих главах.

Еще раз напомним, что шаблон ветвления по функциональным средствам — “антипод” непрерывной интеграции. Все наши советы по его применению всего лишь смягчают тяжелые проблемы слияния. В большинстве случаев намного проще избежать их, вообще отказавшись от данного шаблона.

Ветвление по командам

Данный шаблон призван смягчить проблемы большой команды, работающей во многих потоках и поддерживающей в то же время магистраль в состоянии, всегда готовом к выпуску. Как и при ветвлении по функциональным средствам, цель данного шаблона — обеспечение постоянной готовности магистрали к выпуску. В данном шаблоне (рис. 14.7) ветвь создается для каждой команды. С магистралью ветвь команды сливается, только когда достигнет определенного уровня стабильности. Каждое слияние данной ветви немедленно продвигается в остальные ветви.

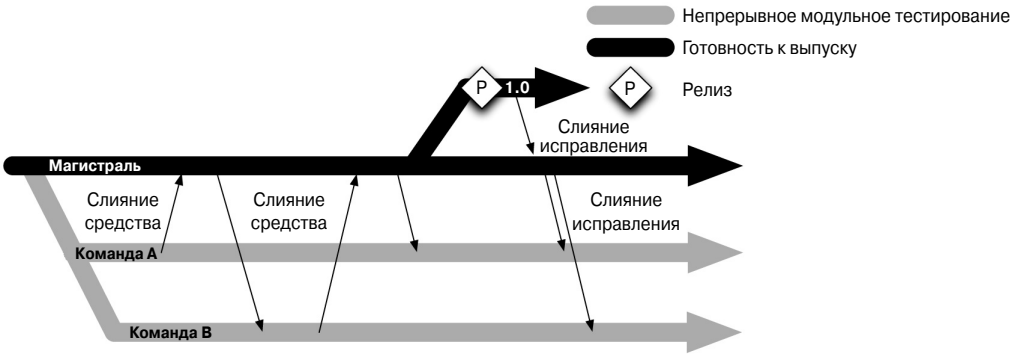


Рис. 14.7. Ветвление по командам

Ниже приведено описание рабочего потока при ветвлении по командам[ctlRvc].

1. Создайте небольшие команды, каждая из которых будет работать на своей ветви.
2. Когда разработка средства или истории завершена, ветвь стабилизируется и сливается с магистралью.
3. Все изменения магистрали ежедневно сливаются со всеми ветвями.
4. Модульные и приемочные тесты выполняются при каждой регистрации на ветви.
5. Все тесты, включая интеграционные, выполняются на магистрали при каждом слиянии с ветвью.

Когда разработчики регистрируют изменения на магистрали, тяжело обеспечить регулярную поставку релизов, чего требует итеративный метод разработки. Когда несколько команд работают над разными историями, магистраль почти постоянно содержит незавершенные средства, предотвращающие поставку релиза (незавершенности можно избежать, если команда достаточно дисциплинированная и придерживается наших советов, приведенных в главе 13). В шаблоне ветвления по командам каждый разработчик регистрирует изменения только на ветви своей команды. Эта ветвь сливается с магистралью, только когда работа над всеми средствами завершена.

Данный шаблон является оптимальным для нескольких небольших, относительно независимых команд, работающих с функционально независимыми частями системы. Важно, чтобы у каждой ветви был владелец, ответственный за определение и поддержание политики ветви, включая предоставление разрешений на регистрацию. Если вы хотите зарегистрировать изменение, то должны найти ветвь, политика регистрации которой позволит вам сделать это. В противном случае вы должны создать новую ветвь.

Цель данного шаблона — поддержание магистрали в состоянии готовности к выпуску. Однако эта же проблема присуща каждой ветви: она может сливаться с магистралью

только в завершенном, стабильном состоянии. Ветвь считается стабильной, если можно выполнить ее слияние с магистралью, не разрушив ни один автоматический тест, включая приемочные и регрессионные тесты. Следовательно, каждая ветвь нуждается в собственном конвейере развертывания, чтобы команда могла проверить сборки и выяснить, какую версию кода можно объединить с магистралью, не нарушая политику шаблона. С каждой такой версией нужно предварительно объединить магистраль, дабы гарантировать, что при слиянии она не разрушит сборки магистрали.

С точки зрения непрерывной интеграции данная стратегия обладает рядом недостатков. Наиболее фундаментальная проблема состоит в том, что изменяется вся ветвь, а не конкретная часть приложения. Иными словами, вы должны осуществлять слияние всей ветви. Выполнить слияние одного изменения невозможно, иначе нельзя будет узнать, нарушена ли политика магистрали. Если команда обнаруживает ошибку после слияния с магистралью и на ветви есть другие изменения, она не сможет выполнить слияние только исправления ошибки. В этой ситуации команде придется или снова сделать всю ветвь стабильной, или создать еще одну ветвь только для исправления.

Некоторые из этих проблем можно смягчить с помощью распределенной системы управления версиями. Команда разработки ядра Linux применяет модификацию данного шаблона: они хранят логические ветви для разных частей ядра (например, сетевого стека и диспетчера задач) в независимых хранилищах. Распределенные системы управления версиями позволяют передавать выбранные наборы изменений из одного хранилища в другое. Этот процесс называется *отбором вишенок* (cherry-picking). Вместо слияния всей ветви можно выполнить слияние только нужного средства. Современные распределенные системы управления версиями предоставляют изощренные средства отбора, позволяющие применять обновления к наборам предыдущих изменений и пакетировать исправления. Например, если вы обнаружили ошибку в обновлении, то можете исправить обновление, провести его по конвейеру, дабы убедиться, что оно не разрушит магистраль, и только после этого выполнить слияние дополнительного обновления с магистралью. Таким образом, использование распределенной системы управления версиями превращает данный шаблон из нерекомендуемого нами в рекомендуемый при определенных обстоятельствах и при условии, что команды регулярно осуществляют слияние ветвей с магистралью.

Если слияния недостаточно частые, данный шаблон страдает тем же недостатком, что и любой шаблон, в котором вся команда не регистрирует изменения непосредственно на магистрали, а именно — отсутствием непрерывной интеграции. Это означает, что всегда есть риск конфликтов слияния. По этой причине Книберг рекомендует осуществлять слияние ветви с магистралью по завершении работы над историей, а магистрали с ветвью — ежедневно. Однако и при этом условии остаются проблемы согласованности (возможно, существенные) ветвей и магистрали. Если ветви сильно расходятся (например, вследствие рефакторинга тесно связанной кодовой базы), команды должны как можно чаще синхронизировать изменения, чтобы минимизировать конфликты слияния. А это, в свою очередь, обусловливает необходимость рефакторинга стабильной версии ветви, чтобы можно было выполнить ее слияние с магистралью.

На практике данный шаблон похож на ветвление по функциональным средствам. Но в нем меньше ветвей, поэтому интеграция выполняется чаще, как минимум на уровне команд. Недостаток данного шаблона заключается в том, что ветви расходятся намного быстрее, потому что вся команда регистрирует изменения на ветви. Следовательно, слияния будут более сложными, чем при ветвлении по функциональным средствам. Команды должны быть очень дисциплинированными и регулярно выполнять слияния. В противном случае ветви быстро разойдутся, и устранение конфликтов слияния превратится

в непосильную задачу. К сожалению, это происходит почти в каждом проекте, в котором применяется данный шаблон.

В главе 13 мы рекомендовали применять инкрементный подход и сокрытие разрабатываемых средств как оптимальные стратегии постоянного поддержания приложения в состоянии готовности к выпуску, даже когда новые средства еще только разрабатываются. В общем случае, эти стратегии требуют большей дисциплины, но они менее рискованные, чем управление многими ветвями и частыми слияниями, что не обеспечивает быстрой обратной связи и нарушает принципы непрерывной интеграции.

Однако при работе с большой монолитной кодовой базой данный шаблон (наряду с ветвлением по абстракции) может быть полезной стратегией перехода к слабо связанным компонентам и другим стратегиям разработки.

Управление версиями: история третья

Однажды мы работали в большом проекте, в котором одна из команд находилась в Индии. Сетевая инфраструктура, используемая для взаимодействия команд, была медленной и ненадежной. Цена каждой фиксации была высокой. Мы создали для команды в Индии отдельное локальное хранилище, в котором они могли часто фиксировать изменения в цикле обычной непрерывной интеграции. Они выполняли локальную копию CruiseControl и, следовательно, имели полностью независимый локальный цикл непрерывной интеграции. В конце каждого дня один из сотрудников осуществлял слияние изменений с магистралью, расположенной в Англии, и обновлял хранилище последней версией магистрали, в результате чего разработка возобновлялась утром каждого следующего дня.

Резюме

Эффективное управление артефактами, которые вы создаете и от которых зависите в процессе разработки программного обеспечения, — важное условие успеха любого проекта. Эволюция систем управления версиями и стратегий манипулирования конфигурациями стала частью истории индустрии разработки программного обеспечения. Совершенство современных систем управления версиями и доступность инструментов непрерывной интеграции существенно облегчают работу больших команд над крупными проектами.

Важность управления версиями обусловлена двумя причинами. Во-первых, применяемый шаблон управления версиями в значительной степени определяет структуру конвейера развертывания. Во-вторых, несовершенная стратегия управления версиями чаще всего является главным препятствием для процесса быстрых и надежных поставок релизов. Некоторые мощные средства систем управления версиями могут неправильно использоваться, что затруднит поставку программного обеспечения. Глубокое понимание доступных средств, правильный выбор оптимальных инструментов, а также их правильное использование — важные факторы успеха проекта.

Мы уделили много внимания сравнению разных систем управления версиями, основанных на парадигмах стандартной централизованной модели, распределенной модели и потоковой модели. Мы считаем, что наиболее важное положительное влияние на процессы разработки программного обеспечения окажут распределенные системы управления версиями. Тем не менее эффективный процесс разработки можно создать и на основе стандартной централизованной модели. Для большинства команд самый важный фактор успешности проекта — используемая стратегия ветвления.

Стремление создавать ветви для каких-либо целей (конечно, полезных) вступает в противоречие с принципами непрерывной интеграции. Каждый раз, принимая решение о создании ветви в системе разработки на основе непрерывной интеграции, вы идете на компромисс. Выбор шаблона разработки должен базироваться на определении оптимального процесса для конкретного проекта. С одной стороны, принципы непрерывной интеграции требуют, чтобы каждое изменение немедленно фиксировалось на магистрали. Магистраль всегда является наиболее полным представлением текущего состояния системы, потому что она генерирует версию для развертывания. Чем дольше изменение находится вне магистрали (независимо от используемой технологии, а также от того, какие инструменты слияния вы применяете), тем выше риск, что при слиянии возникнут неразрешимые проблемы. Однако, с другой стороны, есть много факторов (плохая сеть, медлительность сборок, необходимость распределения работы), обусловливающих эффективность ветвления.

В данной главе представлены стратегии, в которых положительный эффект достигается нарушением (до определенной степени) принципов непрерывной интеграции. Однако не забывайте, что, нарушая их и создавая ветвь, вы платите высокую цену. Возникают риски конфликтов слияния, для минимизации (но не устранения) которых необходимы жесткая дисциплина команды и соблюдение рекомендаций, приведенных в данной главе. Без этого система разработки не может считаться основанной на принципах непрерывной интеграции.

Мы рекомендуем жестко ограничить набор причин, мотивирующих ветвление. Создавайте ветвь только для поставки релиза (чтобы она не мешала продолжать разрабатывать другие средства), для экспериментов с изменениями и в экстремальных ситуациях, в которых не существует другого приемлемого способа приведения кодовой базы в нужное состояние.

Глава 15

Управление непрерывным развертыванием

Введение

Эта книга предназначена главным образом для практиков. Однако работа по реализации системы непрерывного развертывания состоит не только в покупке необходимых инструментов и автоматизации процессов сборки и тестирования. Она существенно зависит от эффективного взаимодействия всех участников процесса поставки продукта, поддержки со стороны спонсоров проекта и желания разработчиков внедрить систему непрерывного развертывания. Данная глава представляет собой руководство по внедрению системы непрерывного развертывания в организации любого размера. В первую очередь мы представим модель зрелости процессов управления конфигурациями и поставкой, основанную на многолетнем опыте подобных работ. Далее мы обсудим планирование жизненного цикла проекта, включая поставку релиза. Затем мы рассмотрим управление техническими и организационными рисками. И наконец, будут рассмотрены распространенные антишаблоны наряду с оптимальными шаблонами и стратегиями, позволяющими избежать антишаблонов.

Непрерывное развертывание — это не только новая технология поставки программного продукта. Это совершенно новая парадигма ведения бизнеса, зависящего от программного обеспечения. Чтобы понять, почему это так, рассмотрим фундаментальные противоречия принципов корпоративного управления.

CIMA (Chartered Institute of Management Accountants — Сертифицированный институт специалистов по управленческому учету) определяет управление предприятием как “набор обязанностей и методик, реализуемых советом директоров и топ-менеджерами с целью задать стратегическое направление, обеспечить достижение поставленных целей, добиться эффективного управления рисками и ответственного использования ресурсов организации”. Вслед за этим дифференцируются понятия корпоративного управления и управления бизнесом. В первом случае речь идет о соответствии управленческим стандартам (соблюдение норм, отчетность, организационный контроль, ответственность и прозрачность менеджмента), а во втором — об эффективности управления (производительность и рентабельность бизнеса).

С одной стороны, компания хочет получить новый ценный программный продукт как можно быстрее, чтобы начать извлекать из него прибыль. С другой стороны, люди, отвечающие за корпоративное управление, хотят быть уверенными в том, что организация, во-первых, осознает риски, которые могут привести к потере денег или закрытию компании, вследствие, например, нарушения регуляторных требований, а во-вторых, контролирует эти риски.

Все сотрудники компании имеют общую цель, но требования соответствия стандартам и эффективности могут вступать в противоречие друг с другом. Это противоречие проявляется, например, в отношениях между разработчиками, на которых оказывается давление с целью как можно быстрее выпустить продукт, и администраторами, которые интерпретируют любое изменение как риск.

Мы утверждаем, что два этих субъекта процесса поставки не являются антагонистами. Всегда можно достичь обеих целей, т.е. обеспечить как соответствие стандартам ведения бизнеса, так и высокую эффективность. Фактически, этот принцип заложен в основу технологии непрерывного развертывания. Конвейер развертывания спроектирован с целью повышения производительности путем предоставления команде поставки быстрой обратной связи для обеспечения постоянной готовности приложения к развертыванию в рабочей среде.

В то же время, конвейер развертывания помогает командам обеспечить соблюдение управленческих стандартов, поскольку делает процесс поставки прозрачным. Благодаря конвейеру команда разработки и менеджеры всегда видят, в каком состоянии находится процесс разработки приложения; они всегда могут попробовать запустить приложение и посмотреть, как оно работает, или протестировать новые средства. Для целей аудита конвейер предоставляет систему записей о том, какие версии приложения проходят по стадиям процесса поставки. Благодаря конвейеру всегда можно отследить в обратном порядке путь версии от ее сборки в любой среде до изменения, зарегистрированного в системе управления версиями. Благодаря различным инструментам можно четко разграничить полномочия и добиться того, чтобы развертывание могли осуществлять только те, кому это разрешено.

Стратегии, представленные в данной книге, — в частности, инкрементная поставка и автоматизация процессов сборки, тестирования и развертывания, — позволяют управлять рисками, связанными с выпуском новых версий программ. Полный набор автоматических тестов обеспечивает высокий уровень уверенности в качестве приложения. Сценарии автоматической сборки позволяют развертывать и откатывать изменения простым щелчком на кнопке. Базовые принципы конвейера развертывания (такие, как использование одного и того же процесса для развертывания в любой среде, а также автоматическое управление средами, инфраструктурами и данными) обеспечивают надежность процесса поставки, минимизируют влияние человеческих ошибок и позволяют обнаруживать любые проблемы (функциональные, нефункциональные, связанные с конфигурациями и т.п.) задолго до момента выпуска.

Использование представленных методик позволяет быстро и надежно поставлять новые версии программного продукта любой сложности. Это означает, что компания не только быстрее получает прибыль от инвестиций, но и может уменьшать риски поставки, не увеличивая стоимость и время разработки. Программное обеспечение, не поставляемое быстро, похоже на чрезмерные складские запасы, омертвляющие капитал и не приносящие прибыли. Поэтому всегда имеет смысл инвестировать средства в создание конвейера развертывания, ускоряющего оборот капитала.

Модель зрелости процессов, связанных с управлением конфигурациями и поставкой

Обсуждая вопросы управления бизнесом, важно ясно видеть цели организационных изменений. На протяжении многих лет работы в сфере консалтинга (занятие, предоставляющее возможность увидеть много организаций изнутри и узнать подробности управ-

ленческих процедур) мы и наши коллеги сформировали модель оценивания организаций, в которых мы работали. Эта модель позволяет идентифицировать, на каком уровне зрелости процессов и методик управления находится организация, и определить направление изменений, позволяющих организации улучшить свою работу.

В частности, мы аккуратно проанализировали все роли, вовлеченные в процесс поставки программного обеспечения, а также их взаимодействие в этом процессе. Данная модель представлена на рис. 15.1.

Как использовать модель зрелости

Цель любой организации — улучшение производственного процесса. Ниже перечислены желаемые результаты этого улучшения для организаций, участвующих в поставке программного обеспечения.

- Сокращение продолжительности цикла поставки. Ускорение поставки приводит к увеличению прибыльности.
- Уменьшение количества дефектов, что приводит к повышению эффективности приложения и уменьшению затрат на его поддержку.
- Лучшая предсказуемость продолжительности цикла поставки, что позволяет более эффективно планировать работу организации.
- Возможность обеспечивать соответствие производственного процесса регуляторным требованиям.
- Возможность эффективно управлять рисками, связанными с поставкой новых версий программного продукта.
- Уменьшение стоимости поставки вследствие лучшего управления рисками и меньшего количества проблем поставки.

Мы считаем, что модель зрелости поможет достичь всех указанных результатов. Как обычно, мы рекомендуем применять цикл Деминга (см. главу 1): планирование, выполнение, изучение, действие.

1. Используйте модель зрелости для классификации применяемых в организации процедур управления версиями и конфигурациями по степени зрелости. Вы можете обнаружить, что разные части организации достигли разных уровней зрелости.
2. Выберите задачи, зрелость методов решения которых недостаточна и на которых необходимо сконцентрировать внимание. Диаграмма потока создания ценности (см. главу 5) поможет выявить задачи, нуждающиеся в улучшении. Вы должны принять решение, что нужно улучшить в организации, сколько это будет стоить и какие выгоды принесет. Кроме того, нужно расставить приоритеты задач. Определите приемочные критерии ожидаемых результатов и метрики, позволяющие оценить, были ли изменения успешными.
3. Реализуйте изменения. В первую очередь создайте план их реализации. Во многих случаях имеет смысл начать с утверждения концепции. Выберите наиболее несовершенную часть организации. Люди в ней больше других жаждут улучшений. Кроме того, в этой части эффект изменений будет наиболее заметным.
4. Выполнив изменения, примените созданные перед этим приемочные критерии, чтобы увидеть, принесли ли изменения требуемый результат. Организуйте ретроспективную встречу всех участников проекта, чтобы оценить результаты изменений и определить потенциальные направления дальнейших улучшений.

Задача / Уровень зрелости	Управление сборками и непрерывная интеграция	Среды и развертывание	Управление поставкой и соответствие стандартам	Тестирование	Управление данными	Управление конфигурациями
Уровень 3, оптимизация Внимание сосредоточено на улучшении существующих процессов	Команды регулярно встречаются для обсуждения проблем интеграции. Любые проблемы решаются путем автоматизации процессов, ускорения обратной связи и повышения прозрачности системы для аудита процессов и отслеживания изменений.	Все среды эффективно управляются. Установка сред полностью автоматизирована. На многих стадиях применяется виртуализация.	Администраторы и команда поставки регулярно встречаются для анализа рисков и уменьшения продолжительности циклов.	Откаты в рабочей среде выполняются редко. Дефекты быстро обнаруживаются и немедленно устраняются.	Отлажен и применяется цикл обратной связи по производительности баз данных и процессам развертывания для каждого релиза.	Регулярная проверка соблюдения политики управления конфигурациями. Эффективное взаимодействие команд. Быстрое внесение изменений. Процессы внесения изменений доступны для аудита.
Уровень 2, количественное управление Метрики процессов измеряются и контролируются	Метрики сборок собираются, отображаются и анализируются. Команды реагируют на результаты анализа метрик. Сборки не остаются испорченными.	Управление согласованными сборками. Процессы поставки релизов и отката протестированы.	Постоянный мониторинг состояния и качества приложения и сред. Выполняется упреждающее профилактическое управление приложением и средами. Мониторинг продолжительности цикла.	Собираются метрики качества приложения и отслеживаются тенденции. Постоянно определяются и измеряются нефункциональные требования.	Обновления и откаты баз данных тестируются при каждом развертывании. Мониторинг и оптимизация производительности баз данных.	Разработчики регистрируют изменения на магистрали как минимум раз в день. Ветвление используется только для доводки поставляемого релиза.
Уровень 1, согласованность Унифицированные автоматические процессы применяются на всех этапах жизненного цикла приложения	При фиксации каждого изменения выполняется автоматический цикл сборки и тестирования. Автоматизированное управление зависимостями. Повторное использование инструментов и сценариев.	Процесс развертывания программного обеспечения полностью автоматизирован и запускается путем щелчка на кнопке. В каждой среде применяется один и тот же процесс развертывания.	Определены и жестко применяются процессы управления изменениями и утверждения изменений. Контроль соблюдения всех регуляторных правил.	Определены автоматические модульные и приемочные тесты. Приемочные тесты создаются с участием тестировщиков. Тестирование является частью процесса разработки.	Все изменения баз данных выполняются автоматически в рамках процесса развертывания.	Применяется автоматическое управление библиотеками и зависимостями. Политика применения системы управления версиями определяется процессом управления изменениями.
Уровень 0, повторяемость Процессы документированы и частично автоматизированы	Регулярное выполнение автоматических процессов сборки и тестирования. Любую сборку можно восстановить из исходных кодов с помощью системы управления версиями путем запуска автоматического процесса.	Развертывание полностью автоматизировано только в некоторых средах. Создание новых сред выполняется легко и не требует больших финансовых затрат. Все конфигурации отделены от кодов. Версии конфигураций контролируются системой управления версиями.	Сеансы поставки релизов болезненные и не частые, но надежные. Ограниченные возможности обратного отслеживания изменений от требований до релиза.	Автоматические тесты создаются в процессе кодирования историй.	Все изменения баз данных выполняются только автоматическими сценариями. Управление версиями сценариев осуществляется вместе с версиями приложения.	Автоматическое управление версиями всех сущностей, используемых для воспроизведения приложения: исходных кодов, конфигураций, сценариев сборки и развертывания, процессов миграции данных.
Уровень -1, регрессия Процессы не повторяемые, плохо контролируются, болезненно реагируют на события в других частях системы	Сборка двоичных кодов выполняется вручную. Нет системы управления артефактами и отчетами.	Развертывание программного обеспечения выполняется вручную. В разных средах развертываются разные двоичные коды. Установка и конфигурирование сред выполняются вручную.	Редкие и ненадежные сеансы поставки релизов.	Тестирование выполняется вручную после завершения всех этапов разработки.	Миграция данных выполняется вручную. Нет процессов управления версиями данных.	Система управления версиями используется редко или не используется вообще. Разработчики редко регистрируют изменения.

Рис. 15.1. Модель зрелости

5. Повторите эти этапы, используя накопленный опыт предыдущей итерации. Вводите улучшения инкрементным способом во всей организации.

Организационные изменения — тяжелый процесс и сложная тема. Ее подробное рассмотрение выходит за рамки данной книги. Наиболее важный совет, который мы можем дать: реализуйте изменения инкрементным способом и после каждого изменения измеряйте его эффективность. Если вы попытаетесь перейти с уровня -1 на уровень 3 за один прием во всей организации, то потерпите неудачу. Изменение крупной организации может занять несколько лет. Выявление изменений, которые принесут максимальную пользу, и разработка стратегии реализации этих изменений — вопросы, к которым нужно подходить научно: выдвигайте гипотезы и анализируйте их, выполняйте пробные шаги и анализируйте их результаты, учитесь на получаемом при этом опыте. Какой бы хорошей ни была организация, в ней всегда можно что-нибудь улучшить. Если что-то не получается, не оставляйте попыток изменить организацию, пробуйте другие варианты.

Жизненный цикл проекта

Каждый проект разработки программного обеспечения отличается от других, тем не менее не так уж тяжело найти в них много общего. В частности, у всех проектов есть цикл поставки. Стало уже банальностью, что каждая команда в своем развитии проходит пять фаз: формирование, притирка, урегулирование, исполнение и расформирование (или трансформация, т.е. прохождение этих же фаз заново). Аналогично, каждая часть программного обеспечения также проходит несколько фаз. В качестве первого приближения можно выделить следующие высокоуровневые фазы: идентификация задачи, начальная фаза, инициализация, разработка, развертывание и эксплуатация. Коротко пройдем по этим фазам, прежде чем приступить к подробному рассмотрению места процессов сборки и развертывания в цикле проекта.

Библиотека ITIL и концепция непрерывного развертывания

ITIL (Information Technology Infrastructure Library — библиотека инфраструктуры информационных технологий) содержит полученные на основе обобщения мирового опыта решения и рекомендации для организации работы корпоративных информационных систем. Представленная в ней инфраструктура поставки программного обеспечения во многом совместима с концепцией непрерывного развертывания. Информационные технологии давно стали стратегическим ресурсом бизнеса, что обусловливает важность оптимизации процессов поставки ПО. Аналогично тому, как в ITIL разделяются понятия полезности для бизнеса и полезности для использования, мы разделяем определения функциональных и нефункциональных требований.

Однако диапазон тематики ITIL намного шире, чем у данной книги. Цель библиотеки — описание прогрессивных технологий управления для всех стадий жизненного цикла услуги или продукта: от управления стратегиями информационных услуг и портфелями услуг до управления службой технической поддержки. В противоположность этому в данной книге предполагается, что у вас уже есть стратегия и процессы управления ею и вы знаете, что будете продавать. В данной книге внимание сосредоточено на таких фазах ITIL, как преобразование услуг и эксплуатация продукта.

В контексте ITIL большую часть данной книги можно представлять себе как обсуждение современных стратегий управления поставкой и развертыванием программного обеспечения, включая тестирование и контроль служб, а также управление конфигурациями и

изменениями. Однако, поскольку в книге дается целостный взгляд на процессы поставки, мы рассматриваем также вопросы проектирования услуг.
Главное отличие нашего подхода от подхода ITIL заключается в акценте на итеративных и инкрементных методиках поставки и межфункциональных взаимодействиях. В ITIL эти вопросы рассматриваются с точки зрения проектирования и эксплуатации услуг, но подчас игнорируются проблемы преобразования услуг, особенно проблемы разработки, тестирования и внедрения. Мы считаем инкрементные и итеративные технологии поставки высококачественного программного обеспечения критичными для конкурентоспособности бизнеса.

Идентификация задачи

Во всех организациях среднего и большого размера есть какая-то стратегия управления. Компания определяет свои стратегические цели, из которых вытекают планы работ, позволяющие достичь стратегических целей. Планы, в свою очередь, разбиваются на отдельные проекты.

Все это очевидно, но нам встречалось немало ИТ-проектов без бизнес-планов. Такой подход непременно приводит к неудачам, потому что без бизнес-плана невозможно определить, что такое успех. Организация становится похожей на кальсонных гномов из мультсериала “Южный парк”, применяющих следующий бизнес-план.

1. Собрать кальсоны.
2. ?
3. Прибыль.

Без бизнес-плана чрезвычайно тяжело определить требования и невозможно объективно расставить приоритеты требований (это справедливо и для внутренних услуг). Но даже если вам удастся определить приоритеты требований, результаты будут разительно отличаться от того, что вы себе представляли при определении требований.

Важно также иметь список заинтересованных сторон проекта и среди них — имя главного спонсора (в методике PRINCE2 он называется главным ответственным владельцем). В каждом проекте должен быть один главный спонсор, иначе проект любых размеров неизбежно потерпит крах вследствие внутренней политической борьбы. В методологии Scrum спонсор называется владельцем продукта, а в других гибких методиках разработки — заказчиком. Кроме главного спонсора в проекте должен быть наблюдательный комитет, составленный из представителей заинтересованных сторон. В корпорациях в наблюдательный комитет обычно включают менеджеров и пользователей служб или приложений. Другими внутренними заинтересованными сторонами ИТ-проекта могут быть члены отделов продаж, маркетинга, технической поддержки и, конечно, разработчики и тестировщики. Все заинтересованные стороны должны быть определены на следующей фазе проекта: начальной.

Начальная фаза проекта

Эту фазу проще всего описать как период, до завершения которого не будет написана ни одна строка кода. Обычно на данном этапе определяются и анализируются требования, а также выполняется общее планирование проекта. Часто возникает искушение пропустить эту фазу ввиду ее малой ценности, но горький опыт многих проектов свидетельствует о том, что для успеха проекта эта фаза должна быть тщательно спланирована и выполнена.

Структура начальной фазы сильно зависит от применяемых методик и типа проекта, однако в общем случае на этой стадии должны быть определены следующие компоненты проекта.

- Бизнес-план, включая оценочную стоимость проекта.
- Список высокоуровневых функциональных и нефункциональных требований к продукту (производительность, доступность, продолжительность, безопасность и т.п.). Список должен быть достаточно подробным, чтобы на его основе можно было оценивать объемы работ и планировать проект.
- План выпуска, включающий расписание работ с их оценочной стоимостью. Для получения этой информации обычно необходимо выполнить анализ требований, оценить затраты времени на кодирование и проанализировать риски, связанные с каждым требованием.
- Стратегия тестирования.
- Стратегия выпуска (подробнее об этом далее).
- Оценка архитектурных решений, необходимая для выбора инфраструктур и платформ.
- Анализ рисков и проблем.
- Описание цикла разработки.
- Описание плана реализации пунктов данного списка.

Результаты начальной фазы должны быть достаточно подробными, чтобы можно было начать работу над проектом и выпустить первую версию в течение нескольких месяцев. Наш опыт свидетельствует о том, что максимальное время планирования — шесть месяцев. Более долгосрочные планы редко бывают реалистичными. На начальной фазе должно быть принято наиболее важное решение проекта: начинать ли его вообще. Данное решение принимается на основе оценок предполагаемых затрат, выгод и рисков проекта.

Наиболее важный момент начальной фазы, определяющий успех проекта и будет ли он вообще запущен в производство, — первое собрание заинтересованных сторон, момент, когда они впервые видят друг друга в лицо. Необходимо учитывать, что встречаются очень разные люди: разработчики, бизнесмены, администраторы, менеджеры. Их разговор друг с другом является реальным “компонентом” проекта, потому что он приводит (а иногда и не приводит) к общему пониманию проблем и способов их решения и, фактически, определяет судьбу проекта. Приведенный выше список предназначен, главным образом, для структурирования этого разговора, чтобы обсуждались важные вопросы, такие как идентификация рисков и определение стратегий.

Результаты совещания должны быть записаны на бумаге, но важно учитывать, что принятые решения могут и должны изменяться на протяжении проекта. Чтобы можно было отслеживать эти изменения надежным способом и чтобы всегда была видна текущая ситуация, рекомендуется фиксировать подобные документы в системе управления версиями.

Важное замечание: любое решение, принятое на этой стадии проекта, является предварительным и, скорее всего, будет изменено. Обладая минимумом информации, принять оптимальное решение можно лишь случайно. Следовательно, тратить слишком много усилий на этой стадии проекта будет ошибкой, потому что вы пока не знаете многого, о чем узнаете через месяц или два. Дискуссии о планах и направлениях разработки важны, но учитывайте, что их результаты неизбежно будут пересматриваться, возможно, до неузнаваемости. Успешный проект должен успешно справляться с изменениями и не-

ожиданностями. Попытки избежать их бесперспективны. На этой стадии проекта подробное планирование, оценивание и проектирование процедур — бесполезная трата времени и денег. На данном этапе возможны только решения общего характера.

Инициализация

После этого необходимо установить начальную инфраструктуру проекта. Эта фаза называется инициализацией проекта и обычно продолжается в течение одной или двух недель. Ниже приведен список типичных задач, из которых состоит фаза инициализации.

- Приобретение оборудования и программного обеспечения, необходимого для начала работы над проектом.
- Установка базовой инфраструктуры, включая доступ к Интернету, доску объявлений, карандаши и бумагу, принтер, еду и напитки.
- Создание учетных записей и предоставление прав доступа к ресурсам проекта.
- Установка системы управления версиями.
- Установка базовой среды непрерывной интеграции.
- Распределение ролей и обязанностей, определение рабочих часов, мест встречи и других мероприятий, например демонстрационных показов.
- Подготовка работ на первую неделю и принятие соглашений о целях (без жестких сроков).
- Создание простой тестовой среды и тестовых данных.
- Рассмотрение структуры системы разработки, исследование вариантов работ на данной стадии.
- Приблизительная идентификация рисков анализа, разработки и тестирования (без учета конкретных требований, утверждаемых как концепция проекта).
- Разработки историй и заделов по требованиям.
- Установка структуры проекта на основе простейшей истории (архитектурный аналог традиционного “Hello, world!”, но с включением сборки и тестирования для запуска базовой системы непрерывной интеграции).

Важно выделить достаточно времени для комфортного завершения этих задач. Попытки немедленно начать работу в напряженном ритме, не имея ни приемочных критериев, ни стабильных процедур, непродуктивны и приводят лишь к деморализации команды.

Цель данной фазы проекта — установка базовой инфраструктуры проекта. К ней нельзя относиться как к первой итерации разработки, однако она исключительно полезна как первое приближение к реальной проблеме. Создание сред сборки и тестирования, когда еще нечего тестировать, и установка системы управления версиями, когда еще нечем управлять, — неэффективный подход. Вместо этого выберите простейшее, но реальное требование и определите первоначальный ориентир в направлении будущей структуры системы. Используйте выбранную историю, дабы убедиться в том, что вы можете управлять версиями, выполнять тестирование в среде непрерывной интеграции и развертывать двоичные коды в среде ручного тестирования. Пока что ваша цель — установить “голый каркас” инфраструктуры и довести историю до стадии демонстрации.

Сделав это, можете начинать фактическую разработку.

Разработка и выпуск продукта

Мы рекомендуем применять итеративные и инкрементные процессы разработки и поставки программного обеспечения. Возможно, единственный случай, когда эта рекомендация не применима, — работа в большом засекреченном оборонном проекте, выполняемая многими организациями. Однако итеративные процессы применялись даже при разработке программного обеспечения для космических челноков. Почти все люди признают очевидные преимущества итеративного подхода, но мы видели много команд, которые заявляли, что они применяют итеративные процессы, хотя в действительности применяемые ими процессы не были итеративными. Поэтому имеет смысл еще раз повторить базовые условия, при соблюдении которых процесс разработки может считаться итеративным.

- Программное обеспечение всегда находится в работоспособном состоянии. Данное условие постоянно должно проверяться с помощью набора автоматических тестов, включая модульные, компонентные и приемочные, причем тесты должны запускаться при каждой регистрации.
- На каждой итерации работоспособное программное обеспечение развертывается в среде, близкой к рабочей, для демонстрации пользователям. Именно это условие делает процесс не только итеративным, но и инкрементным.
- Каждая итерация должна длиться не более двух недель.

Существует несколько веских причин применения итеративного процесса.

- Если вы расставите приоритеты средств приложения в соответствии с их деловой ценностью, то обнаружите, что приложение становится полезным для бизнеса задолго до конца проекта. Довольно часто находятся веские причины повременить с выпуском как раз в тот момент, когда в приложении появляется полезная функциональность, но нет лучшего способа перейти от беспокойства об успехе проекта к воодушевлению по поводу нового средства, чем своими глазами увидеть работоспособную систему, полезную другим людям.
- Благодаря итеративности процесса разработки вы быстро получаете информацию о том, что работает или не работает и какие требования нуждаются в уточнении или изменении. Это означает, что ваша работа будет более полезной. В начале проекта никто не знает точно, чего он хочет. Это знание появляется благодаря обратной связи.
- Работа по-настоящему может считаться сделанной, только когда заказчик ознакомился с ее результатом и одобрил его, поэтому регулярные демонстрационные показы — единственный надежный способ отслеживания продвижения работы к требуемому результату.
- Поддержание программного обеспечения постоянно в работоспособном состоянии (к чему вынуждает необходимость демонстрационных показов) дисциплинирует команду и предотвращает многие проблемы, такие как длительные фазы интеграции, эксперименты с рефакторингом, разрушающие приложение, и бесцельные эксперименты, незаметно уводящие в сторону от целей проекта.
- Итеративные методы концентрируют внимание на необходимости предоставления работоспособного кода в конце каждой итерации. Работоспособность кода — единственный полезный показатель прогресса проекта, причем измерить этот показатель можно только в итеративных методах.

Наиболее часто упоминаемый довод против итеративных методов разработки состоит в следующем. Приложение не имеет никакой ценности, пока не будет завершена разработка значительной части средств. Поддержание работоспособности кода имеет смысл только после достижения этого порога. Зачем же нужны итерации до этого момента? Ответ на этот вопрос содержится в последнем пункте приведенного выше списка. При управлении большими проектами, разрабатываемыми неитеративными методами, все метрики прогресса субъективные. Объективного способа измерения количественных показателей прогресса не существует. Красивые диаграммы, которые можно увидеть в источниках, посвященных неитеративным методам, основаны на субъективных оценках времени, оставшегося до завершения проекта, и не менее субъективных предположениях о рисках и стоимостях предстоящих операций интеграции, развертывания и тестирования. Итеративные методы предоставляют объективные метрики прогресса на основе скорости, с которой команды выпускают работоспособное программное обеспечение, причем, когда пользователи ознакомились с ним и согласились, что оно работоспособное. Только наличие работоспособного кода гарантирует, что разработка средства действительно завершена, и позволяет объективно измерить прогресс разработки.

Готовность кода к развертыванию в рабочей среде означает также, что все нефункциональные требования протестированы в среде, близкой к рабочей, и с набором данных, аналогичным рабочему набору. Все нефункциональные характеристики, такие как производительность, доступность, безопасность и т.п., должны быть протестированы при реальной нагрузке и в реальном режиме эксплуатации. Приемочные тесты должны выполняться для каждой сборки, проходящей по конвейеру развертывания, дабы всегда быть уверенным в том, что программное обеспечение готово к использованию. Более подробно автоматическое тестирование рассматривается в главе 9.

Ключевые методики итеративного процесса разработки — расстановка приоритетов и распараллеливание. Работам присваиваются приоритеты, чтобы аналитик мог начать анализ наиболее ценных средств и передать полученные результаты разработчикам и тестировщикам, которые должны подготовить демонстрационные показы для пользователей. Методики бережливой разработки программного обеспечения позволяют распределить работы по командам и выполнять их параллельно, чтобы устранить узкие места проекта. Распараллеливание работ приводит к существенному повышению эффективности процесса разработки.

Существует много подходов к реализации итеративных и инкрементных методов разработки. Один из наиболее популярных — стратегия Scrum, основанная на принципах гибкой разработки программного обеспечения. Мы видели успешное применение стратегии Scrum во многих проектах, тем не менее во многих проектах она терпит неудачу. Ниже приведены три главные причины ее неудачи.

- **Недостаточная вера в концепцию.** Переход к Scrum — пугающий процесс, особенно для руководителей проекта. Для успешного перехода нужно, чтобы люди регулярно встречались, обсуждали возникающие проблемы, анализировали производительность, искали способы улучшения процесса. Гибкие методики сильно зависят от прозрачности процессов разработки, слаженности взаимодействия разработчиков, дисциплины и стремления к непрерывному улучшению процессов. Неожиданное выявление полезной информации способно открыть новые способы улучшения процессов, хотя во многих случаях правда может оказаться неприятной. Главное — осознать, что проблемы существовали изначально, зато теперь можно приступить к их устранению.

- **Игнорирование правильных методик.** Мартин Фаулер, как и многие другие авторы, описывает, что происходит, когда люди, реализующие стратегию Scrum, думают, что они могут проигнорировать технические методики, такие как разработка через тестирование, рефакторинг и непрерывная интеграция [99QFUz]. Кодовая база, испорченная неопытными разработчиками, не исправляется сама по себе одним лишь процессом разработки.
- **Чрезмерная адаптация гибких методик.** Довольно часто люди адаптируют гибкие методики к конкретным особенностям проекта или организации до такой степени, что они перестают быть гибкими. Элементы гибких процессов часто незаметно взаимодействуют между собой, и бывает нелегко понять, в чем истинная ценность той или иной методики, особенно людям, не имеющим опыта работы с итеративными процессами. Еще раз напоминаем: очень важно изначально предполагать, что все написанное о гибких стратегиях представляет собой "истину в последней инстанции", и строго придерживаться всех рекомендаций. Только потом, когда увидите, как все это работает, и приобретете некоторый опыт работы с гибкими процессами, можете начать адаптировать их к особенностям конкретного проекта или организации.

Для Nokia последний пункт оказался настолько актуальным, что они создали специальные тесты, оценивающие, действительно ли применяется стратегия Scrum или от нее осталось только название. Тесты разделены на две части.

Выполняется ли итеративная разработка?

- Каждая итерация должна длиться не больше четырех недель (выше мы говорили о двух неделях; смеем настаивать, что наша оценка ближе к оптимальной).
- В конце каждой итерации средства приложения должны быть протестированы и находиться в работоспособном состоянии.
- Итерация должна начаться до завершения работы над спецификацией.

Выполняются ли требования Scrum?

- Знаете ли вы, кто владелец продукта?
- Расставлены ли приоритеты в запросах на выполнение работ на основе деловой ценности?
- Содержат ли запросы на выполнение работ оценки, предоставленные разработчиками?
- Вмешиваются ли менеджеры проекта (или другие руководители) в работу команды?

Чтобы прояснить последний пункт, отметим, что менеджеры проекта должны управлять рисками, устранять узкие места (например, нехватку ресурсов), облегчать организацию поставки и т.п. Но нередко встречаются менеджеры, которые не делают этого, зато пытаются командовать разработчиками.

Эксплуатация

Обычно первая версия не является последней. Что произойдет после поставки, зависит от типа проекта. Фазы разработки и поставки могут либо продолжаться с неослабевающей интенсивностью, либо команда будет существенно сокращена, а то и вовсе ликвидирована. В пилотных проектах возможен еще один вариант: команда будет увеличиваться.

Интересная особенность истинно итеративных и гибких процессов состоит в том, что фаза эксплуатации продукта может не отличаться от фазы разработки. Большинство проектов не заканчивается на поставке первой версии. Команда продолжает разрабатывать новую функциональность. В некоторых проектах выполняется поставка ряда релизов поддержки, например для устранения непредвиденных проблем, модификации продукта для удовлетворения обнаруженных потребностей пользователей или как продолжение программы разработки. Во всех этих случаях необходимо идентифицировать новые средства, расставить их приоритеты, проанализировать состояние продукта, разработать и протестировать новую функциональность и, наконец, выпустить новую версию. Этот процесс ничем не отличается от обычной фазы разработки. Объединение всех указанных этапов в одну фазу — лучший способ минимизации рисков, что и является сутью концепции непрерывного развертывания, представленной в данной книге.

Как указано выше, в большинстве случаев полезно сократить срок поставки первой версии до момента, когда появится первая возможность использовать продукт на практике. Вы получите обратную связь от реальных пользователей. После этого вам будет легче реагировать на любые проблемы реального использования, многие из которых невозможно предвидеть заранее. Однако, несмотря на все вышесказанное, полезно рассмотреть некоторые различия между фазами проекта перед поставкой первой версии и после нее. Скорее всего, возникнет необходимость изменить стиль управления процессом разработки. Особенно это касается генерации тестовых данных и структуры открытых интерфейсов. Подробнее управление данными рассматривается в главе 12.

Управление рисками

Процессы управления рисками предназначены для решения следующих задач:

- идентификация основных рисков проекта;
- разработка стратегий смягчения рисков;
- поддержка процессов идентификации рисков и управления ими на протяжении всего проекта.

Процесс управления рисками должен обладать несколькими ключевыми характеристиками:

- стандартная структура отчетности команд;
- регулярное обновление отчетов командами проекта по мере его развития, в соответствии с принятыми стандартами;
- информационная панель, на которой менеджеры проекта могут отслеживать текущее состояние и тенденции проекта;
- регулярный аудит процессов лицами вне проекта, обеспечивающий эффективное управление рисками.

Стратегии управления рисками

Важно отметить, что не с каждым риском должна быть ассоциирована стратегия его уменьшения. Некоторые события настолько катастрофические, что при их возникновении ничего нельзя сделать. В реальной жизни часто встречаются риски, специфичные для проекта и ведущие к его ликвидации, например изменения законодательства или конъюнктуры рынка, изменение структуры управления организацией, уход главного

спонсора проекта. Во многих случаях не имеет смысла планировать стратегию смягчения рисков, которая будет слишком дорогой или потребует много времени на ее реализацию. Это особенно справедливо для небольших организаций, не имеющих мощных ресурсов.

Общепринятая модель управления рисками [13] классифицирует риски по степени влияния (какой ущерб принесет неблагоприятное событие при его возникновении) и вероятности неблагоприятного события. На основе комбинации этих двух показателей определяется степень опасности риска. Влияние риска легче всего выразить финансовыми показателями: сколько денег будет потеряно при наступлении риска. Вероятность характеризуется числом от 0 (невозможное событие) до 1 (неизбежное событие). Опасность риска представляет собой произведение степени влияния на вероятность, что дает количественную оценку опасности риска, выраженную в долларах. Оценку опасности риска необходимо сравнить с количеством денег, которое необходимо затратить на его смягчение. На основе сравнения затрат и опасности принимается решение о реализации стратегии смягчения риска. Если затраты превышают опасность, реализовывать стратегию не имеет смысла. Важно также учитывать эффективность стратегии смягчения. Приведенное выше простое сравнение двух величин имеет смысл, только если стратегия приведет к почти полному устранению последствий неблагоприятного события. В противном случае при сравнении необходимо учитывать степень смягчения.

Схема управления рисками

В модели жизненного цикла проекта, представленной выше, процесс управления рисками должен начаться в конце начальной фазы. Его нужно пересмотреть в конце фазы инициализации, а затем регулярно пересматривать на протяжении фаз разработки и развертывания.

Конец начальной фазы

В конце начальной фазы должны быть готовы два документа. Первый — стратегия поставки релиза, созданная на начальной фазе. При создании стратегии поставки необходимо учесть все замечания, приведенные ранее. В противном случае команда не сможет планировать управление рисками.

Второй документ — план фазы инициализации. Иногда между начальной фазой и фазой инициализации возникает зазор. В этом случае план фазы инициализации можно немного отложить, но он должен быть готов не позднее, чем за несколько дней до начала фазы инициализации.

Конец фазы инициализации

В этот момент команда должна быть готова начать разработку программного обеспечения. Должен работать сервер непрерывной интеграции, компилирующий коды и запускающий автоматические тесты. Кроме того, должна быть установлена среда, близкая к рабочей, в которой можно развертывать приложение. К этому моменту должна быть готова стратегия тестирования, определяющая процедуры запуска функциональных и нефункциональных тестов в автоматическом режиме в конвейере развертывания.

Уменьшение рисков разработки и поставки

Даже при самой лучшей подготовке остаются тысячи причин, по которым фазы разработки и развертывания могут пойти неправильно. Часто это происходит быстрее, чем вы ожидали. Нам известно много историй о реальных проектах, в которых к назначенной

дате развертывания еще не было работоспособного кода, и о системах, развертываемых, но немедленно терпящих крах вследствие проблем с производительностью. На протяжении всей фазы разработки вы должны постоянно задавать себе вопрос: “Что потенциально может пойти не так, как нужно?”, в противном случае вы не только попадете в ловушку, но и не будете готовы эффективно отреагировать на неполадки рабочего процесса.

Реальная ценность процесса управления рисками заключена в том, что он определяет контекст разработки и, следовательно, поощряет внимательный подход к процессу разработки, не позволяя забывать о рисках. Необходимость предвидеть возможные неполадки служит источником конкретных требований, которые в противном случае могут быть упущены. Кроме того, стратегия управления рисками вынуждает уделять им достаточно внимания и позволяет избежать неблагоприятных событий. Например, если появятся признаки того, что сторонний поставщик может нарушить сроки поставки, вы заранее пересмотрите план разработки, приспособив его к новым обстоятельствам.

На стадии разработки вы должны идентифицировать и отслеживать любые управляемые риски. Постоянно думайте над тем, что еще, кроме уже учтенных рисков, может нарушить процесс разработки. Существует несколько подходов к обнаружению рисков.

- Проанализируйте план развертывания с точки зрения потенциальных неблагоприятных событий.
- Выполняйте ретроспективный анализ каждого демонстрационного показа и организуйте в команде мозговой штурм задачи обнаружения неучтенных рисков.
- Сделайте обнаружение рисков одной из тем каждого совещания.

В следующем разделе мы рассмотрим несколько общих рисков, связанных со сборками и развертыванием.

Применение стратегий управления рисками

Важно не беспокоить лишний раз команду, когда она регулярно поставляет работоспособное программное обеспечение согласно расписанию и с небольшим количеством дефектов. Однако не менее важно предвидеть потенциальные неполадки проекта, когда внешне все кажется нормальным, хотя в действительности приближается катастрофа. К счастью, одно из основных преимуществ итеративных методов состоит в том, что при их использовании потенциальные неполадки обнаруживаются сравнительно легко. Демонстрационные показы работоспособного программного обеспечения выполняются в конце каждой итерации в среде, близкой к рабочей. Они — лучший показатель прогресса. Скорость продуцирования командой реального рабочего кода, хорошего для пользователей, и развертывания этого кода в среде, близкой к рабочей, — показатель, который почти всегда правильно отражает реальное состояние дел.

Сравните это с неитеративными методами или, для простоты, с итеративными методами, в которых итерации слишком длительные. В таких проектах для оценки эффективности работы команды необходимо углубиться в подробности кода и документацию проекта, отслеживать историю системы и анализировать, какой объем работы уже сделан или осталось сделать. Когда такой анализ выполнен, необходимо проверить его реалистичность, что чрезвычайно тяжело, причем результат проверки всегда будетсубъективным.

Хорошая начальная точка анализа любого проекта — постановка следующих вопросов (этот список мы использовали в нескольких реальных проектах).

- Как вы отслеживаете прогресс проекта?
- Как вы предотвращаете появление дефектов?

- Как вы обнаруживаете дефекты?
- Как вы отслеживаете источники и причины дефектов?
- Как вы узнаете о том, что история завершена?
- Как вы управляете средами?
- Как вы управляете конфигурациями, такими как наборы тестов, сценарии развертывания, конфигурации сред и приложений, сценарии баз данных и внешние библиотеки?
- Как часто вы проводите демонстрационные показы работающих средств?
- Как часто вы выполняете ретроспективный анализ?
- Как часто вы запускаете автоматические тесты?
- Как вы развертываете программное обеспечение?
- Как вы выполняете сборку двоичных кодов?
- Как вы обеспечиваете работоспособность плана поставки и его приемлемость для администраторов?
- Как вы обеспечиваете обновление журнала рисков?

Важно учитывать, что эти вопросы не являются обязательными, потому что каждая команда нуждается в определенной свободе выбора наиболее подходящих методик. Данный список открыт, в него можно добавлять другие вопросы. Можете извлекать любую информацию из контекста проекта и подходов к работе над ним. Самое важное в данном списке то, что он концентрирует внимание на результате работы, дает возможность проверить, действительно ли команда создает эффективный продукт, и нацеливает на обнаружение признаков потенциальных катастроф.

Симптомы и причины проблем развертывания

В данном разделе мы рассмотрим несколько общих проблем, возникающих в процессах сборки, установки, тестирования и поставки программного обеспечения. В проекте многое может пойти неправильно, однако всегда есть несколько областей, в которых вероятность этого выше. Обычно выявить, в чем суть неполадок, тяжело, потому что видны только симптомы. Поэтому при возникновении неполадок попытайтесь выяснить, как их можно было обнаружить раньше. Идентифицируйте симптомы и установите мониторинг симптомов.

Наблюдая симптомы, необходимо добраться до сути. Любой наблюдаемый симптом может быть проявлением многих возможных причин. Чтобы выявить их, мы используем методику, называемую *анализ первопричины* (root cause analysis). Это вычурное название обозначает всего лишь простую рекомендацию: столкнувшись с набором симптомов, ведите себя как маленький ребенок и непрерывно спрашивайте команду: “Почему?” Рекомендуется задать этот вопрос не менее пяти раз. Как ни абсурдно выглядит данная методика, на практике она невероятно полезна и служит мощной защитой от ошибок.

Выявив первопричину, необходимо устранить ее. Ниже приведен список наиболее общих симптомов, разбитых по группам первопричин.

Редкие развертывания или много ошибок при развертывании

Проблема

Развертывание сборки выполняется слишком долго. Процесс развертывания хрупкий.

Симптомы

- Тестировщики тратят слишком много времени на обнаружение ошибки. Обратите внимание на то, что основной причиной данного симптома может быть не только низкая частота развертываний.
- У заказчика уходит слишком много времени на проверку или утверждение истории.
- Тестировщики находят ошибки, исправленные разработчиками давным-давно.
- Никто не доверяет средам непрерывной интеграции, приемочного тестирования и тестирования производительности. Люди настроены скептически относительно успеха релиза.
- Демонстрационные показы выполняются редко.
- Приложение редко можно продемонстрировать в работоспособном состоянии.
- Скорость работы команды ниже, чем ожидалось.

Возможные причины

Количество возможных причин огромно. Ниже приведено несколько наиболее распространенных.

- Процесс развертывания не автоматизирован.
- Недостаточные ресурсы оборудования.
- Неправильное управление конфигурациями оборудования и операционной системы.
- Процесс развертывания зависит от систем, не контролируемых командой.
- Слишком многие люди не понимают процессы сборки и развертывания.
- Не налажено взаимодействие тестировщиков, аналитиков, администраторов и разработчиков.
- Разработчики не дисциплинированы в вопросе постоянной поддержки приложения в работоспособном состоянии путем внесения небольших инкрементных изменений. В результате они часто разрушают существующую функциональность.

Низкое качество приложения

Проблема

Команда поставки не может реализовать эффективную стратегию тестирования.

Симптомы

- Постоянно возникают регрессионные ошибки.
- Количество дефектов неуклонно увеличивается, даже когда команда тратит большую часть своего времени на их устранение. Конечно, этот симптом проявляется, только когда установлен эффективный процесс тестирования.

- Пользователи жалуются на низкое качество продукта.
- Разработчики приходят в ужас каждый раз, когда узнают о необходимости добавления нового средства.
- Разработчики жалуются на трудности поддержки кода, но не могут привести его в состояние, более пригодное для поддержки.
- Реализация новой функциональности занимает все больше времени. Разработчики хронически отстают и не могут "догнать" план.

Возможные причины

Есть два источника указанных проблем: неэффективное взаимодействие команд и плохо реализованные или неадекватные автоматические тесты.

- Тестировщики не взаимодействуют с разработчиками в процессе создания нового средства.
- Средства и истории отмечаются как сделанные без полных автоматических тестов, без утверждения тестировщиками или без демонстрационных показов пользователям в среде, близкой к рабочей.
- Дефекты привычно вносятся в список неисправленных проблем. Их немедленное устранение с помощью автоматических тестов, обнаруживающих регрессионные ошибки, постоянно откладывается, и список становится все длиннее.
- Разработчики или тестировщики не имеют опыта создания автоматических тестов.
- Команда не понимает принципы работы наиболее эффективных типов тестов, необходимых для используемых технологий и платформ.
- Покрытие кодов тестами недостаточное. Возможно, разработчикам не было выделено достаточно времени на реализацию автоматических тестов.
- Система разрабатывается как прототип, который будет отброшен (впрочем, нам приходилось встречать сложные работоспособные системы, которые сначала создавались как прототипы, но не были отброшены).

Однако не переусердствуйте с автоматическими тестами. Нам известен проект, в котором вся команда в течение нескольких недель занималась только тестами. Когда заказчик обнаружил, что работающего программного обеспечения нет, а есть только тесты, команда была уволена. Впрочем, эта поучительная история должна интерпретироваться только в реальном контексте. Значительно чаще причиной неудач является противоположная крайность — слишком малое количество автоматических тестов и недостаточное покрытие ими кодовой базы.

Неэффективность процесса непрерывной интеграции

Проблема

Процесс сборки плохо управляется.

Симптомы

- Разработчики регистрируют изменения недостаточно часто (они должны делать это как минимум раз в день).
- Стадия фиксации постоянно разрушается.

- Большое количество дефектов.
- Перед каждым выпуском стадия интеграции занимает слишком много времени.

Возможные причины

- Автоматические тесты выполняются слишком долго.
- Стадия фиксации длится слишком долго (в идеале она должна длиться меньше пяти минут; верхний предел — десять минут).
- Автоматические тесты часто возвращают ложный положительный результат.
- Никто не имеет права откатывать изменения.
- Недостаточное количество человек понимают процесс непрерывной интеграции и могут вносить изменения в него.

Плохое управление конфигурациями

Проблема

Устанавливать среды и приложения с помощью чисто автоматических процессов невозможно или очень тяжело.

Симптомы

- Загадочные сбои в рабочей среде.
- Новые развертывания проходят сложно и сопровождаются неприятными событиями.
- Управлением и конфигурированием сред занимаются слишком большие команды.
- Развертывания в рабочей среде часто откатываются или требуют обновлений.
- Частые и длительные простои рабочей среды.

Возможные причины

- Среда пользовательского приемочного тестирования существенно отличается от рабочей среды.
- Плохо спроектированный процесс внесения изменений в рабочую и отладочную среды.
- Недостаточное взаимодействие администраторов, команды управления данными и команды поставки.
- Неэффективный мониторинг рабочих и отладочных сред, не позволяющий обнаруживать важные события.
- В приложение не встроены необходимые инструменты и журналы.
- Недостаточно качественное тестирование нефункциональных требований к приложению.

Соответствие стандартам и аудит

Многие крупные компании вынуждены соблюдать регуляторные правила, устанавливаемые законодательством для их областей деятельности. Например, в США все акцио-

нерные общества открытого типа подчиняются Закону Сарбейнза-Оксли, принятому в 2002 году. Все компании в сфере здравоохранения должны соблюдать правила HIPAA. Все системы, связанные с обработкой информации платежных карт, должны соответствовать стандарту PCI DSS. Практически каждая сфера деятельности регулируется тем или иным образом. Информационные технологии не являются исключением, поэтому при их разработке необходимо учитывать регуляторные ограничения.

В данной книге мы не будем подробно рассматривать стандарты ведения бизнеса. В разных странах и сферах бизнеса они разные, к тому же часто меняются. Тем не менее имеет смысл остановиться на общих принципах регуляторных ограничений, особенно в области разработки программного обеспечения. Текущие регуляторные правила требуют аудита каждого изменения в рабочей среде, вплоть до исходной строки рабочего кода. Система должна позволять выяснить, кто изменил данную строку кода, кто одобрил изменение и т.п. Важно отметить, что подобные требования не только важны для открытости и стабильности бизнеса, но и полезны для самих разработчиков.

Ниже приведены наиболее общие стратегии, применяемые для внедрения регуляторных правил в практику разработки программного обеспечения.

- Блокировка доступа неавторизованных лиц к привилегированным средам.
- Создание и поддержка эффективного процесса управления изменениями в привилегированных средах.
- Оптимизация процедур утверждения руководством проекта развертываний в рабочей среде.
- Документирование всех процессов, от сборки до поставки релиза.
- Создание процедур авторизации, не позволяющих разработчикам, создающим программное обеспечение, развертывать его в рабочих средах.
- Аудит каждого развертывания для отслеживания изменений и их результатов.

Приведенные выше стратегии не только обеспечивают соблюдение регуляторных правил, но и оказывают радикальное влияние на уменьшение простоев и количества дефектов. Тем не менее их применяют неохотно, потому что слишком легко реализовать их таким образом, что они будут затруднять изменения. Однако конвейер развертывания существенно облегчает реализацию этих стратегий, не уменьшая при этом эффективность процесса поставки. Ниже приведены некоторые принципы и методики, обеспечивающие как соблюдение регуляторных требований, так и сохранение короткого цикла поставки.

Автоматическая документация

Многие компании, особенно крупные, настаивают на том, что бумажная документация — основной элемент аудита. Мы призываем отказаться от этой точки зрения. Запись на бумаге, утверждающая, что некто сделал нечто определенным образом, совершенно не гарантирует, что он действительно сделал это. Практика консультационных компаний переполнена историями о том, как организация пытается пройти аудит, например, в рамках стандарта ISO 9001 (требования к системам управления качеством) путем предоставления папок с бумагами, “доказывающими”, что они реализовали все правила, и в то же время руководство компании инструктирует персонал, как правильно отвечать на вопросы аудиторов.

Кроме того, документация имеет неприятное свойство мгновенно устаревать. Чем более детализирован документ, тем быстрее он перестает соответствовать действительно-

сти. В этом отношении ситуация настолько катастрофическая, что люди даже не удосуживаются обновлять документацию, считая это бесполезным. Наверное, каждому приходилось слышать диалоги, подобные приведенному ниже.

Оператор: “Я запустил процесс развертывания, о котором вы сообщили мне в электронном письме в прошлом месяце, но он не работает”.

Разработчик: “Дело в том, что мы изменили процесс развертывания. Вам нужно скопировать новый набор файлов поверх старого и установить разрешение X”. Или, что еще хуже: “Странно... дайте-ка я посмотрю”. После этого начинается многодневное выяснение, что изменялось и что и как развертывается.

Автоматизация документации решает все эти проблемы. Автоматические сценарии сами являются документами, гарантирующими работоспособность процессов и точное соответствие того, что написано, тому, что действительно имеет место. Заставив использовать их, вы обеспечите как постоянное обновление документации, так и точное соответствие реального состояния дел отображаемому в документации.

Обеспечение доступности процессов для отслеживания

Часто возникает необходимость отследить историю изменения в обратной последовательности: от его эффекта в рабочей среде до измененной строки кода. Существуют две методики, облегчающие процесс обратного отслеживания. Мы считаем их оптимальными по сравнению с другими методиками и рекомендуем применять.

- Создавайте двоичные файлы только один раз и развертывайте в рабочей среде те же двоичные файлы, которые вы создали на первой стадии конвейера. Чтобы гарантировать их неизменность, создайте их хеш MD5 или SHA1. Храните хеши в защищенной базе данных. Многие инструменты непрерывной интеграции делают это автоматически.
- Применяйте только полностью автоматические процессы продвижения двоичных файлов по конвейеру развертывания, который должен сохранять полную информацию о том, что выполняется. Опять же, многие инструменты делают это автоматически.

Но даже при соблюдении этих принципов существует “зазор”, в котором могут вводиться неавторизованные изменения: при первом создании двоичных кодов на основе исходных кодов. Для этого достаточно, чтобы кто-либо подошел к компьютеру и скопировал свои файлы в файловую систему в процессе компиляции или сборки двоичных файлов. Одно из решений данной проблемы состоит в создании двоичных файлов за один шаг с помощью автоматического сценария, выполняющегося на компьютере с ограниченным доступом. Но для этого, естественно, среды должны автоматически управляться таким образом, чтобы можно было отлаживать любые проблемы, возникающие при создании двоичных файлов.

Управление доступом и возможность отслеживания

Один из наших коллег, Рольф Расселл, работал в финансовой компании, в которой применялись особенно жесткие правила отслеживания для защиты интеллектуальной собственности компании. Дабы убедиться в том, что в рабочей среде развертывается в точности тот же код, который был зарегистрирован в системе управления версиями, они декомпилировали развертываемые двоичные файлы. Результат декомпиляции сравнивался с декомпилированной версией продукта, находящегося в эксплуатации, чтобы увидеть, какие изменения будут внедряться.

В этой же компании правом развертывания в рабочей среде определенных приложений, критичных для бизнеса, обладал только главный инженер. Раз в неделю он выделял в своем рабочем графике несколько часов на релизы. В течение этого времени люди приходили в его офис, чтобы он мог запускать сценарии развертывания. На момент написания книги компания переходила к системе, в которой пользователи имели право развертывать отдельные приложения на специальном терминале, установленном в комнате с камерой круглосуточного наблюдения и пропускной системой на основе идентификационных карточек.

Изоляция команд

Практически каждая крупная организация разбита на отделы, выполняющие разные функции. Во многих организациях есть независимые команды разработки, тестирования, администрирования, управления конфигурациями, управления данными и оптимизации архитектуры. В данной книге мы постоянно настаиваем на важности открытой и свободной коммуникации между командами и внутри команд. Барьеры между разными частями организации, ответственными за разные аспекты создания и поставки программного обеспечения, создаются легко и возникают сами собой. Их не должно быть. В то же время в каждой организации должны быть распределены сферы ответственности разных групп. В жестко регулируемых средах многие важные операции являются объектами наблюдения со стороны аудиторов и служб безопасности, чья задача состоит в исключении юридических рисков и устранении брешей в системе безопасности.

Разделение ответственности, устанавливаемое в нужных местах и правильно управляемое, не обязательно затрудняет работу организации. Теоретически каждый сотрудник организации заинтересован в ее успехе, что должно мотивировать всех к плодотворному сотрудничеству. Однако часто этого не происходит. Почти всегда причиной неэффективного взаимодействия является недостаточность коммуникации между группами. Мы считаем, что группы должны быть межфункциональными, т.е. состоять из экспертов по разным областям, необходимым для разработки, тестирования и поставки программного обеспечения. Эти люди должны сидеть вместе, в противном случае они не смогут пользоваться знаниями друг друга.

Некоторые регуляторные требования затрудняют создание таких межфункциональных команд, в результате чего организация оказывается разбитой на изолированные “бункеры”. Процессы и методики, представленные в данной книге, особенно конвейер развертывания, помогают смягчить вредное влияние “бункерного” режима на эффективность процесса поставки. Однако наиболее важный принцип заключается в создании устойчивых каналов коммуникации между “бункерами” с самого начала проекта. Коммуникация может принимать разные формы. Мы рекомендуем следующую стратегию коммуникации.

- Все люди, участвующие в процессе поставки, включая как минимум по одному человеку из каждой команды, должны встретиться в начале проекта. Назовем их “рабочей группой релиза”, потому что их задача — поддержка работоспособности процесса поставки релиза. Они должны разработать стратегию поставки, как описано в главе 10.
- Рабочая группа релиза должна регулярно собираться на протяжении всего проекта. На каждой встрече они должны выполнить ретроспективный анализ проекта с момента последней встречи, спланировать улучшения до следующей встречи

и осуществить план. Рекомендуем применять цикл Деминга: планирование, выполнение, изучение, действие.

- Даже когда пользователей еще нет, версии программного обеспечения должны поставляться в среду, близкую к рабочей, как можно чаще, т.е. как минимум на каждой итерации проекта. Многие команды применяют непрерывное развертывание, что означает поставку каждого изменения, прошедшего все стадии конвейера. Данная стратегия является реализацией следующего принципа: “Если какая-либо операция болезненная, не избегайте ее, а выполняйте как можно чаще”. Настоятельно рекомендуем придерживаться данного принципа.
- Информация о текущем статусе проекта должна быть доступной для каждого его участника, выполняющего сборку, установку, тестирование и поставку релиза. Эта информация должна быть отображена на большом мониторе или информационной панели, видимых каждому.

Управление изменениями

В регулируемых средах зачастую важно установить процедуры утверждения ответственных операций, таких как сборка, установка, тестирование и поставка релиза. В частности, доступ к средам ручного тестирования, а также к отладочной и рабочей средам должен жестко контролироваться, чтобы любые изменения в них выполнялись только посредством процесса управления изменениями, применяемого в организации. На первый взгляд, такие правила могут показаться излишне бюрократическими, однако исследования показывают [6], что организациям, придерживающимся этих правил, присущи значительно лучшие показатели MTBF (Mean Time Between Failures — среднее время безотказной работы) и MTTR (Mean Time To Repair — среднее время восстановления).

Если из-за неуправляемых изменений тестовых и рабочих сред ваша организация сталкивается с проблемами обеспечения надлежащего уровня услуг, рекомендуем применить следующий процесс.

- Создайте Комитет по изменениям (Change Advisory Board — CAB), состоящий из представителей команд разработки, эксплуатации, обеспечения безопасности и управления изменениями, а также руководства компании.
- Определите, какие среды находятся в сфере компетенции процесса управления изменениями. Обеспечьте контроль доступа к этим средам, чтобы изменения могли вноситься только посредством указанного процесса.
- Установите автоматическую систему управления запросами на изменение, используемую для управления процедурой утверждения запросов. Каждый участник проекта должен видеть статус каждого запроса на изменение и кто его утвердил.
- Каждый раз, когда кто-либо хочет изменить среду (для развертывания новой версии приложения, создания новой виртуальной машины или настройки конфигурации), он должен подать запрос на изменение.
- Создайте стратегию коррекции, позволяющую исправить или откатить любое изменение.
- Создайте приемочный критерий успеха изменения. В идеале создайте автоматический тест, проверяющий успешность изменения на основе приемочного критерия. Разместите индикатор этого теста на видимой всем информационной панели. Индикатор должен отображать результат тестирования (см. главу 11).

- Создайте автоматический процесс внесения изменений, чтобы, когда изменение будет утверждено, его можно было внести путем простого щелчка на кнопке.

Последний пункт списка может показаться тяжело реализуемым, однако теперь, когда вы прочитали о принципах автоматического тестирования, он должен показаться вам знакомым. Механизм развертывания изменения в рабочей среде должен быть пригодным к аудиту так же, как развертывание сборки в любой среде. Добавляются только средства авторизации, однако добавление в конвейер развертывания средств управления доступом для вас теперь — тривиальная задача. Она настолько простая, что имеет смысл расширить аудит и авторизацию: изменение должно утверждаться владельцем среды. Это означает, что для внесения изменений в среды, лежащие в сфере компетенции процесса управления изменениями, можно использовать средства автоматизации, созданные раньше для тестовых сред. Кроме того, вы уже тестировали создаваемые вами автоматические процессы.

На основе чего CAB решает, следует ли внести изменение? Это вопрос управления рисками. Комитет должен определить риск внесения изменения и выгоды в результате этого изменения. Если риск перевешивает выгоды, CAB отклоняет изменение. Значит, разработчики должны предложить менее рискованное изменение. Комитет может прокомментировать предложенное изменение, запросить дополнительную информацию или предложить свой вариант. Все эти процессы должны управляться посредством автоматической системы отслеживания изменений.

И наконец, представим три дополнительных принципа, полезных при реализации процесса утверждения изменений.

- Сохраняйте метрики в системе и делайте их доступными для всех участников проекта. Важные метрики — время, затрачиваемое на утверждение изменения, количество предложенных изменений, ожидающих в очереди на утверждение, и процент отклоненных запросов.
- Сохраняйте метрики, характеризующие успех системы, и сделайте их доступными. Важные метрики системы в целом — MTBF и MTTR (см. выше) и продолжительность цикла внесения изменения. Более полный список метрик можно найти в литературе по ITIL.
- Регулярно выполняйте ретроспективный анализ системы. Приглашайте для этого представителей каждого подразделения. Непрерывно совершенствуйте систему на основе результатов ретроспективного анализа.

Резюме

Управление проектом — жизненно важный фактор его успеха. Хорошее управление проектом предполагает создание эффективных автоматических процессов поставки, управление рисками и обеспечение соответствия проекта регуляторным требованиям. Однако слишком много организаций, руководствуясь самыми лучшими намерениями, применяют плохие структуры управления, не достигающие ни одной из этих целей. В данной главе рассмотрены подходы к управлению проектом, обеспечивающие как соответствие регуляторным правилам, так и эффективность ведения бизнеса.

Представленная в главе модель зрелости процессов управления нацелена на улучшение производительности организации. Она позволяет оценивать эффективность применяемых методик поставки и указывает пути их улучшения. Представленный процесс управления рисками и списки антишабонов призваны облегчить создание стратегии как

можно более раннего выявления проблем, когда их еще легко устранить. Значительная часть главы (как и книги) посвящена обсуждению итеративных инкрементных процессов. Это объясняется тем, что итеративные инкрементные методы поставки — ключевое условие эффективного управления рисками. Без них у вас не будет объективного способа оценки прогресса проекта и пригодности приложения для решения поставленных перед ним задач.

Мы считаем, что в данной книге достаточно наглядно продемонстрировано, что итеративные методы в сочетании с автоматическими процессами сборки, установки, тестирования и поставки программного обеспечения, реализованные в рамках конвейера развертывания, не только обеспечивают соответствие стандартам и эффективность ведения бизнеса, но и являются оптимальным способом достижения целей проекта. Итеративные методы поощряют плодотворное сотрудничество команд, обеспечивают быструю обратную связь, облегчают выявление ошибок и плохо реализованных средств, предоставляют полезные метрики процессов разработки и уменьшают продолжительность цикла поставки. Все это, в свою очередь, способствует ускорению поставки высококачественного программного обеспечения с максимальной прибылью и минимальными рисками. Таким образом достигаются цели правильного управления проектом.

Список литературы

1. Adzic, Gojko. *Bridging the Communication Gap: Specification by Example and AgileAcceptance Testing*, Neuri, 2009.
2. Allspaw, John. *The Art of Capacity Planning: Scaling Web Resources*, O'Reilly, 2008.
3. Allspaw, John. *Web Operations: Keeping the Web on Time*, O'Reilly, 2010.
4. Ambler, Scott, and Pramodkumar Sadalage. *Refactoring Databases: Evolutionary Database Design*, Addison-Wesley, 2006.

   Скотт В. Эмблер, Прамодкумар Дж. Садаладж. *Рефакторинг баз данных. Эволюционное проектирование*, Вильямс, 2007 г.
5. Beck, Kent, and Cynthia Andres. *Extreme Programming Explained: Embrace Change (2nd edition)*, Addison-Wesley, 2004.
6. Behr, Kevin, Gene Kim, and George Spafford. *The Visible Ops Handbook: Implementing ITIL in 4 Practical and Auditable Steps*, IT Process Institute, 2004.
7. Blank, Steven. *The Four Steps to the Epiphany: Successful Strategies for Products That Win*, CafePress, 2006.
8. Bowman, Ronald. *Business Continuity Planning for Data Centers and Systems: A Strategic Implementation Guide*, Wiley, 2008.
9. Chelimsky, Mark. *The RSpec Book: Behaviour Driven Development with RSpec, Cucumber, and Friends*, The Pragmatic Programmers, 2010.
10. Clark, Mike. *Pragmatic Project Automation: How to Build, Deploy, and Monitor Java Applications*, The Pragmatic Programmers, 2004.
11. Cohn Mike. *Succeeding with Agile: Software Development using Scrum*, Addison-Wesley, 2009.

    Майк Кон. *Scrum: гибкая разработка ПО*, Вильямс, 2011.
12. Crispin, Lisa, and Janet Gregory. *Agile Testing: A Practical Guide for Testers and Agile Teams*, Addison-Wesley, 2009.

    Лайза Криспин, Джанет Грегори. *Гибкое тестирование. Практическое руководство для тестировщиков ПО и гибких команд*, Вильямс, 2010 г.
13. DeMarco, Tom, and Timothy Lister. *Waltzing with Bears: Managing Risk on Software Projects*, Dorset House, 2003.

    Том ДеМарко, Тимоти Листер. *Вальсируя с Медведями: управление рисками в проектах по разработке программного обеспечения*, Компания p.m. Office, 2005 г.
14. Duvall, Pall, Steve Matyas, and Andrew Glover. *Continuous Integration: Improving Software Quality and Reducing Risk*, Addison-Wesley, 2007

    Поль М. Дюваль, Стивен Матиас, Эндрю Гловер. *Непрерывная интеграция. Улучшение качества программного обеспечения и снижение риска*, Вильямс, 2008 г.
15. Evans, Eric. *Domain-Driven Design*, Addison-Wesley, 2003

    Эрик Эванс. *Предметно-ориентированное проектирование (DDD). Структуризация сложных программных систем*, Вильямс, 2010 г.
16. Feathers, Michael. *Working Effectively with Legacy Code*, Prentice Hall, 2004.

Майкл К. Физерс. *Эффективная работа с унаследованным кодом*, Вильямс, 2009 г.

17. Fowler, Martin. *Patterns of Enterprise Application Architecture*, Addison-Wesley, 2002

Мартин Фаулер. *Шаблоны корпоративных приложений*, Вильямс, 2010 г.

18. Freeman, Steve, and Nat Pryce. *Growing Object-Oriented Software, Guided by Tests*, Addison-Wesley, 2009.

19. Gregory, Peter. *IT Disaster Recovery Planning for Dummies*, For Dummies, 2007.

20. Kazman, Rick, and Mark Klein. *Attribute-Based Architectural Styles*, Carnegie Mellon Software Engineering Institute, 1999.

21. Kazman, Rick, Mark Klein, and Paul Clements. *ATAM: Method for Architecture Evaluation*, Carnegie Mellon Software Engineering Institute, 2000.

22. Meszaros, Gerard. *xUnit Test Patterns: Refactoring Test Code*, Addison-Wesley, 2007

Джерард Месарош. *Шаблоны тестирования xUnit. Рефакторинг кода тестов*, Вильямс, 2009 г.

23. Nygard, Michael. *Release It!: Design and Deploy Production-Ready Software*, The Pragmatic Programmers, 2007.

24. Poppendieck, Mary, and Tom Poppendieck. *Implementing Lean Software Development: From Concept to Cash*, Addison-Wesley, 2006

Мэри и Том Поппендик. *Бережливое производство программного обеспечения. От идеи до прибыли*, Вильямс, 2010 г.

25. Poppendieck, Mary, and Tom Poppendieck. *Lean Software Development: An Agile Toolkit*, Addison-Wesley, 2003.

26. Sadalage, Pramod. *Recipes for Continuous Database Integration*, Pearson Education, 2007.

27. Sonatype Company, *Maven: The Deinitive Guide*, O'Reilly, 2008.

28. ThoughtWorks, Inc. *The ThoughtWorks Anthology: Essays on Software Technology and Innovation*, The Pragmatic Programmers, 2008.

29. Wingerd, Laura and Christopher Seiwald. "High-Level Best Practices in Software Configuration Management", paper read at *Eighth International Workshop on Software Configuration Management*, Brussels, Belgium, July 1999.

Предметный указатель

A

Ant, 157
AWS, 306

B

Buildr, 160

C

CheckStyle, 94
ClearCase, 383; 386
CVS, 368

D

DSL, 203
DVCS, 377

G

Git, 377
GitHub, 98
Gump, 358

I

ITIL, 403
Ivy, 159

J

JVM, 165

M

Make, 156
Maven, 158; 165; 361
Mercurial, 377
Mock-объект, 111; 188
MSBuild, 158

N

NAnt, 158

P

Psake, 160
Puppet, 287
PXE, 285

R

Rake, 159
RPO, 279
RTO, 279

S

SCCM, 287
Scrum, 408
Selenium, 223
SNMP, 311
Splunk, 312
Subversion, 369

U

UAT, 147

V

VMM, 298

W

WDS, 286

А

Абстрагирование времени, 191
Автоматическая сборка, 79
Автоматический приемочный тест, 106
Ад зависимостей, 341
Администратор сборок, 182; 220
Альтернативный маршрут, 105
Антишаблон, 32
Аудит, 278; 416

Б

Бенчмарк-тест, 233
Бережливая разработка, 42
Беспорядочная интеграция, 99
Библиотека, 167; 343

В

Ветвление, 373; 375
  по абстракции, 339
  по командам, 395
  по функциональным средствам, 392
Ветвь для выпуска, 391
Видимость состояний, 85
Виртуализация, 298
Виртуальная сеть, 305
Вложенный проект, 167
Внедрение зависимостей, 186
Внешняя сущность, 369
Выполняемая спецификация, 200
Вычислительная решетка, 224
Вычислительное облако, 225

Г

Гипервизор, 298
Горячее развертывание, 260
Граф зависимостей, 351
Грид сборок, 83

Д

Двойник, 110
Демонстрация приложения, 109
Динамическое представление, 386
Дисковый образ, 300
Долговечность, 232
Драйвер
  окна, 206
  приложения, 203

Ж

Журнал, 313

З

Зависимость, 61; 341; 361
  циклическая, 358
Заглушка, 188; 244
Закон Деметры, 335

И

Идемпотентность, 164; 286
Изоляция тестов, 326
Инициализация баз данных, 318
Инкрементная сборка, 155
Инкрементное изменение, 319
Интеграционная ветвь, 375
Интеграционное тестирование, 114
Интеграционный конвейер, 349
Информационная панель, 313
Инфраструктура, 275; 280; 295
  мониторинг, 310
Исследовательское тестирование, 109
История, 105
Итеративный проект, 199

К

Канареечный релиз, 262
Компонент, 344
Компонентный тест, 108
Конвейер развертывания, 31; 121; 302
  реализация, 145
Конфигурация, 55; 63
  моделирование, 68
  тестирование, 69
  типы, 64

Л

Лестница сборок, 359

М

Магистраль, 98; 388
Масштабируемость, 232
Метод граничных значений, 105
Метрика, 149
  диагностическая, 150
Миграция базы данных, 323
Многоканальный сервер, 296
Модульный тест, 81

Н

Непрерывная интеграция, 39; 77; 375
условия, 81
централизованная, 95
Нефункциональные требования, 141; 227
анализ, 229
Ночная сборка, 86

О

Облачные вычисления, 224; 306
Обратная связь, 39
Объект-заглушка, 110
Осторожный оптимизм, 357
Откат
базы данных, 322
изменений, 144
развертывания, 259
Отладочная среда, 147; 258
Отложенное ветвление, 375

П

Параллельное тестирование, 223; 304
Персональная сборка, 88
Пессимистическая блокировка, 371
Печальный маршрут, 105
План выпуска, 253
Поддельный объект, 110
Подставной объект, 111; 188
Порог производительности, 234
Поставка, 252
Поток версий, 383
Поток создания ценности, 123; 145
Предварительная сборка, 88
Предварительно протестированная фиксация, 179
Предметно-ориентированный язык, 203
Приемочное тестирование, 82; 106; 136; 193; 217; 329
Приемочный критерий, 196; 200; 206
Продвижение
конфигурации, 257
сборки, 256
Продолжительность цикла, 20; 38; 150
Производительность, 227; 230
измерение, 232
Промежуточное ПО, 291
Пропускная способность, 227; 232

Р

Раннее ветвление, 375
Распределенные команды, 94
Регистрация изменений, 59
Релиз с нулевым временем простоя, 322
Релиз-кандидат, 47
Рефакторинг, 92
зависимостей, 363
Риски, 410
Ромбическая зависимость, 353
Ручное тестирование, 141

С

Сборка, 154
Сине-зеленое развертывание, 261
Система управления версиями, 56; 78; 368
потоковая, 383
распределенная, 98; 377
Слияние, 373; 374
Снимок сборки, 363
Согласованные изменения, 321
Список неисправленных дефектов, 117
Среда, 71; 275
базовая, 73
Субмодуль, 369
Сценарий развертывания, 168
Счастливый маршрут, 105

Т

Тайм-аут, 212
Тест
изоляция, 326
компонентный, 81; 108
модульный, 81
приемочный, 82; 106; 136; 199; 209; 218; 329
производительность, 221
производительности, 233; 238; 331
развертывания, 220
создание, 116
типы, 104
эталонный, 233
Тестирование, 103; 139
графического интерфейса, 198
интеграционное, 114
конфигурации среды, 170
нефункциональных требований, 141
параллельное, 223
приемочное, 136; 193; 217

производительности, 235
ручное, 141
фиксации, 185
Тестовая заглушка, 111
Тестовый двойник, 110; 187; 214
Технический долг, 321
Точка интеграции, 216

У

Управление
библиотеками, 343
версиями, 56; 78; 98; 367
баз данных, 319
данными, 328
двоичными кодами, 359
зависимостями, 61; 335; 361
конфигурациями, 55; 63
рисками, 410
средами, 71
Устаревшая система, 113

Ф

Ферма сборок, 95
Фиксация, 60; 134; 177; 328

Х

Хранилище артефактов, 182; 360

Ц

Цикл Деминга, 53
Циклическая зависимость, 358

Ч

Черный ящик, 115

Ш

Шаблон взаимодействий, 242
Шпионская заглушка, 111

Э

Экстремальное программирование, 92
Эталонный тест, 233

DOMAIN-DRIVEN DESIGN
ПРЕДМЕТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ
структуризация сложных программных систем

Эрик Эванс

Классическая книга Э. Эванса посвящена наиболее общим вопросам объектно-ориентированной разработки программного обеспечения: структуризации знаний о предметных областях, применению архитектурных шаблонов, построению и анализу моделей, проектированию программных объектов, организации крупномасштабных структур, выработке общего языка и стратегии коммуникации в группе.

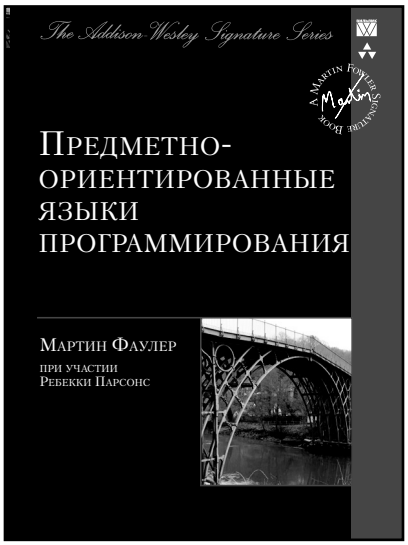
Книга предназначена для повышения квалификации программистов, в частности, по методикам экстремального программирования и agile-разработки. Может быть полезна студентам соответствующих специальностей.

www.williamspublishing.com

ISBN 978-5-8459-1597-9 **в продаже**

ПРЕДМЕТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Мартин Фаулер



www.williamspublishing.com

В этой книге известный эксперт в области разработки программного обеспечения Мартин Фаулер предоставляет читателям всю информацию, необходимую для того, чтобы принять решение об использовании предметно-ориентированных языков в своих разработках и при положительном решении — эффективно применять методы создания таких языков. Каждая из методик сопровождается не только детальным пояснением ее работы, но и советами, когда именно ее стоит применять, а когда лучше прибегнуть к иным методам. Кроме того, здесь представлены примеры практического применения этих методик.

ISBN 978-5-8459-1738-6 **в продаже**

ШАБЛОНЫ КОРПОРАТИВНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Мартин Фаулер

www.williamspublishing.com

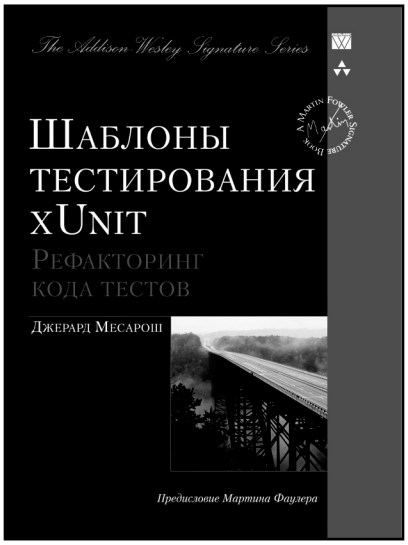
Книга дает ответы на трудные вопросы, с которыми приходится сталкиваться всем разработчикам корпоративных систем. Автор, известный специалист в области объектно-ориентированного программирования, заметил, что с развитием технологий базовые принципы проектирования и решения общих проблем остаются неизменными, и выделил более 40 наиболее употребительных подходов, оформив их в виде типовых решений. Результат перед вами — незаменимое руководство по архитектуре программных систем для любой корпоративной платформы. Это своеобразное учебное пособие поможет вам не только усвоить информацию, но и передать полученные знания окружающим значительно быстрее и эффективнее, чем это удавалось автору. Книга предназначена для программистов, проектировщиков и архитекторов, которые занимаются созданием корпоративных приложений и стремятся повысить качество принимаемых стратегических решений.

ISBN 978-5-8459-1611-2

в продаже

ШАБЛОНЫ ТЕСТИРОВАНИЯ XUNIT
РЕФАКТОРИНГ КОДА ТЕСТОВ

Джерард Месарош



www.williamspublishing.com

В данной книге показано, как применять принципы разработки программного обеспечения, в частности шаблоны проектирования, инкапсуляцию, исключение повторений и описательные имена, к написанию кода тестов. Книга состоит из трех частей.
В первой части приводятся теоретические основы методов разработки тестов, описываются концепции шаблонов и “запахов” тестов (признаков существующей проблемы). Во второй и третьей частях книги приводится каталог шаблонов проектирования тестов, “запахов” и других средств обеспечения большей прозрачности кода тестов. Кроме этого, в третьей части книги сделана попытка обобщить и привести к единому знаменателю терминологию тестовых двойников и подставных объектов, а также рассмотрены некоторые принципы их применения при проектировании как тестов, так и самого программного обеспечения.
Книга ориентирована на разработчиков программного обеспечения, практикующих гибкие процессы разработки.

ISBN 978-5-8459-1448-4

в продаже