

Metodika nasadzovania

Tímový projekt

Tím č. 21

Vedúci: Ing. Ivan Srba, PhD.

tim21.2018.fiit@gmail.com

Autor metodiky: Matej Groma

1 Metodika nasadzovania

1.1 Informácie o metodike

Vymedzenie obsahu: popis procesu nasadzovania a predpokladov na úspešné nasadenie

Dedikácia metodiky: metodikou sa riadia členovia tímu TrafficWatch, v rozsahu predmetu Tímový projekt

1.2 Roly

- člen tímu zodpovedný za nasadzovanie: Matej Groma
- člen tímu zodpovedný za inicializáciu nasadzovania: Jozef Kamenský

1.3 Definícia pojmov

- vývojové prostredie: prostredie, ktorý používa pri vývoji každý člen tímu na vlastnom stroji
- testovacie prostredie (staging): školský server používaný pri ukážkach pre product ownerov pri ukončovaní šprintu
- nasadzovaná vetva pre testovacie prostredie: develop
- produkčné prostredie (production): prostredie, ktoré používa samotný zákazník
- nasadzovaná vetva pre produkčné prostredie: master
- repozitáre BE/FE: server a front-end

1.4 Povinnosti tímu pri procese nasadzovania na testovacie prostredie

Tím deň pred ukončovaním šprintu najneskôr o 22:15 zabezpečí, že v nasadzovanej vetve pre testovacie prostredie repozitárov BE/FE sa bude nachádzať kód predvediteľný product ownerom. Následne člen tímu zodpovedný za inicializáciu nasadzovania do 22:30 notifikuje člena tímu zodpovedného za nasadzovanie a bližšie definuje, čo nasadiť (štandardne nasadzovanú vetvu pre testovacie prostredie, v prípade problémov napr. zoznam commitov pre cherry-pick).

Člen tímu zodpovedný za nasadzovanie zodpovedá za problémy, ktoré vyplynuli z pochybenia pri procese nasadenia. Nie je zodpovedný za problémy vyplývajúce z nefunkčného kódu v nasadzovanej vetve. Ďalej nie je zodpovedný za výsledok nasadenia v prípade, že nedošlo k dodržaniu povinností iných členov tímu (napr. ak nie sú pripravené definované repozitáre do stanoveného času), alebo pri požiadavke nasadenia inej vetvy ako nasadzovanej vetvy pre testovacie prostredie.

1.5 Povinnosti tímu pri procese nasadzovania na produkčné prostredie

Tím v deň ukončovania šprintu zabezpečí, že budú vytvorené releasy pre všetky komponenty systému (server, front-end, camera a deployment). Tieto releasy budú zmergované do nasadzovanej vetvy pre produkčné prostredie. Následne člen tímu zodpovedný za nasadzovanie do konca príslušného dňa nasadí novú verziu produkčného prostredia pre zákazníkov a otestuje základnú funkčnosť tohto prostredia. Pokiaľ by bol identifikovaný problém, po konzultácii s členom tímu zodpovednom za inicializáciu nasadzovania (a prípadne scrum masterom) bude nasadená iná verzia do produkcie.

Zodpovednosti členov tímu sú identické ako v prípade nasadzovania na testovacie prostredie.