


# Реактивная сборка

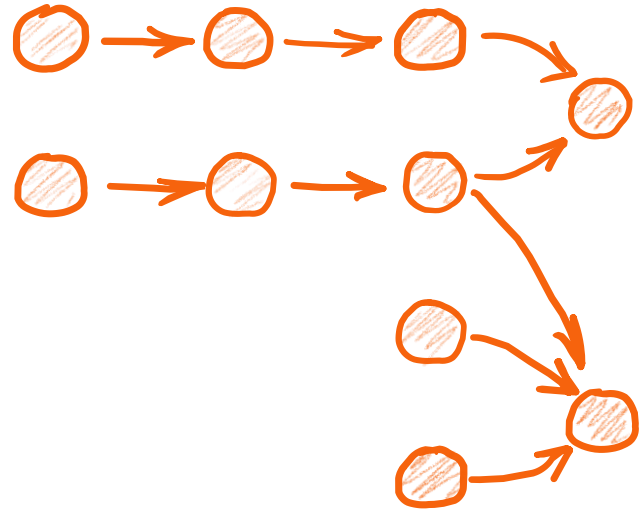
Огромного проекта

# Станислав Сидристый

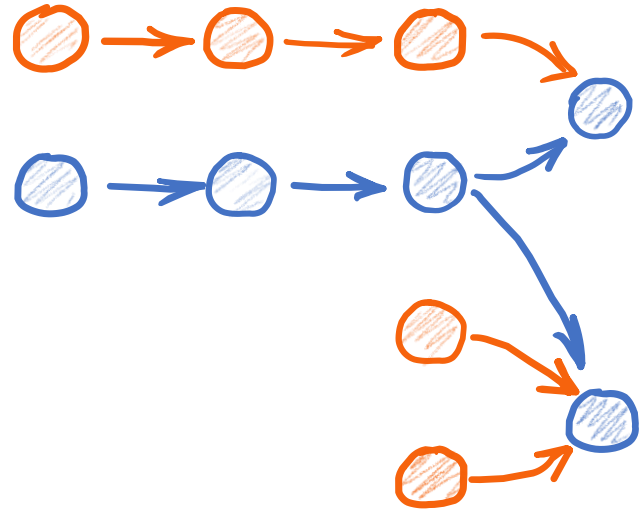
- Системный архитектор в Центре Речевых Технологий
- Книга:  <https://github.com/sidristij/dotnetbook>
- telegram: @sidristij
- sunex.development@gmail.com

Что дано?

- монорепозиторий
- более 100 файлов решений
- более 1000 проектов
- выпуск идёт под общим срезом
- отдельные билды под каждый сервис



- есть общие nuget-пакеты
- есть общие проекты (в рамках группы сервисов)



- есть общие nuget-пакеты
- есть общие проекты (в рамках группы сервисов)

# Первичная проблема

- трудно отслеживать что было изменено (nuget+сервисы)
- трудно отслеживать что нужно пересобрать (nuget+сервисы)
- версии сервисов должны расти только если они были изменены
- dev/release версии

Так что же делать?



Можно попробовать сделать  
обычным .NET путём

- прошлый билд
- *изменения*
- текущий билд
  - msbuild сам всё понимает по датам изменения файлов

# Проблемы

- git не сохраняет даты изменения файлов

# Решение

```
find . -exec touch -m -d '-1 day' {} +  
///  
/// достать откуда-то bin/Release прошлого билда  
git diff --name-only PREV-SHA HEAD | xargs -d'\n' touch -m -d  
dotnet build -c Release
```

# Проблемы

- msbuild нужен не только bin/Release, но и obj/Release
- их объёмы будут под 20Gb на полную сборку
- из-за больших объемов билд будет не супер-быстрым

Можно попробовать сверять  
bin/Release

# Решение

Dockerfile билда:

```
FROM registry/<service>:<version> AS prev-version
```

```
FROM dotnetsdk as build
```

```
...
```

```
+ COPY --from=prev-version app <sources-path>/last
```

```
dotnet build -c Release
```

```
diff /last /bin/Release/net6.0
```

# Проблемы

- из-за многопоточной сборки dll отличаются
- если отключить многопоточную сборку, будет очень долго



Можно попробовать вручную

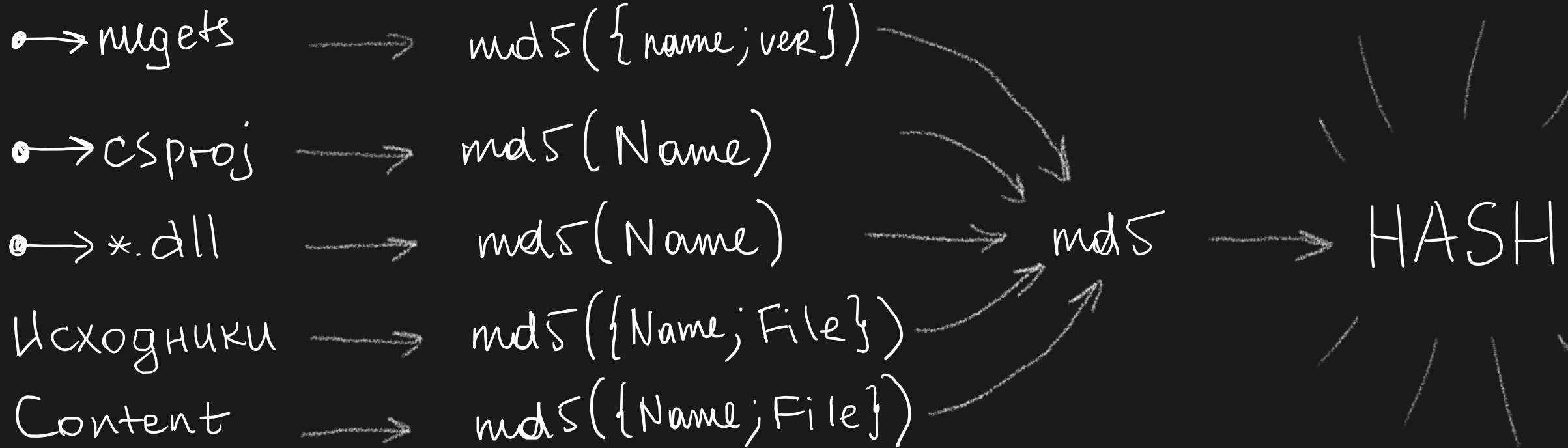
# Гипотеза

- Состояние любого проекта зависит от:
  - исходников проекта;
  - зависимостей проекта:
    - других проектов;
    - nuget пакетов;
    - \*.dll, \*.so;
    - Contents.

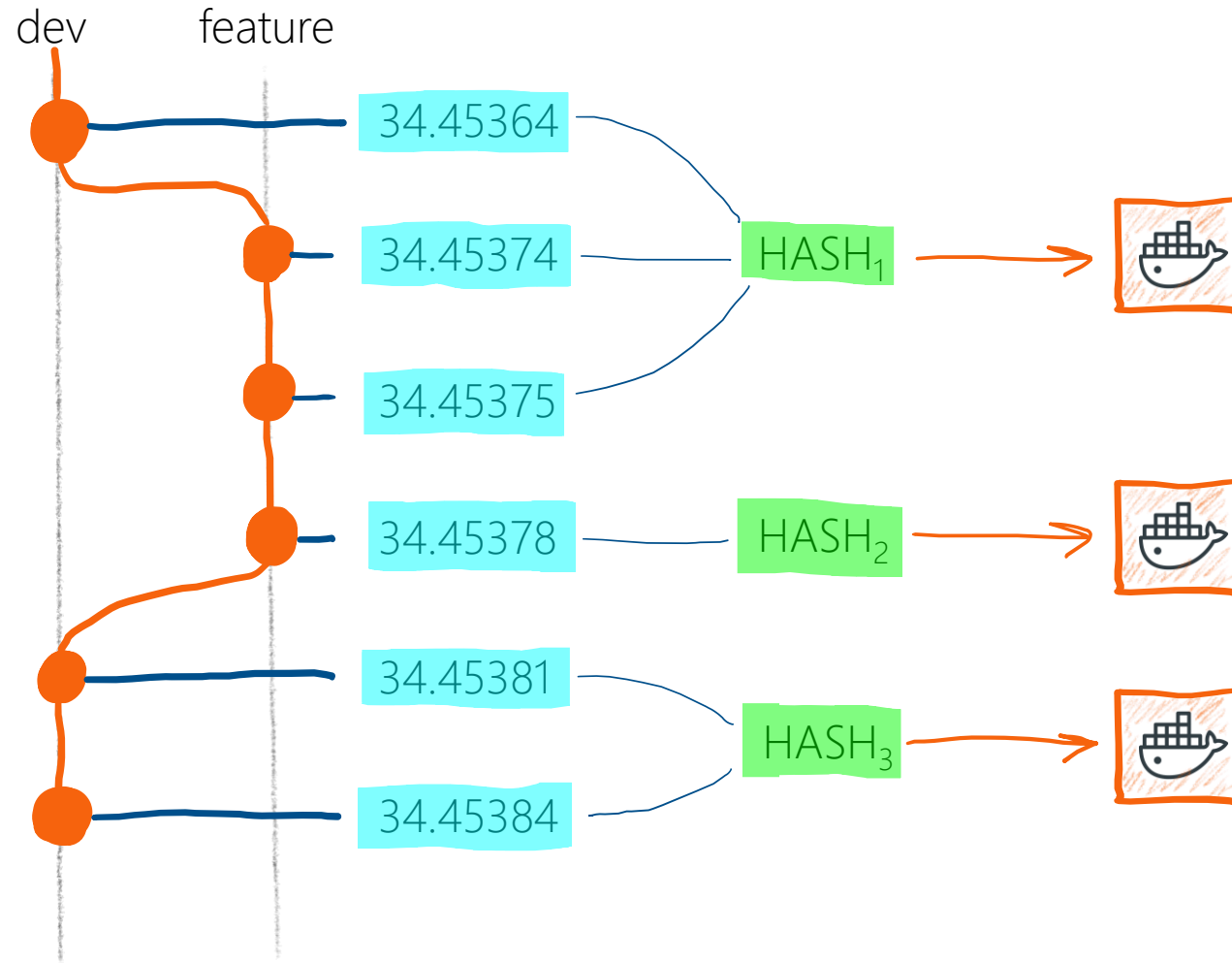
# Гипотеза

Чтобы рассчитать «версию» проекта надо:

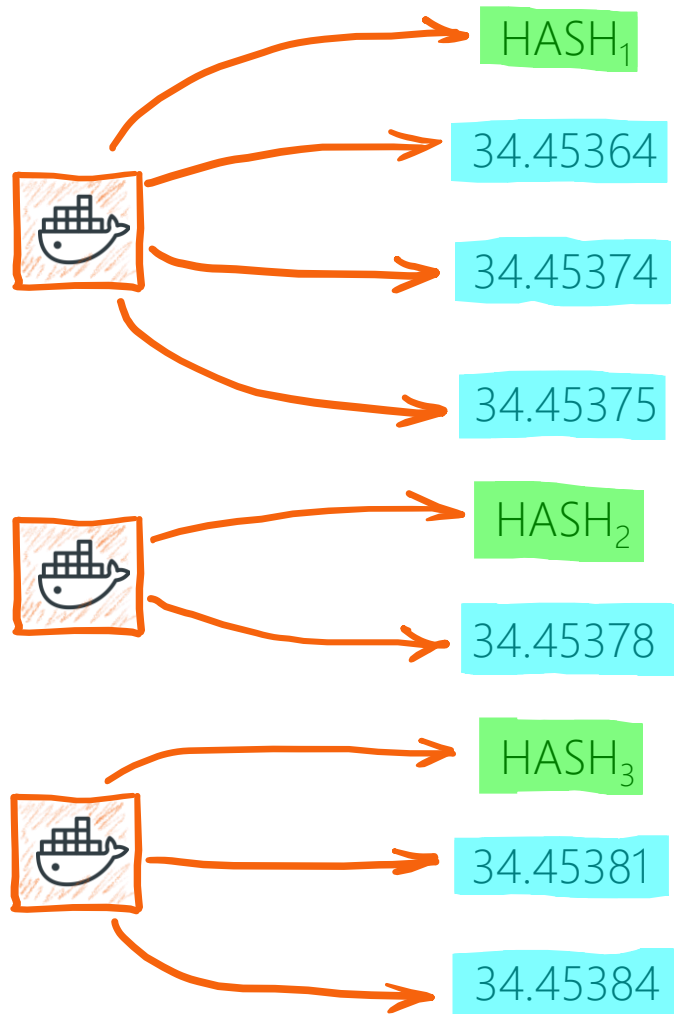
- рассчитать число, которое определит версию исходников и contents проекта
- рассчитать число, которое определит «версии» всех зависимостей



# Версии

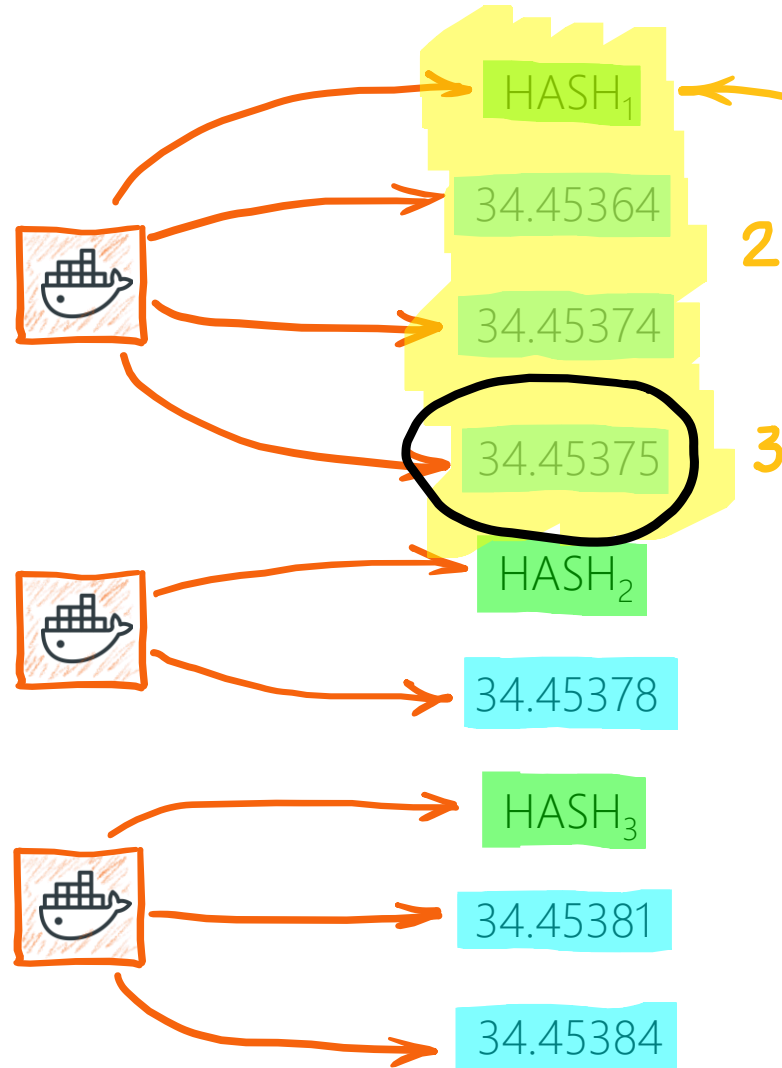


# Версии



1. Рассчитать HASH-версию сервиса
2. Забрать полный список тэгов
3. Забрать максимальную версию

# Версии



1. Рассчитать HASH-версию сервиса

2. Забрать полный список тэгов

3. Забрать максимальную версию

## Как считать hash-версию?

1. Если msbuild запустить на каком-либо проекте, тот сначала соберёт все зависимые проекты, а потом – требуемый;
2. У msbuild есть язык описания шагов сборки.



# Что получим

1. Не будет компиляции если она не нужна
2. Меняем версию только если что-то изменилось

# План

1. Пишем msbuild Task для подсчёта hash-версии;
2. Пишем ещё один для обхода проектов.

C# CollectHashVersions.cs

```
1 > using ...
9 // ReSharper disable UnusedAutoPropertyAccessor.Global
10
11 namespace MsBuildMarkChanged
12 {
13     /// <summary>
14     /// Common properties: https://learn.microsoft.com/en-us/visualstudio/msbuild/common-msbuild-project-properties?view=vs-2022
15     /// </summary>
16     public class CollectHashVersions : Task
17     {
18         private const string MetaDataWarn = "{0} doesn't contain {1} and wasn't used in assembly hash calculation";
19
20         private List<(string name, string version)> _packages;
21         private ITaskItem[] _references;
22         private ITaskItem[] _contents;
23         private string _fullHashSet;
24         private MD5 _md5;
25         private string _outputPath;
26         private string _projectPath;
27
28         public CollectHashVersions()
29         {
30             _md5 = MD5.Create();
31         }
32
33         /// <summary>
34         /// @(Compile)
35         /// </summary>
36         [Required]
37         public ITaskItem[] CompileItems { get; set; }
38
39         [Required]
40         public string ProjectPath
41         {
42             get => _projectPath;
43             set => _projectPath = value.NormalizePath();
44         }
45
46         [Required]
47         public string OutputPath
48         {
```

# Выводы

# Выводы

- Вместо линейных 20-25 минут линейные 20 сек – 3 минуты;
- Вместо 400-500 машиноминут 20 секунд – 3 минуты;
- Снижение количества ошибок «забыли собрать puppet»;
- Снижение количества ошибок «забыли собрать сервис»;
- Автоматический деплой среза версий сервисов;
- Версия растёт только если есть изменения;
- Можно удостовериться, что изменения затронули мало сервисов.

QA