

8 CLAVES

EN ACTUALIZACIONES
Y NUEVAS CREACIONES



El tema de este checklist es importante para realizar una actualización o la salida de un nuevo producto, como por ejemplo un desarrollo que use ISC, hablando de integración y pantalla que utilice esta integración.



8 CLAVES

EN ACTUALIZACIONES
Y NUEVAS CREACIONES

Cuando vamos a lanzar una nueva aplicación o actualizar una que ya se encuentra en el ambiente productivo de una empresa, es muy común omitir objetos o subir versiones anteriores, dependiendo si la opción es actualizar o creación nueva.

Todo lo podemos manejar con un control u organización de los puntos que se modifican o los objetos que se van creando. Algunas veces por el tiempo en que se requiere el producto muchos de los desarrolladores o consultores omiten ciertos objetos o configuraciones y no porque no lo sepan, sino porque ya está tan mecanizado el proceso, que asumen que este objeto o configuración ya se realizó.

En el siguiente listado menciono **ocho claves** que son importantes al momento de organizar tus objetos. Estos puntos son una referencia y te pueden ayudar a hacer un poco más fácil poner orden, ya que como sabemos siempre el tema de la documentación y la parte de llevar un control de los objetos se vuelve un punto

débil. Ante ello lo que es recomendable es que desde un principio hagas anotaciones de los objetos que vas creando o modificando durante el proceso. Todo esto, claro, para simplificar al final la recaudación de los objetos y si hay algún error, minimizar el tiempo de respuesta para solucionarlo.



***Estas son las claves
a tomar en cuenta ■ ■ ■***



1 > REVISAR LAS CONEXIONES

El primer punto sería revisar las conexiones. Siempre se tienen diferentes ambientes para la realización de actualizaciones o nuevos desarrollos. Así, tu conexión es lo primero que tendremos que revisar y anotar que se ha modificado o creado. Como la conexión es esencial, si desde esta parte tenemos un error nuestro desarrollo no trabajará de manera adecuada.

3 > PAQUETES

Si necesitamos o usamos paquetes en la base de datos, en algunas ocasiones son el centro de orquestación del desarrollo o actualización, por lo que lo primero que tienes que hacer es un barrido del paquete y revisar si contiene tablas, secuencias, índices, objetos, procedimiento y funciones. Lo anterior para hacer de cada uno de estos scripts un archivo que se instale antes que tu paquete y con ello garantizar que no haya error al ejecutarlo.

5 > PANTALLAS

Si manejamos pantallas, es común ir actualizando conforme el desarrollo o la actualización va tomando forma y es por eso que recomendamos que para cada movimiento que se realice en la pantalla se cree una versión. Con ello estarás seguro de que la última versión será del número más alto, aunque el cambio sea pequeño.

SERVICIOS < 2

Referente a los servicios es importante revisar que las conexiones estén apuntando a la instancia correcta o el servicio, ya que suele pasar que al momento de importar los servicios no hacemos el cambio al ambiente correcto y mandemos la liga del test en lugar de la de producción. Hablando de integraciones, en algunas ocasiones dejamos la conexión del servicio a las instancias no productivas, ya sea en el plan de trabajo o en la conexión.

Si dependemos de un equipo que se dedica a instalar, realizan su función y en algunas ocasiones no indagan si nuestros servicios son los del ambiente correcto. Es por eso que este punto está ligado con el primero, ya que modificándolo podemos cubrir este segundo punto también, pero si no se revisó la conexión, en este paso lo recordará.

OBJETOS COMUNES < 4

Mencionamos objetos comunes porque ahora con el término de **"don't repeat yourself"**, algunos de los desarrolladores tomamos objetos que pueden compartir otros desarrollos. Es así como en algunas ocasiones por ser compartido se cree que se tiene la última versión o ya se tiene en el ambiente de destino. Si es actualización podría suceder que ya esté, pero si no podría no estar, por lo que en este punto lo que se recomienda es actualizarlo para que no se tengan problemas.





CONFIGURACIÓN DE PANTALLAS < 6



Una cosa importante que he visto con la configuración de **Visual Builder** es que hay un apartado de identificación de servidores donde en algunas ocasiones no se hacen el cambio al servidor de producción y cuando se prueba resulta que no se realizó el cambio. También dentro de esta pantalla se debe revisar la seguridad y el tipo de conexión, ya que por lo general la seguridad de los ambientes suele cambiar, así que antes de llevarnos una sorpresa no está de más revisar esta configuración.

7 > PERMISOS Y ROLES

Este es un punto primordial ya que, si no se tienen permisos, ni roles, ni acceso a datos, podemos entrar en un estado de estrés. Lo que recomiendo es que se validen desde los permisos a la instancia, como los permisos de poder usar ciertas herramientas o que se tenga permiso para usar los datos.

AMBIENTES < 8

En este punto lo que deberíamos de revisar y anotar es sin lugar a duda que el usuario tenga la posibilidad de entrar al desarrollo y poder ejecutarlo. No queremos liberarlo y que el usuario no tenga derecho a utilizarlo, ya sea porque no se colgó de manera correcta o por que falta configuración. Así que la recomendación es que, si puedes, libéralo y dale una revisada que permita identificar si se puede visualizar.



Podríamos hacer sin duda una lista interminable de hojas para poder evitar lo más posible errores a la hora de liberar desarrollos nuevos o actualizar, pero lo que queremos lograr con este documento es que tengas en cuenta lo más importante y lo que a simple vista es tan simple, pero cuando estamos en la práctica se nos olvida por una u otra razón. Así que esperemos que sea de ayuda y te haga mejorar y re-trabajar lo menos posible.