

LU02a - Pipeline Phasen & Trigger

In einer Build-Pipeline sind in der Regel verschiedene Phasen(Stages), die seriell oder parallel durchlaufen werden.

Phasen

Stage	Beschreibung	Allfällige Umsysteme
Checkout	Kopieren des Codes in lokales Verzeichnis als Vorbereitung für die folgenden Phasen.	Code-Repository(Github, Gitlab, ...)
Abhängigkeiten installieren	<code>npm install, pip install -r requirements.txt, gradlew build --refresh-dependencies</code>	Artifactory(JFrog, ...)
Linting	Überprüfung, ob die vordefinierten Coderichtlinien eingehalten wurden. Strikt lässt bei Fehler die ganze Pipeline fehlschlagen. Darf unter Umständen fehlschlagen, → Warnung	-
Build/Compile	Komplizieren/Transpilieren/Builden des Codes. Eine einfache Methode, um sicherzustellen, dass der Code - zumindest installiert und gestartet werden kann	-
Unit Tests	Einfache Tests, um einzelne Teile der Logik zu kontrollieren.	-
Integration Tests	Tests mit einer Abhängigkeit zu	Datenbank, Dateisystem, Mock-Server, ...
E2E Tests	Tests, die den kompletten Stack testen, also von der Benutzeroberfläche bis zur Datenbank.	Test-System, Mock-Server, 3rd Parties(SauceLabs, ...), ...
Statische Codeanalysen	Ähnlich wie wie Linting, jedoch gibt es Systeme wie SonarQube, welche noch viel mächtiger sind. Bei Auswertung der Test Coverage läuft diese Phase entsprechend erst nach allen Tests.	SonarQube
Package / Artifact bauen	Code-Ergebnis wird als Paket bereitgestellt, welches online verfügbar ist und weiterverwendet werden kann.	Artifactory(JFrog, ...)
Deploy auf Dev/Test	Code wird auf einem Entwicklungs- oder Testsystem installiert, damit dieses manuell bedient werden kann.	Dev/Testsystem
Deploy auf Prod	Code wird auf dem produktiven System ausgerollt und für die Benutzer zur Verfügung gestellt.	Prodsystem

Trigger

Je nach Anzahl der Commits und Zeitbedarf der einzelnen Schritte, ist es sinnvoll verschiedene Trigger einzusetzen und nicht immer alle Phasen auszuführen.

Nachfolgend eine mögliche Aufteilung, welche Phasen in welchem Fall beziehungsweise mit welchem Trigger ausgeführt werden können. Bedenken Sie, dass dies explizit nur ein Vorschlag ist und nach Bedarf völlig anders aussehen kann.

Last update:

2026/02/03 de:modul:ffit:3-jahr:cicd:learningunits:lu02:a https://wiki.bzz.ch/de/modul/ffit/3-jahr/cicd/learningunits/lu02/a?rev=1770074351
00:19

Wahrscheinlich Möglich Eher unwahrscheinlich

Stage	Bei Commit/Merge Request	CRON(z.B. nightly, weekly)
Checkout	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abhängigkeiten installieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Linting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Build/Compile	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Unit Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Integration Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E2E Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test Coverage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Package / Artifact bauen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deploy auf Dev/Test	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deploy auf Prod	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**



Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/ffit/3-jahr/cicd/learningunits/lu02/a?rev=1770074351>

Last update: **2026/02/03 00:19**