

Deployment First のススメ

とっちゃん(高萩 俊行)

Microsoft MVP for Development Tools - Visual C++
Since 2005/10-



アジェンダ

- 自己紹介
- インストーラとは何か？
- 製品ライフサイクルとのかかわり
- 更新と後始末
- まとめ

自己紹介

- 本名
 - 高萩 俊行
 - たかはぎ としゆき
- ハンドル
 - とっちゃん
 - 子供のころのあだ名です
 - 発音はフラットに！
- わんくまナンバー
 - #13
 - とっちゃん's Blog
 - <http://blogs.wankuma.com/tocchann/>
- 職業
 - 会社は…
 - ISV(Independent Software Vendor)
 - 主業務は
 - 市販ソフトの開発
 - たぶんサラリーマン
 - 給料もらってるし…あってると思う
- Microsoft MVP
 - 応募(推薦)時は…
 - Windows Installer
 - 受賞時は…
 - Windows -SDK
 - いまは…
 - Developer Tools - Visual C++



自分の開発者歴

- いろいろやってますが…
インストーラ関係だけ
 - MS-DOS時代
 - スクリプトベースの汎用インストーラ
 - Windows時代
 - 3.x~95初期
 - 販売元にて開発
 - あまりにもだったので…
 - 丸ごともらいうけて作り直し
 - おいらはアドバイザー
 - ISがあまりにもだったので…
 - 自社開発に切り替え
 - エンジン担当
 - 独自ではフォローできない…
 - Windows Installer 対応決定
- 短期開発だったため…
 - IS-MSIにて作成
- ダメダメだったので…
 - 翌年全面再構築…
 - ここからチーム一人…
- いまいちだったので…
 - さらに作り直し…
- いい加減IS-MSIのバグが…
 - 基本MSIに移行…
- ISがあまりにも…
 - WiX2に変更
 - 3年たつのでそろそろ…

**ちなみに、おいらの主業務は
インストーラの開発ではありません！**



インストーラとは何か？

- インストーラに与えられた役割とは何か
 - 製品を起動するために必要なデータを適切な場所に配置する
 - インストールする
 - 自分が配置した製品の更新を行う
 - アップデートする
 - 自分が配置した製品の削除を行う
 - アンインストールする
- これら3つの役割が一つにまとまってはじめてインストーラと呼べるようになる

インストーラとは何か？

- インストーラが必要なときとは？
 - 開発マシン以外の環境で動作させる必要があるとき
- 開発マシン以外とは？
 - ビルドを行わないマシンのこと



製品ライフサイクルを回す

● 製品ライフサイクルの各要素

- 動機
- 設計と実装
- 配布
- 配置
- 運用
- フィードバック
- 修正
- 更新
- 終了

製品ライフサイクルを回す

● 製品ライフサイクルの各要素

- 動機
- 設計と実装
- 配布
- 配置
- 運用
- フィードバック
- 修正
- 更新
- 終了

製品ライフサイクルを回す

- 動機

- 製品がほしい(提供したい)という思い
- これがなければ、商品は成り立たない

- 設計と実装

- 製品として具現化していく作業
- インストーラもアプリケーション
 - 製品内のアプリの一つである

製品ライフサイクルを回す

- インストーラの関与する設計とは？
 - － 製品への要求にあったテクノロジーの選択
 - Windows Installer
 - ClickOnce
 - その他
 - － 配置からみた製品構成の検討
 - － 配置構成に合わせたプロジェクトの構造
 - － インストーラへの反映

製品ライフサイクルを回す

- インストーラ設計での注意点
 - 一番最初にユーザーが利用するアプリ
 - どのような形であれシステムを変更する
 - インストーラに失敗は許されない
 - 変化を前提とした設計を行う
- 実行情報の設定はインストーラの仕事ではない！！！！
- 最後に動かすのもインストーラである！

製品ライフサイクルを回す

- バージョンとは…
 - インストーラのバージョン管理は
 - ファイルバージョンが対象！
 - アセンブリバージョンではない！
 - バージョンがより大きいものが更新対象
- バージョン管理は、製品管理の基礎
 - 製品を管理する上で必ず必要
 - 開発マシンの外に出た時点で管理対象
 - たとえテストビルドであっても

製品ライフサイクルを回す

- 配布

- どのようにユーザーの手元に届けるのか？
- その手段はひとつなのか？複数なのか？
- 配置を考えて配布を決めねばならない

- 配置

- どうやってユーザーに実行させるか？

- 配布と配置は運用を考慮して
決めなければならない！！！！

製品ライフサイクルを回す

- 修正

- プログラムの修正に合わせてインストーラも修正
- バグの修正だけとは限らない
- 状況によっては大きなバージョンアップもある

- 更新

- すでに製品のある場所での配置を更新と呼ぶ
 - 更新とは「配布と配置」の特殊系

製品ライフサイクルを回す

- 図を書いてみましょう…



更新と後始末

- 更新する際に注意する部分
 - 絶対にバージョンダウンをしない
 - 同じものは更新しない
 - 更新対象はファイルだけとは限らない

更新と後始末

- 後始末とは
 - 「配置したもの」を撤去する作業
 - 単に消すではない次のための布石である

まとめ

- インストーラとは何か？
 - － インストール、アップデート、アンインストールをまとめたアプリ
- 製品ライフサイクルでの役割
 - － 運用以外のすべてのシーケンスで関与



まとめ

- どのタイミングから作業するのか
 - 設計の初期段階から考察が必要
 - 常に更新を考慮する
 - 常に先をみた変化を考慮する
 - 終わりを見据える！
-
- 常に次を考えて作成する