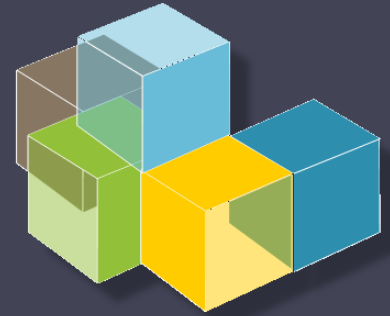


Universidad de Oviedo



Escuela de
Ingeniería
Informática



ARQUITECTURA
DEL SOFTWARE

Arquitectura del Software

- ✓ Lab. 1
- ✓ Introducción a la práctica
- ✓ Organización de equipos
- ✓ Descripción primer entregable
- ✓ Git

Jose Emilio Labra Gayo
Herminio García Gonz
Pablo González
Irene Cid

2019-20

Introducción a la práctica

¿ Qué vamos a hacer en las prácticas?



Viade - Decentralized Routes

- Calificación :
 - 70% Trabajo en grupo
 - 30 % Trabajo individual

Organización de equipos

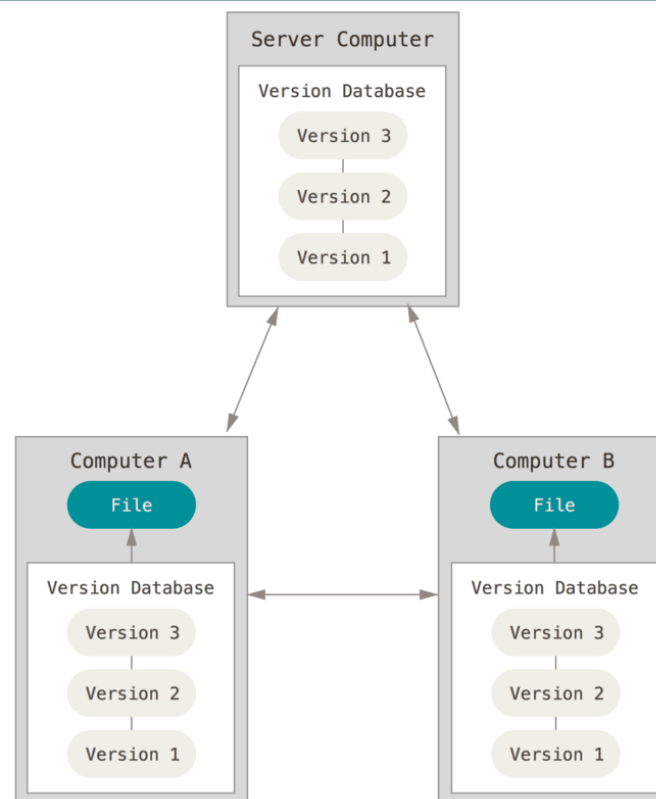
- Cuentas Github
- Reuniones, wiki e incidencias en Github
 - Clases de práctica = reunión
 - Obligatorio tomar actas de reuniones
 - Mínimo obligatorio
 - Lista de participantes
 - Acuerdos adoptados

Funcionamiento básico de Github

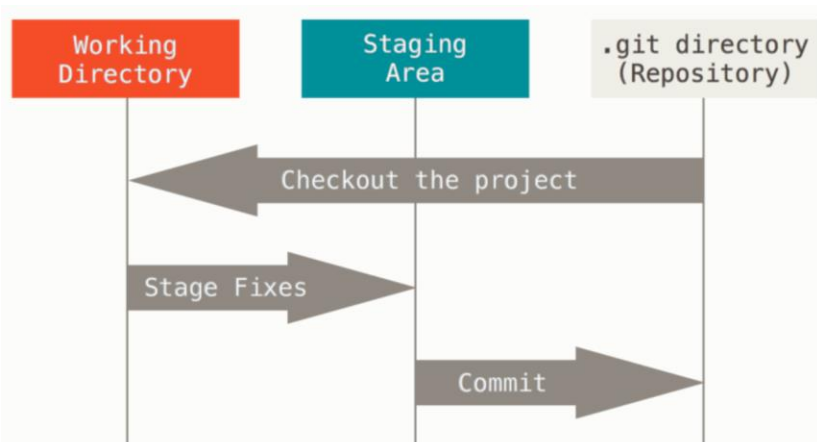
¿Por qué un Sistema de Control de versiones?

- No trabajamos solos.
- Si modificamos un proyecto directamente, no tenemos constancia de cómo era antes de los cambios.
- Seguridad.

Estructura de Git



Los tres estados de Git en local



FUENTE <https://git-scm.com/book/es/v2/Inicio---Sobre-el-Control-de-Versiones-Fundamentos-de-Git>



Modificas una serie de archivos en tu directorio de trabajo: checkout o pull



Preparas los archivos, añadiéndolos a tu área de preparación : add



Confirmas los cambios tal y como están en el área de preparación y guarda un snapshot : commit

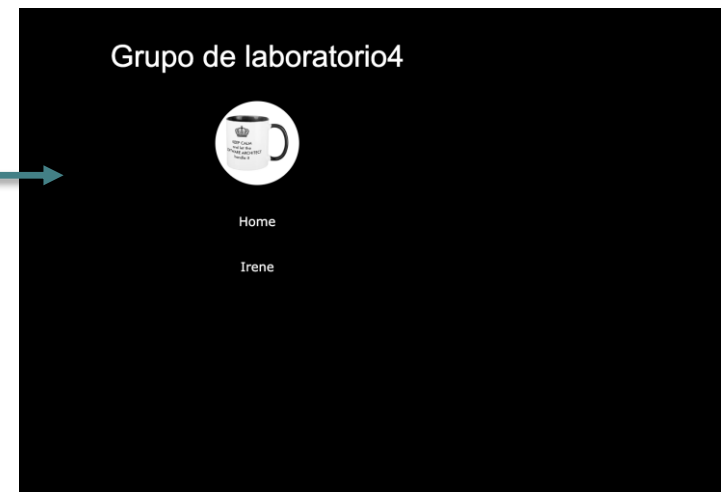
Caso 1. Pagina de Equipo de Laboratorio

Nos han asignado un proyecto cuya url es <https://github.com/cidinene/equipoInterfaz.git> formado por:

- una página *index.html* con una entrada de cada miembro del equipo.
- Si pulsamos sobre dicho nombre, nos lleva a la página con su nombre en la que se nos indica si es un profesor o un estudiante .

Modificación :

- Cada miembro debe crear un fichero html con su nombre y apellido, copia de Irene.html. La imagen debe apuntar al ícono images/teacher o images/student. El texto debe ser I'm student o I'm a teacher
- Cada miembro debe modificar index.html para incluir su nombre en el menú como link a su pagina



Caso 1. Pagina de Equipo de Laboratorio

- Paso 1: Decidimos en que directorio vamos a trabajar. Entramos en línea de comandos en dicho directorio y hacemos un

```
>> git init
```

- Paso 2: Cambiamos los datos del usuario

```
>> git config --global -edit
```

- Paso 3: Obtenemos copia de la rama del servidor

```
>> git clone
```

```
https://github.com/cidinene/equipoInterfaz.git
```

- Paso 4: Realizamos las modificaciones pedidas y realizamos las siguientes opciones. Realizamos un git status para ver lo que esta pasando

```
>> git status
```

Caso 1. Pagina de Equipo de Laboratorio

- Paso 5: Añadimos los cambios
 >> git add .
- Paso 6: Registramos los cambios
 >> git commit -m "Añado enlace a XXXX"
- Paso 7: Obtenemos copia de la rama del servidor
 >> git status
- Paso 8: Subimos nuestros cambios al remoto
 >> git push origin master
- Paso 9: Si todo ha ido bien recogemos las modificaciones del resto
 >> git pull origin master
- Paso 10: Si ha habido conflictos, tras el paso 9 tendremos ficheros merged. Los modificamos para que queden como deben estar y repetimos desde el paso 5.

Importante ... laboratorio de Git !!!

	DIA 1 (29 enero miércoles)	DIA 2 (30 enero jueves)	DIA 3 (31 enero viernes)
09:00	MasterClass GIT (inglés) Asignatura ASW + abierto	Seguridad	Game Jam (Presentación)
09:30		Testing	Game Jam
10:00			
10:30		Coffee	Coffee
11:00	MasterClass GIT (español) Asignatura ASW + abierto	IoT	Game Jam
11:30		EMPRESA // LIBRE	
12:00			
12:30	Game Jam Intro		
13:00			
13:30		Comida	Comida
14:00		WikiData	Game Jam
14:30			
15:00		Software Libre	
15:30			
16:00		Coffee	Coffee
16:30		EXTRA 30' // Comp.Cuant.	Game Jam
17:00		Computación Cuántica	Premios Game Jam - Clausura
17:30			
18:00			
18:30			
19:00			
19:30			
20:00			