

DISCIPLINA:

QUALIDADE E GOVERNANÇA EM PROJETOS DE SOFTWARE

AULA:

15 – CONTROLE DE VERSÃO EM PROJETOS DE SOFTWARE

PROFESSOR:

RENATO JARDIM PARDUCCI

PROFRENATO.PARDUCCI@FIAP.COM.BR



DINÂMICA DE ABERTURA

Imagine que acabamos de fechar o plano de um projeto de software e precisamos começar a trabalhar.

No plano, existe uma atividade a ser feita de início, a qual tem dois recursos alocados para a sua execução.

Essa tarefa deve seguir instruções que estão publicadas em um arquivo na área pública da rede.

DINÂMICA:

- O professor vai colocar um arquivo na rede;
- Seis pessoas da sala serão escolhidas para trabalharem no exemplo;
- Três das quatro pessoas vão para fora da sala aguardar instruções. Imaginem que essas pessoas do Time de projeto não vieram trabalhar hoje.



DINÂMICA DE ABERTURA

Aos que ficaram:

- Integrante do grupo 1: COPIAR o arquivo 1 do professor para o seu desktop, alterar e SALVAR O CONTEÚDO LOCALMENTE, SEM REPLICAR PARA A REDE;
- Integrante do grupo 2: MOVER o arquivo 2 do professor, da rede para o seu desktop e fazer alterações, SALVANDO LOCALMENTE SEM REPLICAR PARA A REDE;
- Integrante do grupo 3: EDITAR o arquivo 3 na própria rede e DEIXÁ-LO EM ABERTO SEM SALVAR AS ATERAÇÕES!



DINÂMICA DE ABERTURA

Os três que estavam na sala saem sem falar com os colegas! Foram chamados para uma reunião! Os colegas que estavam do lado de fora da sala, retornam!

- Integrante do grupo 1 que voltou a sala: trabalhe o arquivo 1;
- Integrante do grupo 2 que voltou a sala: trabalhe o arquivo 2;
- Integrante do grupo 3 que voltou a sala: trabalhe o arquivo 3.



DINÂMICA DE ABERTURA

As pessoas que estavam fora da sala retornam!

Confiram entre si, quais pessoas trabalharam corretamente os arquivos.

Estão todos na mesma versão?

As mudanças que um integrante do grupo fez foram consideradas no trabalho do outro?

Perdemos tempo e dinheiro?



O DIA SEGUINTE DO PLANEJAMENTO...

Um projeto é feito de estágios, segundo vosso professor:

1. "Oba, oba!"



Temos um novo projeto! Nossos empregos estão garantidos! Vai entrar grana!

"Epa, epa!"



Meu... Esse projeto é punk! Será que damos conta? Esse plano de projeto está

complicado!

3. "Ai, ai, ai!"



Tá tudo atrasado! Estamos perdendo tempo! Quanto retrabalho! A gente não consegue se organizar! Vamos perder o emprego!



O DIA SEGUINTE DO PLANEJAMENTO...

Assim que um plano inicial de projeto é concluído (o que não é tarefa

fácil), começa o





O DIA SEGUINTE DO PLANEJAMENTO...

Quanto mais a equipe acelera os seus trabalhos, maior o risco de descontrole sobre a produção.

Se o escopo é alterado com frequência, o plano de projeto vai ganhando diversos Baselines e confundindo a equipe.

O software vai tendo componentes que começam a ser construído sob uma premissa que depois muda e muda de novo.

De repente, alguém volta atrás em uma decisão e querem de volta a versão de escopo e do componente de software de antes da última mudança.

Loucura!



O DIA SEGUINTE DO PLANEJAMENTO...

Imaginem uma situação mais complicada...

Uma empresa desenvolvedora de software tem vários clientes de um mesmo produto seu – um sistema ERP, por exemplo.

Cada cliente possui uma versão do sistema pois cada um deles comprou o produto em uma época e nem todos quiseram atualizar versões – processo que custa muito caro.

Se um cliente encontra uma falha em um componente do produto, o fabricante do software terá que dar manutenção na versão do componente correspondente a que está instalada no cliente!



O DIA SEGUINTE DO PLANEJAMENTO...

Em momentos de liberação de software para uso, ocorre o mesmo tipo de problema.

Imagine que uma fábrica de software terminou um pacote de componentes e vai liberá-lo. Esse pacote foi testado, aprovado e está sendo criado um pacote de instalação.

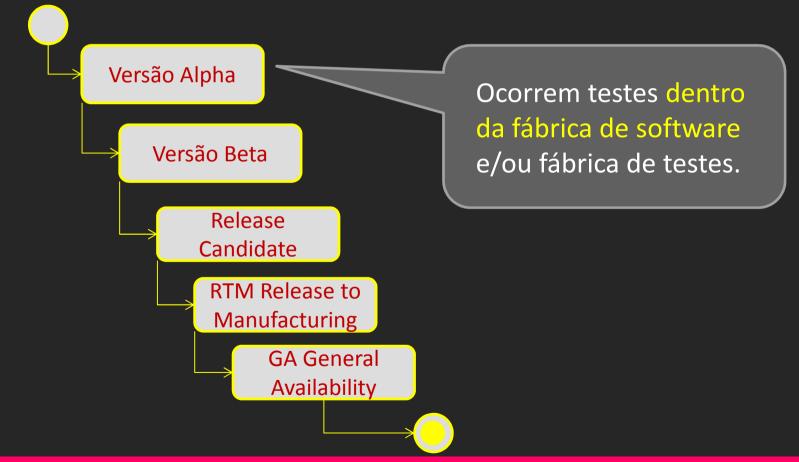
Ao mesmo tempo, a fábrica já está adaptando alguns componentes desse pacote para adequar evoluções que já estão sendo trabalhadas para atender a um projeto.

E simultaneamente, pessoas estão testando componentes para liberá-los em seguida, só que esses componentes têm diferenças entre os componentes liberados e/ou os que estão fabricação/adaptação.



GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS E VERSÃO

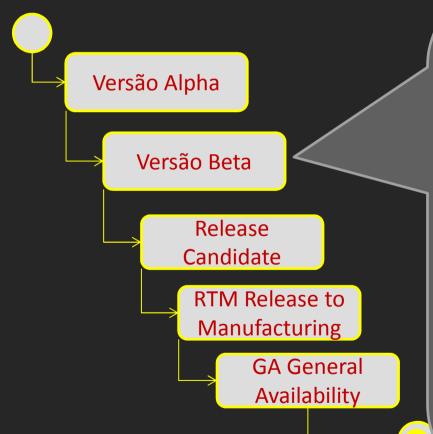
Em um processo produtivo de software, algumas versões serão geradas impreterivelmente, se você quiser aplicar as melhores práticas na hora de liberar um software:





GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS E VERSÃO

Em um processo produtivo de software, algumas versões serão geradas impreterivelmente, se você quiser aplicar as melhores práticas na hora de liberar um software.

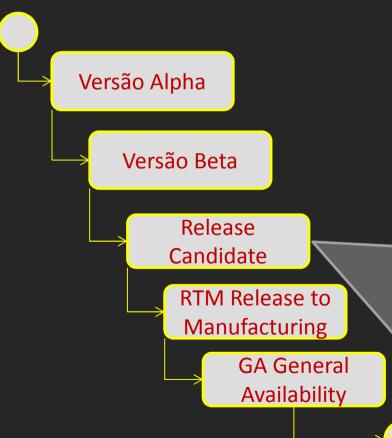


O foco na versão beta é reduzir impactos aos usuários, geralmente incorporando testes de utilização pelo cliente/consumidor do produto. Essa é a primeira divulgação fora dos limites da organização que o desenvolve. Os usuários de versões beta são chamados beta testers ("testadores beta"). Geralmente este grupo compõe-se de consumidores selecionados que aceitam participar dos testes, podendo ganhar algum incentivo por essa colaboração.



GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS E VERSÃO

Em um processo produtivo de software, algumas versões serão geradas impreterivelmente, se você quiser aplicar as melhores práticas na hora de liberar um software:



Refere-se a uma versão com potencial para ser o produto final, pronta para ser lançada a menos que surja alguma falha de grande impacto.

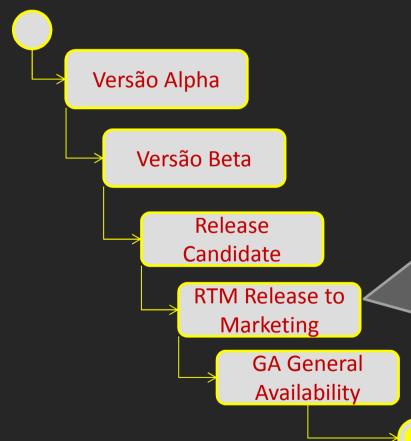
Ela aguarda uma confirmação de data para empacotamento e liberação para comercialização.

Podem ser selecionadas partes do produto para um lançamento definitivo.



GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS E VERSÃO

Em um processo produtivo de software, algumas versões serão geradas impreterivelmente, se você quiser aplicar as melhores práticas na hora de liberar um software:



Versão empacotada para o mercado. Contém os componentes de software definitivos que compõem a versão que se será reproduzida (manufaturada) e distribuída em massa (com comercialização cobrada ou livre uso).



GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS E VERSÃO

Em um processo produtivo de software, algumas versões serão geradas impreterivelmente, se você quiser aplicar as melhores práticas na hora de liberar um softy

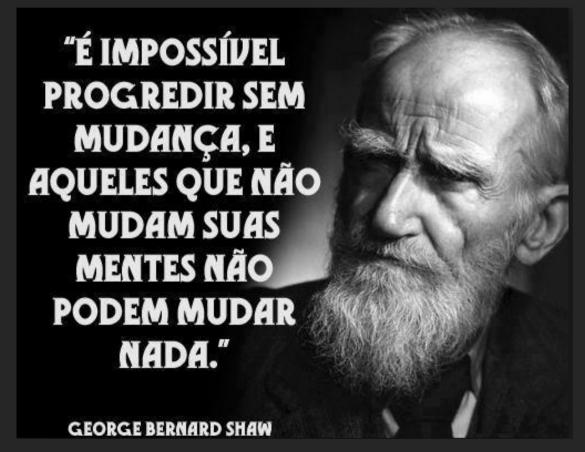
Versão Alpha Versão Beta Release Candidate RTM Release to Marketing **GA General Availability**

O produto é considerado "vivo" e entra em fase de manutenção ou sustentação que inclui o suporte e atualizações para ajustes (manutenção corretiva para eliminar falhas, manutenção adaptativa para ajuste a uma mudança em regra de negócio, manutenção evolutiva para gerar inovação proativa em funcionalidades ou manutenção perfectiva para ajustar aspectos não funcionais à perfeição como o desempenho, visual e usabilidade.



GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS E VERSÃO

Entra em campo o gerenciamento de mudanças e versões de software.





GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS E VERSÃO

O processo de gerenciamento de mudanças deve cumprir Backlog revisado **Fstimar** Definir a impactos no mudança custo, prazo, risco Avaliar a Kanban, Termo de viabilidade e Burndown, solicitação Métrica de prioridade de mudança **MS-Project** estimativa Control (Change Plano tools Request) revisado **Aprovar** alterações Executar atividades com Atualizar o patrocinadore apontando os plano de s e comitê de resultados projeto especialistas



GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS E VERSÃO

O controle de mudanças em componentes do software e na documentação de engenharia e planejamento do projeto do software é impraticável sem o apoio de software, especialmente em grandes projetos com muitos integrantes nas equipes de desenvolvimento, ou em situações que foram apontadas anteriormente sobre mudanças frequentes e múltiplos clientes com diferentes versões de produto em suporte e evolução.



GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS E VERSÃO

Vamos conhecer o GitHub, uma das mais populares soluções de gerenciamento de versão de documentos.

Ele funciona em nuvem e está disponível para uso livre.





GERENCIAMENTO DE MUDANÇAS E VERSÃO

Através da ferramenta de controle de versões de códigos e/ou documentos de software, é possível evitar os problemas de se trabalhar com a fonte errada em um determinado ponto do projeto, facilitando a colaboração no projeto.

Desenvolvedor



Check out para fazer a manutenção

> Check in após a manutenção

Repositório de Fontes

```
for ha in page.findall("ha")
     value = (h3.contents[0]
     if value := "Afdeling":
          print >> txt, value
           import codecs
           f = codecs.open("alle.txt", 'r", etcollegi'utf.g"
           text = f.read()
           f.close()
           w open the file again for writing
            = codecs.open("alle.txt", "w", encoding="xtf-a")
           f.write(value+"\n")
```



DESVENDANDO O GIT HUB





DESVENDANDO O GIT HUB

Você vai aprender a usar o gerenciador de versões para colaboração em projetos de software através de um roteiro baseado em um exemplo.

Vamos a ele...



www.fiap.com

DESVENDANDO O GIT HUB

Na página inicial do Git Hub, você encontra os nomes dos projetos que você possui cadastrados no portal.

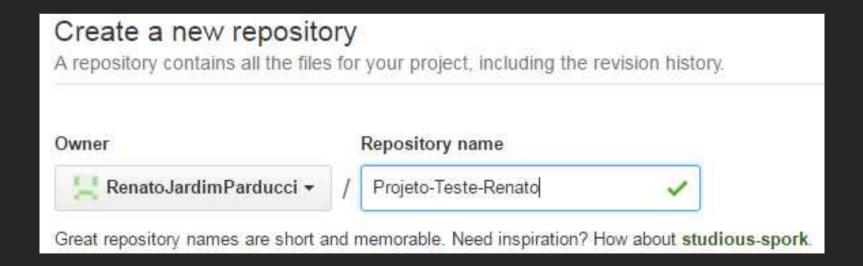
No nosso caso, vamos criar um novo controle de projeto! Read the guide Start a project ((o)) Reorde sues within a milestone Reorder es within a Milestone to indicate Discover interesting projects and priority drag-and-drop. people to populate your personal news feed. View all broadcasts Your news feed helps you keep up with recent activity on Your reposito New repositor repositories you watch and people you follow. Find a reposit Explore GitHub Private Sources Projeto-Teste-Renato



DESVENDANDO O GIT HUB

1º Passo: Criar um novo Projeto.

Um projeto é representado no GitHub com um **Repositório.**Na tela inicial de um novo projeto, dê um nome ao seu repositório (nome do seu projeto). Vamos criar o nosso como Projeto-Teste-<RM>





DESVENDANDO O GIT HUB

1º Passo: Criar um novo Projeto.

Você pode escolher se qualquer pessoa pode ver ou não o seu projeto.

Em qualquer opção, as pessoas que poderão colaborar, modificando o conteúdo do repositório serão selecionadas por você. Vamos deixar a opção Pública.

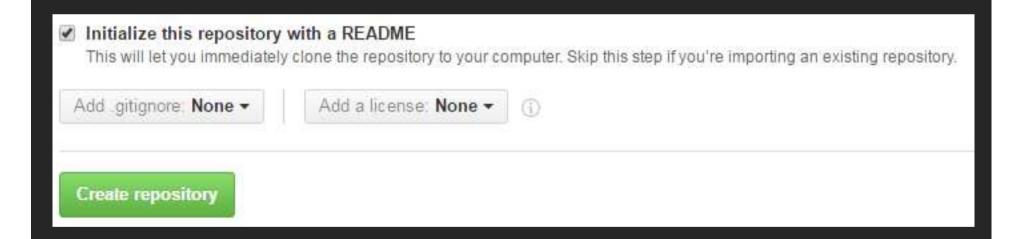




DESVENDANDO O GIT HUB

1º Passo: Criar um novo Projeto.

Inicie o Repositório, o tornando disponível para uso.

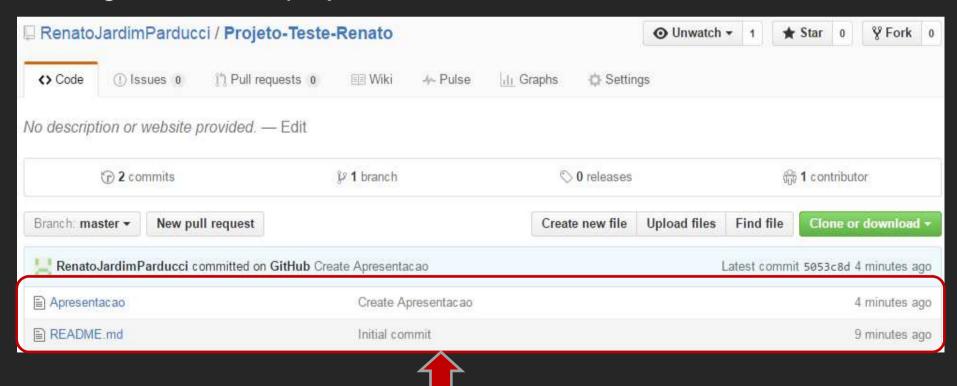




DESVENDANDO O GIT HUB

1º Passo: Criar um novo Projeto.

Na página do Repositório, você tem uma visão de todos documentos catalogados no seu projeto.





DESVENDANDO O GIT HUB

2º Passo: Criar o seu arquivo fonte original.

O arquivo fonte pode ser de qualquer tipo pois sempre que você for editá-lo, vai usar o editor original onde o arquivo foi criado, por exemplo:

- Elipse para programação JAVA
- MS-Project para Planos de Projeto;
- MS-PowerPoint para Apresentações;
- MS-Word para Documentação Externa do Software;
- ASTAH para Modelagem de Sistemas;



DESVENDANDO O GIT HUB

2º Passo: Criar o seu arquivo fonte original.

Edite a apresentação de projeto a seguir, usando PowerPoint.

PROJETO CÁLCULO DA VELOCIDADE DA LUZ

Você conhece a velocidade da luz?



A velocidade da luz influencia a nossa visão sobre o universo – nossa percepção sobre a existência das estrelas e planetas.

Muitos astros que observamos no céu não existem mais mas a luz ainda chega a nós, trazendo a enganosa percepção da sua existência.

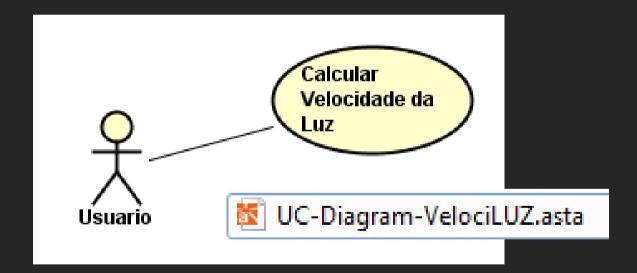
Se você é curioso, então diga quantas Milhas a Luz percorre em 1.000 dias!



DESVENDANDO O GIT HUB

2º Passo: Criar o seu arquivo fonte original.

Edite o modelo a seguir, usando ASTAH.





DESVENDANDO O GIT HUB

2º Passo: Criar o seu arquivo fonte original.

//Continua no proximo Slide...

Edite o código fonte a seguir, usando MS-WORD.

Esse texto pode ser transferido para o ECLIPSE para execução e testes.

```
//Estimativa da distância percorrida pela Luz em 1.000 dias
Class LUZ {
    Public static void mais (String args[]) {
        int VelocidadeLUZ;
        long Dias;
        long Segundos;
        logn Distancia;

    //Velocidade cientificamente comprovada da Luz em Milhas por Segundo VelocidadeLUZ = 186000;
```



DESVENDANDO O GIT HUB

```
//Estimativa da distância percorrida pela Luz em 1.000 dias
        //Continuação do Slide anterior...
        //Número de Dias de parâmetro
        Dias = 1000;
        //Conversão de Dias para Segundos
        Segundos = Dias * 24 * 60 * 60;
        //Calculo das Milhas percorridas em 1.000 dias
        Distancia = VelocidadeLUZ * Segundos
        //Sistema exibe o resultado do cálculo
        System.out.print (Distancia + "Milhas percorridas em 1.000 Dias");
```



DESVENDANDO O GIT HUB

3º Passo: Fazer o Upload do seu fonte original

Você deve subir um arquivo fonte (documento, vídeo, código de aplicação, etc.) que você tenha criado para dentro do repositório ou crie o arquivo dentro do GitHub.

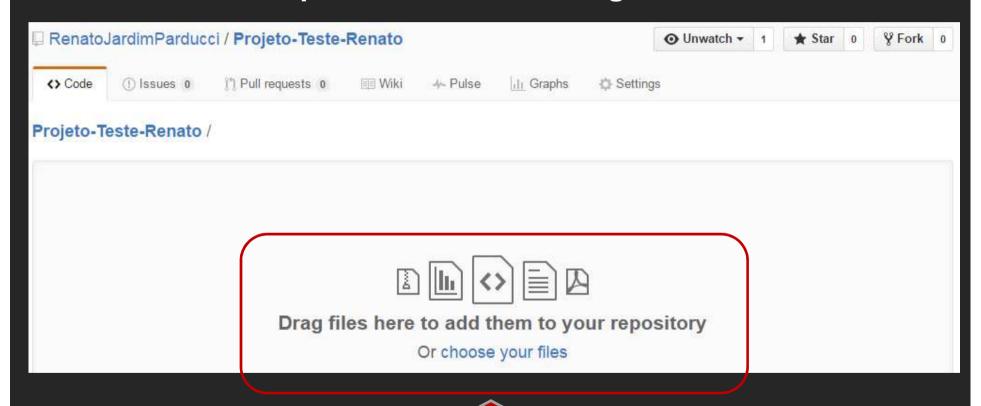


Em geral, vamos usar o Upload pois estaremos trabalhando os arquivos fontes com editores próprios.



DESVENDANDO O GIT HUB

3º Passo: Fazer o Upload do seu fonte original.



Você pode arrastar arquivos do seu Explorador de Pastas ou selecionar por navegação no Explorador

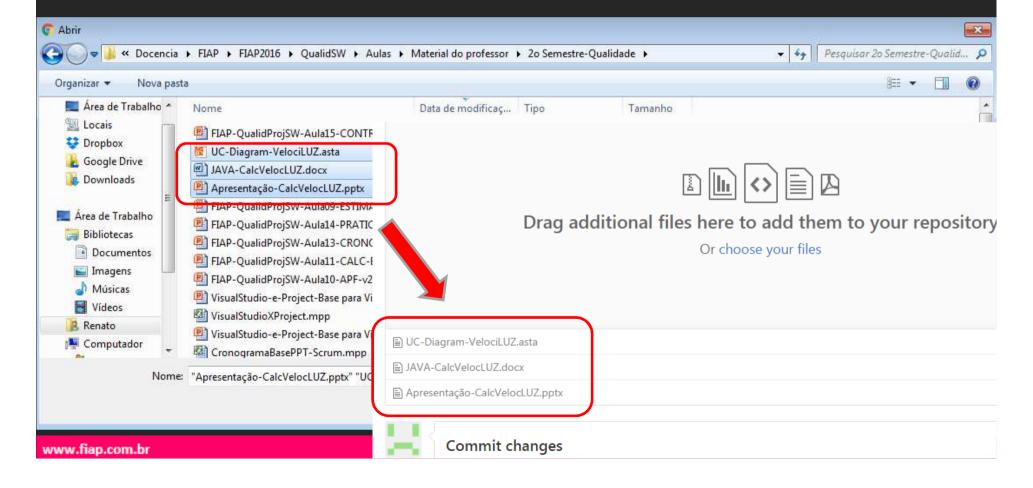
www.fiap.com.br



DESVENDANDO O GIT HUB

3º Passo: Fazer o Upload do seu fonte original.

Suba todos os arquivos criados numa única seleção de Upload!





DESVENDANDO O GIT HUB

3º Passo: Fazer o Upload do seu fonte original.

No caso, como são arquivos novos, selecione Commit Changes to the Master Branch!

ATENÇÃO!

Faça commit na cópia Master apenas no primeiro Upload/Versão do arquivo, caso contrário você pode estragar o seu controle de mudanças!

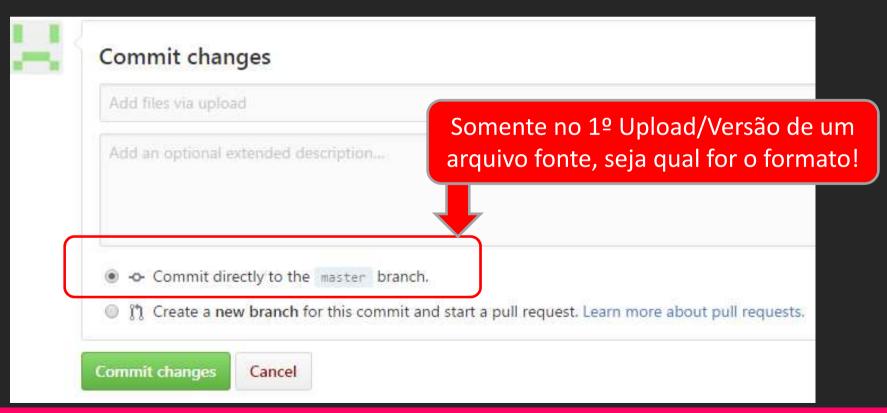
Você deve atualizar as cópias Branch quando estiver editando algo que já se encontra no portal!



DESVENDANDO O GIT HUB

3º Passo: Fazer o Upload do seu fonte original.

No caso, como são arquivos novos, selecione Commit Changes to the Master Branch!

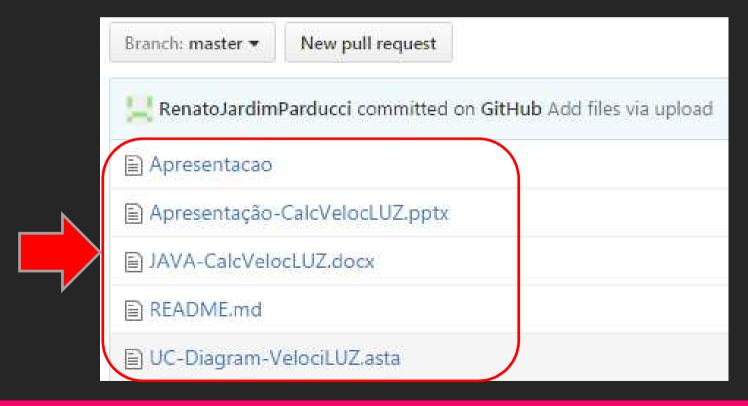




DESVENDANDO O GIT HUB

3º Passo: Fazer o Upload do seu fonte original.

Seus novos arquivos fonte estão agora catalogados no Registro do seu projeto!





DESVENDANDO O GIT HUB

4º Passo: Criar um Branch (ramo).

Branchs vão controlar as diversas versões do seu software e garantir que possam ser harmonizadas/combinadas ao final de um trabalho colaborativo de modificação.

Teremos uma Branch Mestre (Master), com o arquivo fonte definitivo e Branch de Ajuste (Feature) que mantém uma cópia do Mestre que está em modificação.

Dessa forma, uma alteração nunca é feita diretamente na cópia mestre. Somente alterações homologadas são replicadas para a cópia mestre, ao final do processo de modificação/manutenção.



DESVENDANDO O GIT HUB

4º Passo: Criar um Branch (ramo).

Com o uso do Branch, podemos controlar o Check in e o Check out de fontes, evitando o conflito de versões e erros de desenvolvimento.

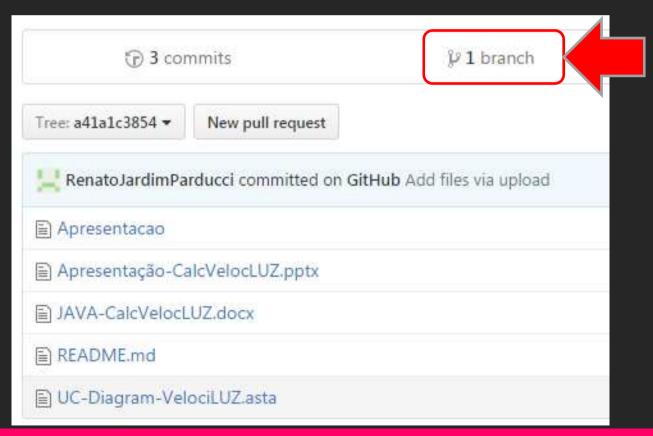




DESVENDANDO O GIT HUB

4º Passo: Criar um Branch (ramo).

Perceba que o controle de fontes inicia com apenas 1 Branch – o principal!





DESVENDANDO O GIT HUB

4º Passo: Criar um Branch (ramo).

Crie seu ramo para os arquivos que subiu no Registro Master de Projeto, de forma que possamos alterá-los!

Clique no Branch: master * New pull request seletor de Branch RenatoJardimParducci committed on GitHub Add files via upload Apresentacao Apresentação-CalcVelocLUZ.pptx README.md UC-Diagram-VelociLUZ.asta

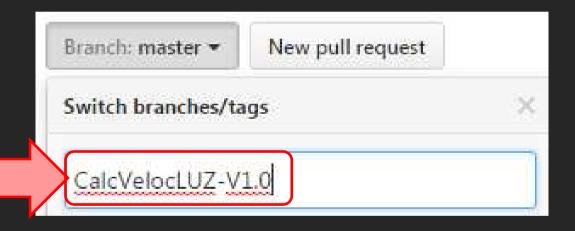


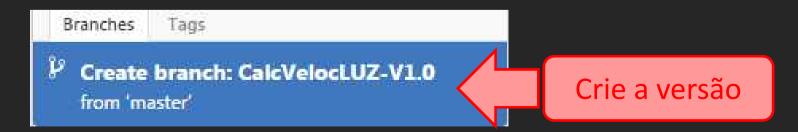
DESVENDANDO O GIT HUB

4º Passo: Criar um Branch (ramo).

Crie seu ramo para os arquivos que subiu no Registro Master de Projeto, de forma que possamos alterá-los!

Escolha um
nome para a
versão que
você vai
editar/alterar



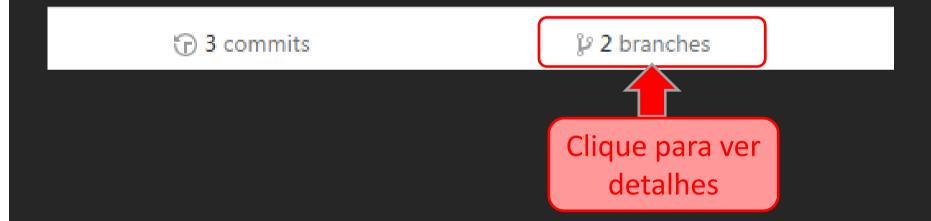




DESVENDANDO O GIT HUB

4º Passo: Criar um Branch (ramo).

Veja que agora você têm duas versões! A original e a que será editada!

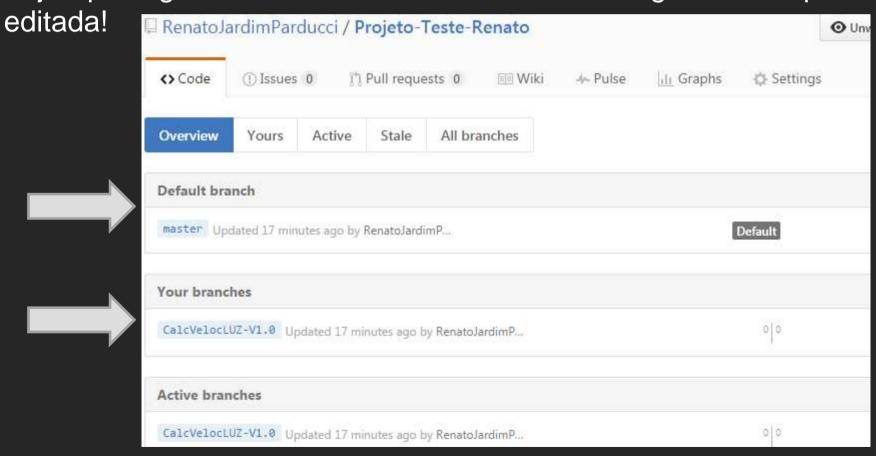




DESVENDANDO O GIT HUB

4º Passo: Criar um Branch (ramo).

Veja que agora você têm duas versões! A original e a que será

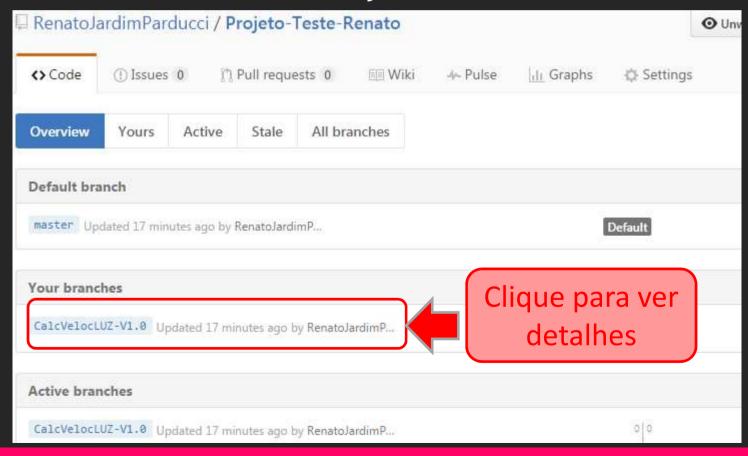




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Selecione o Branch da versão em edição!





DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

No Branch de edição, podemos:

- Alterar arquivos criados diretamente no GitHub
- Fazer download dos arquivos, usar os editores externos e depois fazer um upload de atualização!

Clique em Readme.md (default criado no GitHub)

RenatoJardimParducci committed on GitHub Add files via upload

Apresentacao

Apresentação-CalcVelocLUZ.pptx

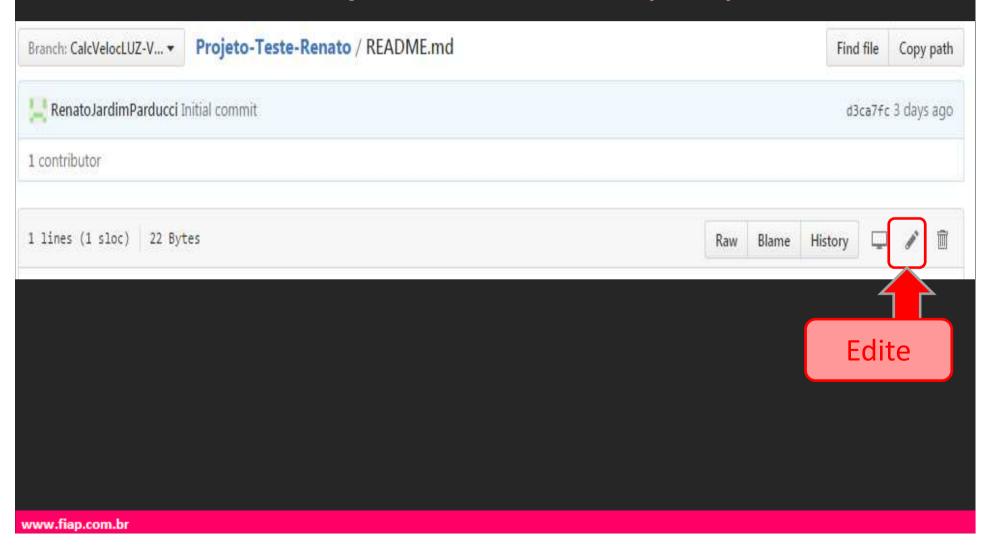
README.md

UC-Diagram-VelociLUZ.asta



DESVENDANDO O GIT HUB

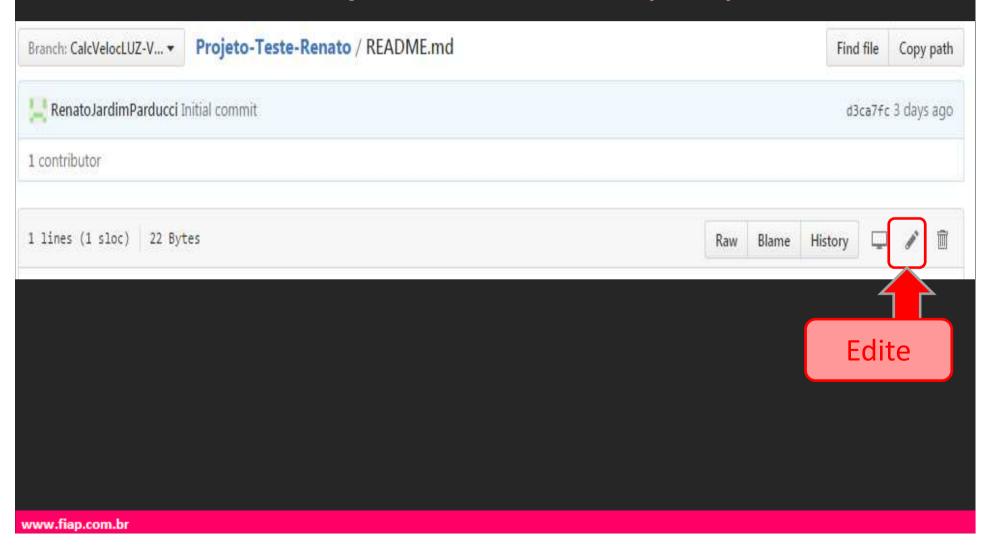
5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).





DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).





DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

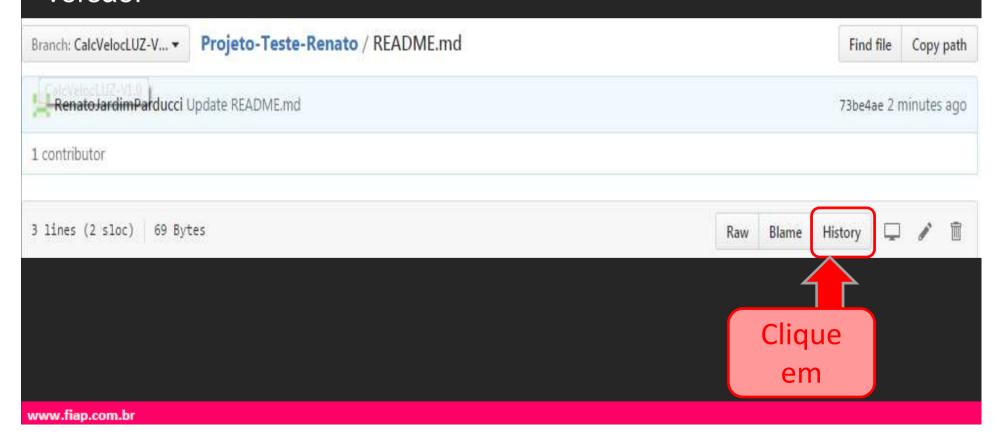




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Você pode acompanhar todo o histórico de alterações sobre um arquivo fonte! Se errar em uma atualização, pode recuperar qualquer versão!

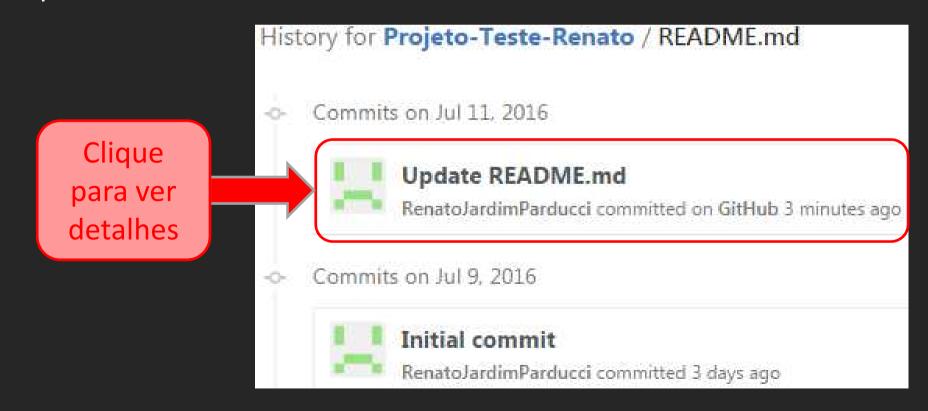




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Você pode acompanhar todo o histórico de alterações sobre um arquivo fonte!





DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Você pode acompanhar todo o histórico de alterações sobre um arquivo fonte!





DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Qualquer pessoa com acesso ao seu repositório pode editar arquivos.

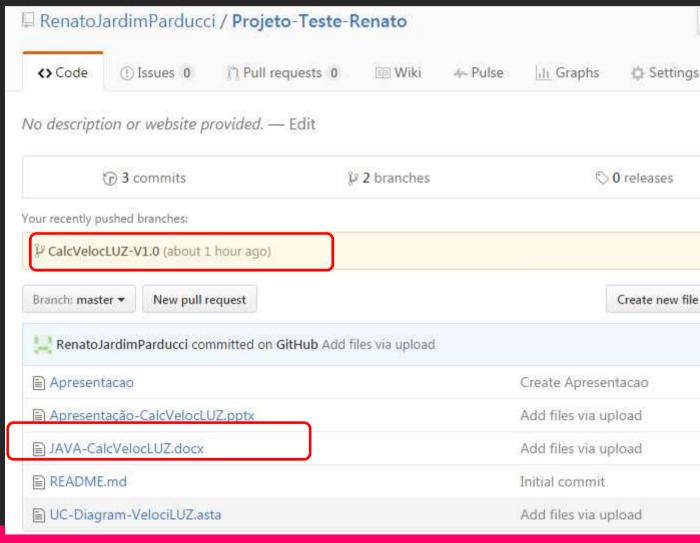


DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Vamos baixar o arquivo Word que tem o programa JAVA que criamos e editá-lo no editor

Confirme que está no Branch correto!

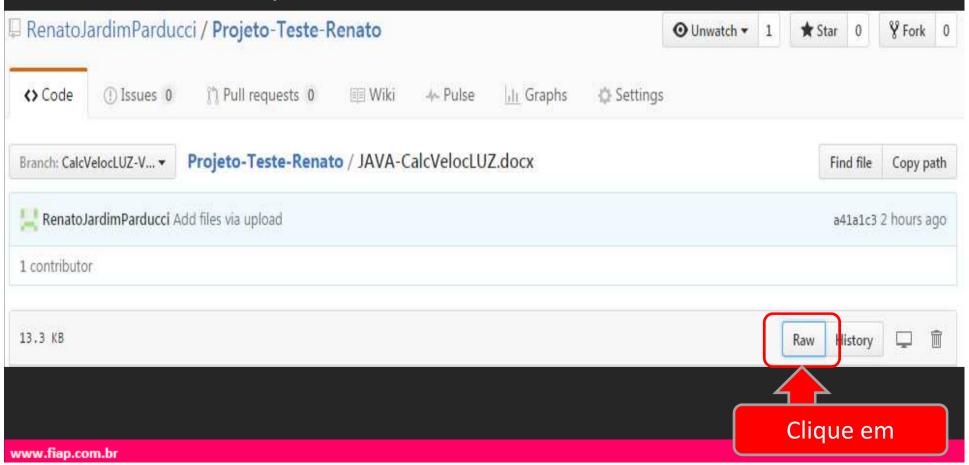




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Vamos baixar o arquivo fonte JAVA escrito com o MS-Word!

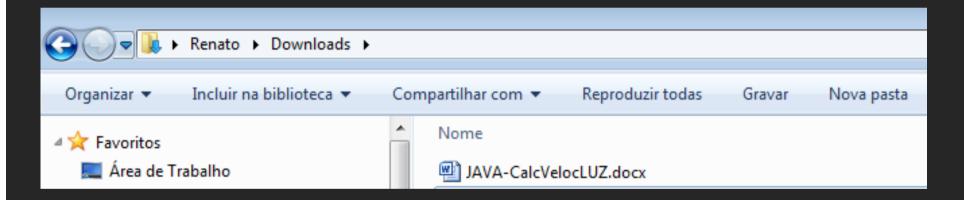




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Abra o arquivo que está na sua área de Downloads!





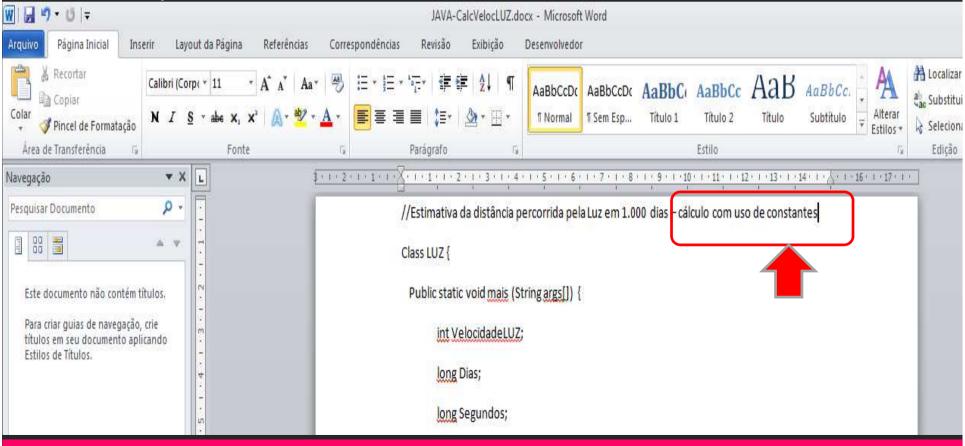
www.fiap.com.br

CONTROLE DE VERSÃO EM PROJETOS DE SOFTWARE

DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Edite o arquivo, salve e feche!

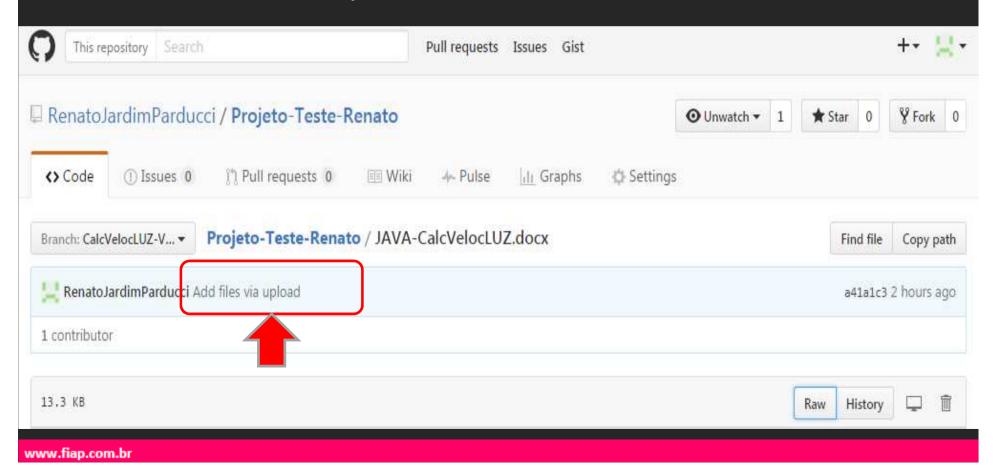




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Suba a nova versão no portal GitHub!

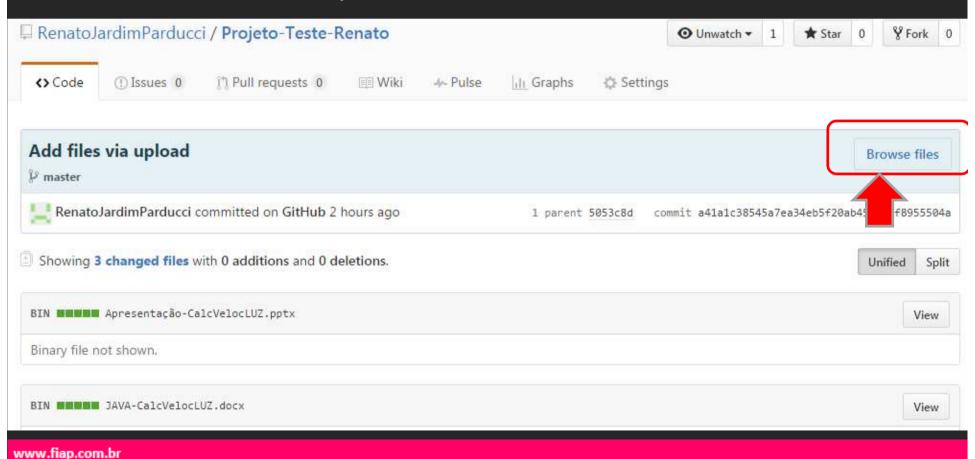




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Suba a nova versão no portal GitHub!

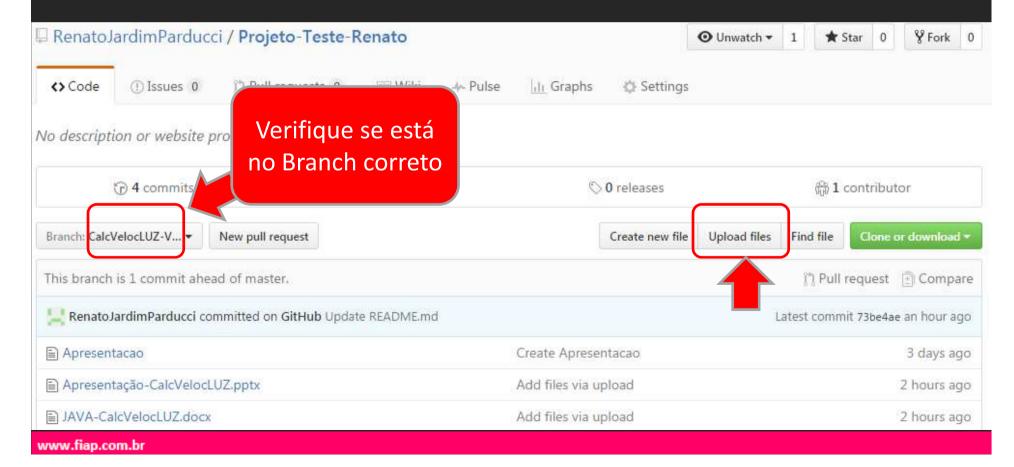




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Suba a nova versão no portal GitHub!

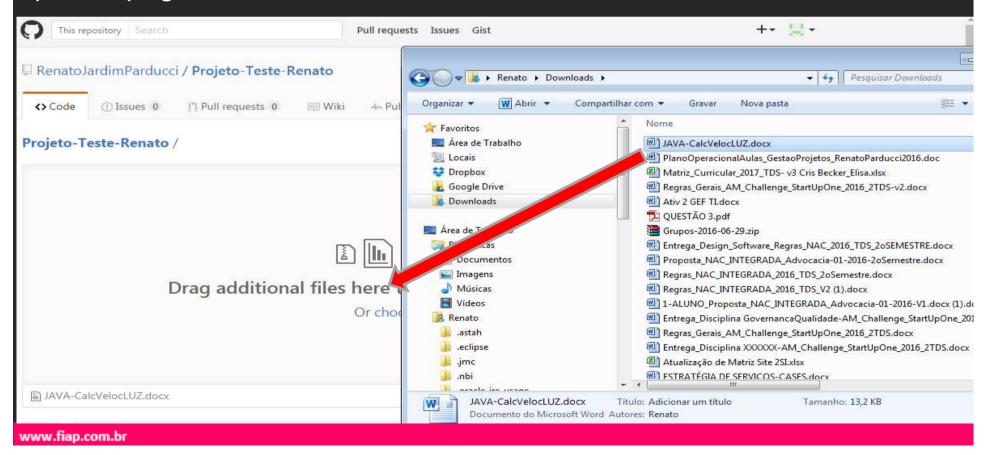




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Experimente agora, clicar e arrastar o arquivo do Windows Explorer para a página do GitHub!

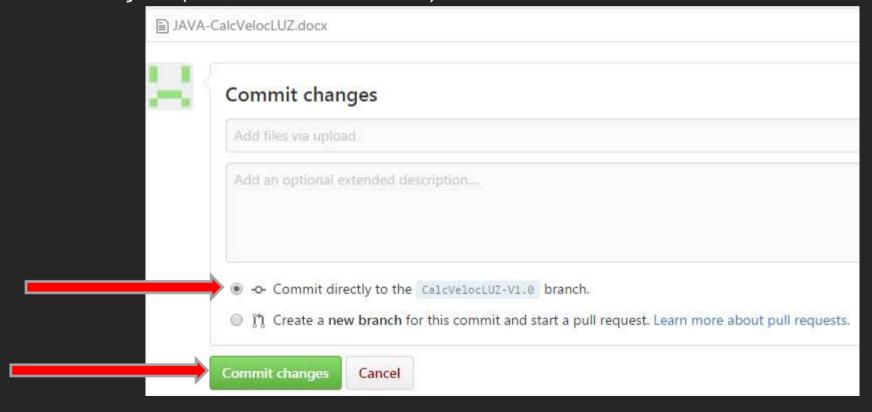




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Faça o Commit (confirmação de atualização) no ramo (Branch) da versão em edição (V1, no nosso caso)!

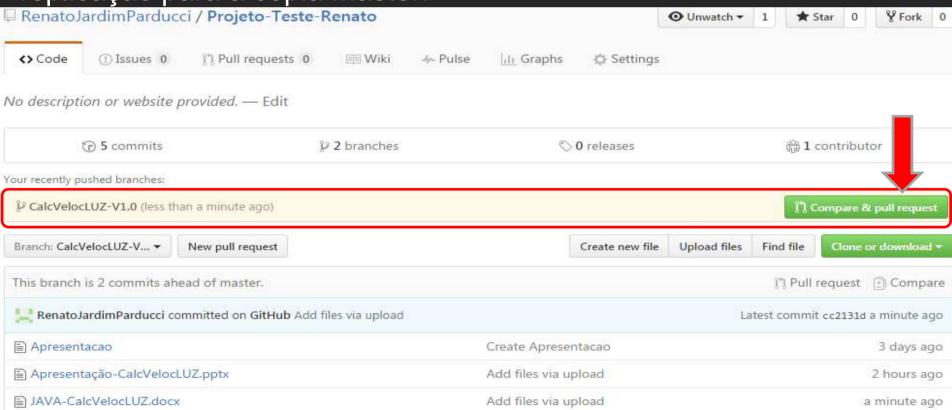




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Perceba que agora, o GitHub identificou que você atualizou um arquivo já existente e ele coloca o seu arquivo em espera por replicação para a cópia Master!

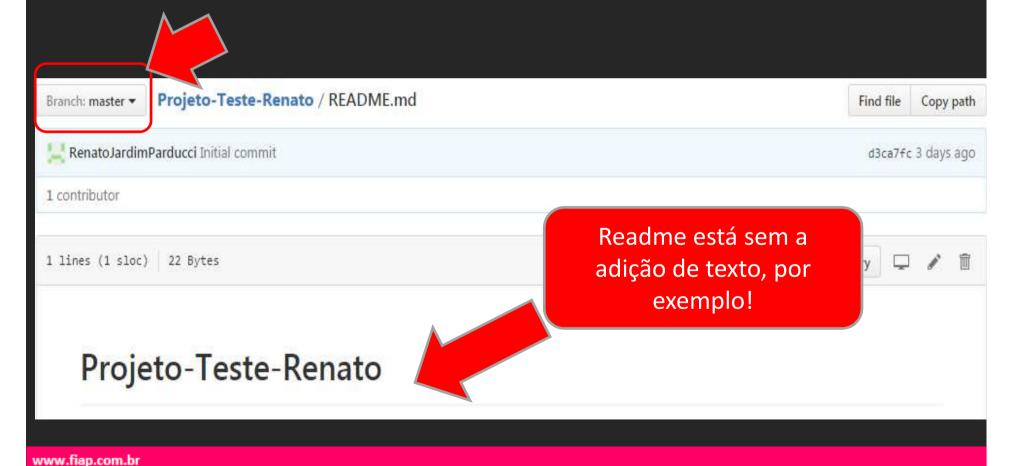




DESVENDANDO O GIT HUB

5º Passo: Editar os arquivos de um Branch (ramo).

Verifique que a sua cópia Master ainda está INALTERADA!





DESVENDANDO O GIT HUB

Passo: Atualizar a cópia Master, aplicando todas 6° modificações feitas sobre um arquivo.

Uma Pull Request (Pedido de Puxada) é uma solicitação feita pelo responsável pela atualização do software ao administrador do conteúdo, para que seja autorizada a atualização da fonte Master, finalizando o processo de edição do documento em questão.

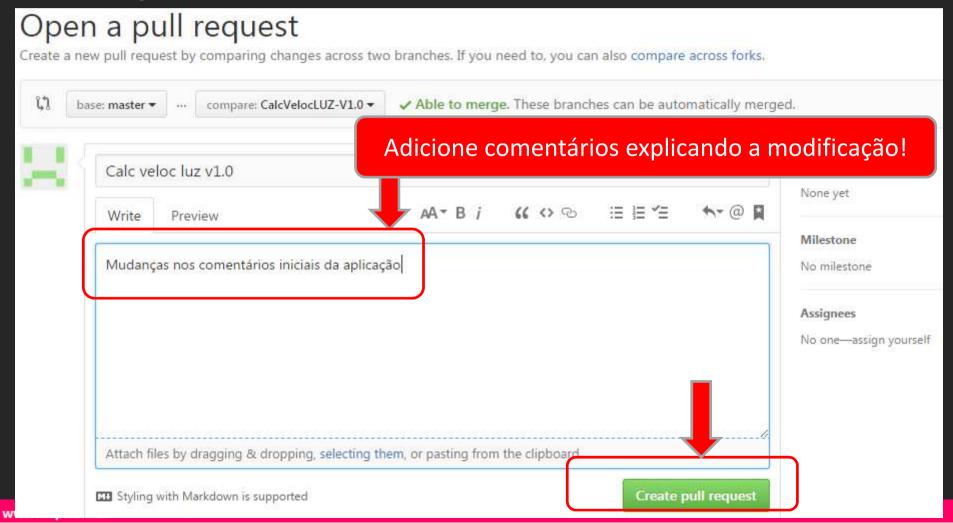
CalcVelocLUZ-V1.0 (less than a minute ago)





DESVENDANDO O GIT HUB

Passo: Atualizar a cópia Master, aplicando todas modificações feitas sobre um arquivo.





DESVENDANDO O GIT HUB

6º Passo: Atualizar a cópia Master, aplicando todas as modificações feitas sobre um arquivo.

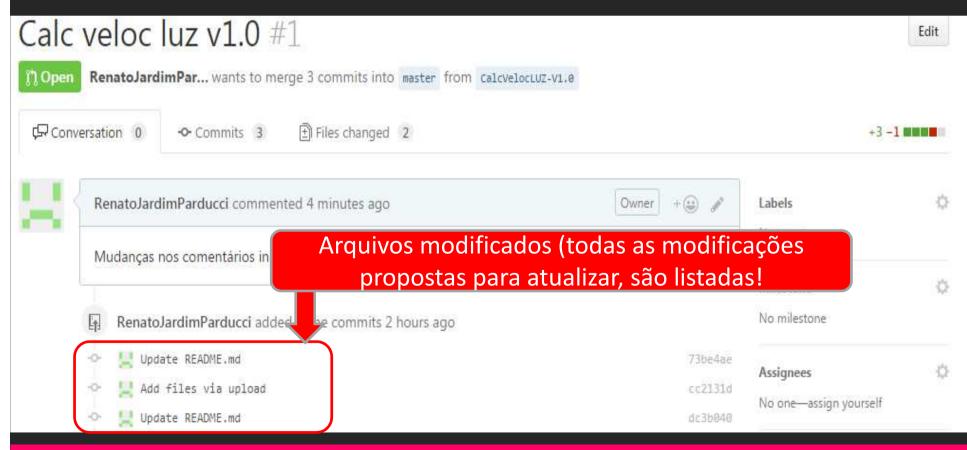
Agora, você ou uma pessoa designada em sua equipe como Administradora do Repositório, deverá confirmar ou não a atualização na cópia Master (Merge, "combinação", dos arquivos editados com os originais).

Se um arquivo foi editado mais de uma vez, ele será combinado com todas as mudanças feitas.



DESVENDANDO O GIT HUB

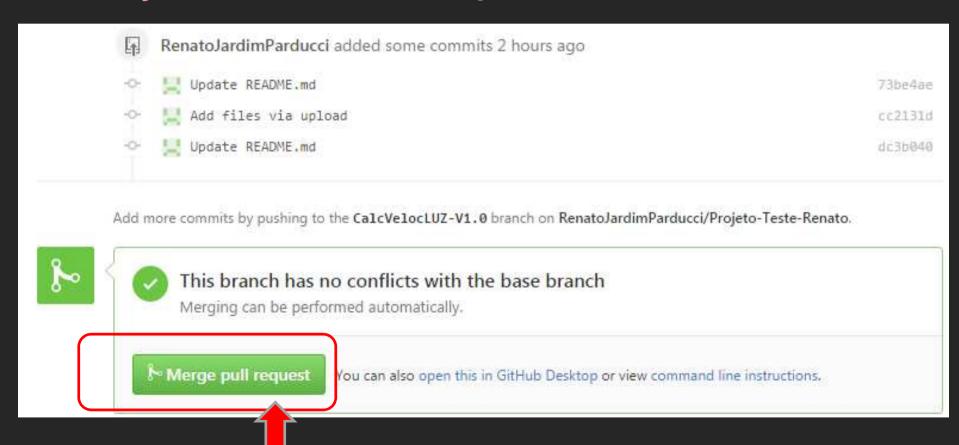
60 Passo: Atualizar a cópia Master, aplicando todas modificações feitas sobre um arquivo.





DESVENDANDO O GIT HUB

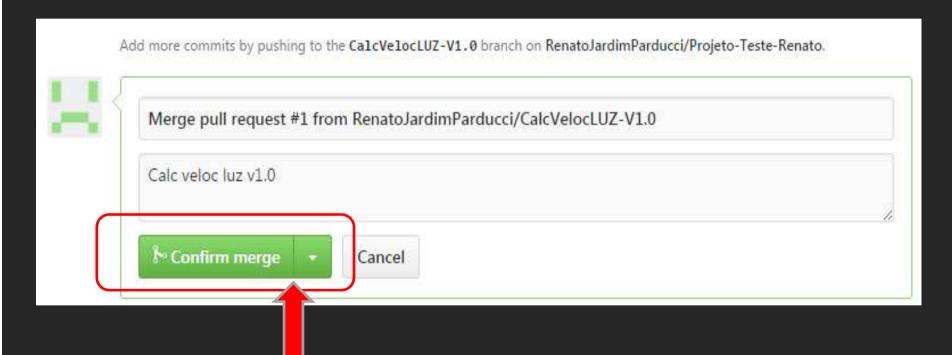
6° Passo: Atualizar a cópia Master, aplicando todas modificações feitas sobre um arquivo.





DESVENDANDO O GIT HUB

60 Passo: Atualizar a cópia Master, aplicando todas modificações feitas sobre um arquivo.

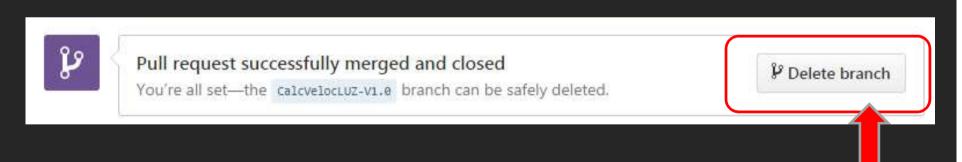




DESVENDANDO O GIT HUB

6º Passo: Atualizar a cópia Master, aplicando todas as modificações feitas sobre um arquivo.

Se você e a sua equipe não pretendem fazer mais nenhuma atualização nos arquivos fontes do Branch de edição que foi criado (V1 no caso do exemplo), esse Branch pode ser excluído, voltando a existir apenas a cópia Master novamente.

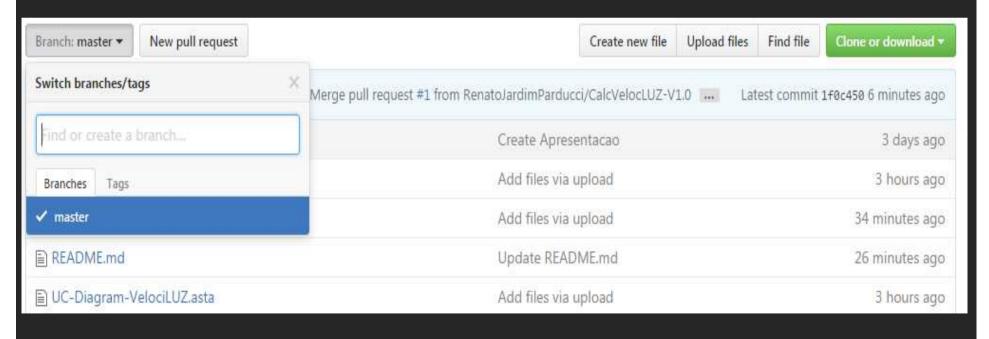




DESVENDANDO O GIT HUB

7º Passo: Conferindo as mudanças.

Voltando à página inicial do projeto, você pode confirmar que o Branch de edição "Calc Veloc Luz 1.0", não existe mais. Ficou apenas a cópia Master, atualizada!

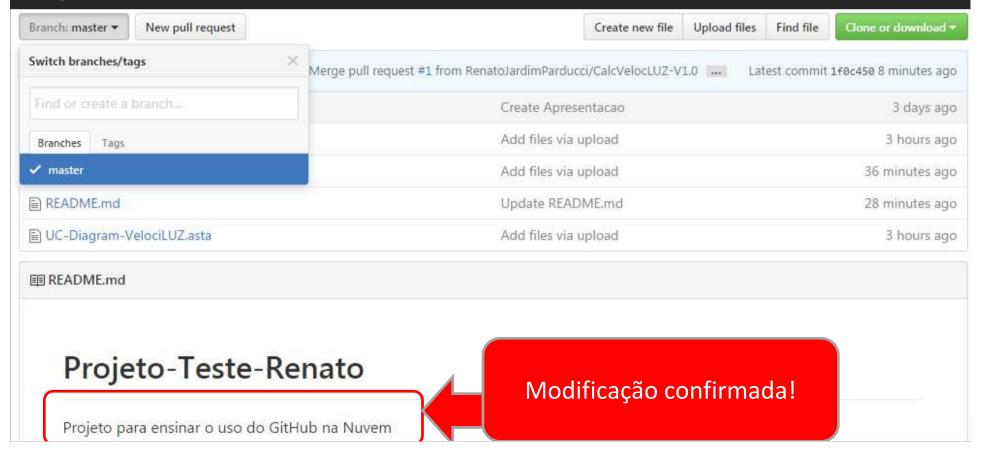




DESVENDANDO O GIT HUB

7º Passo: Conferindo as mudanças.

Selecione o Readme e veja que as adições de texto estão presentes agora na cópia Master!

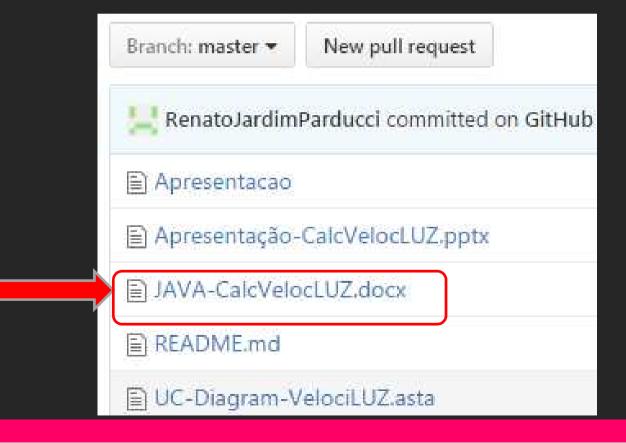




DESVENDANDO O GIT HUB

7º Passo: Conferindo as mudanças.

Faça o download do arquivo com o código JAVA para fazer a mesma conferência!



www.fiap.com.br



DESVENDANDO O GIT HUB

7º Passo: Conferindo as mudanças.

Faça o download do arquivo com o código JAVA para fazer a mesma conferência!





DESVENDANDO O GIT HUB

7º Passo: Conferindo as mudanças.

Faça o download do arquivo com o código JAVA para fazer a mesma conferência!

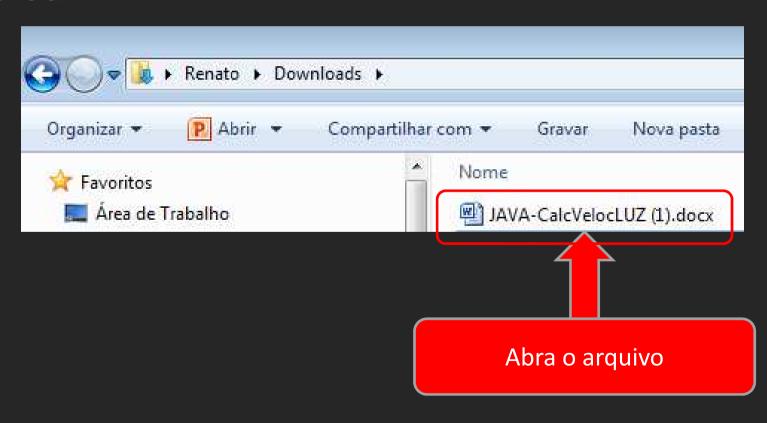




DESVENDANDO O GIT HUB

7º Passo: Conferindo as mudanças.

Faça o download do arquivo com o código JAVA para fazer a mesma conferência!

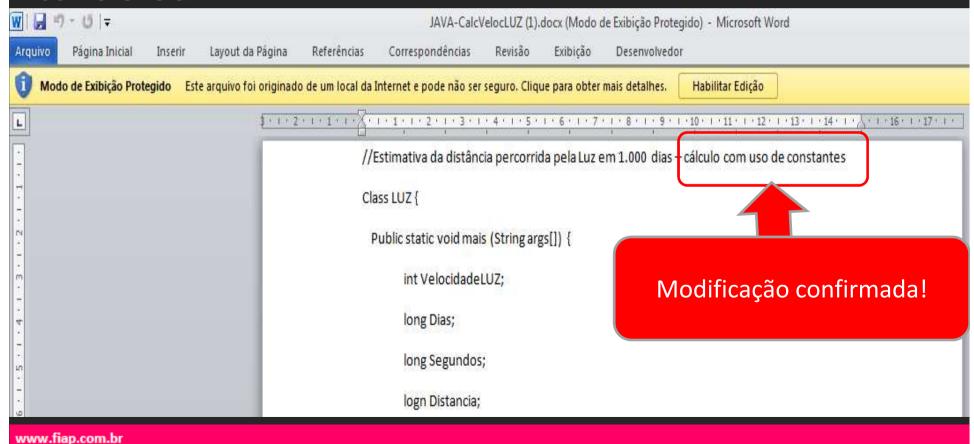




DESVENDANDO O GIT HUB

7º Passo: Conferindo as mudanças.

Faça o download do arquivo com o código JAVA para fazer a mesma conferência!





DESVENDANDO O GIT HUB

8º Passo: Colaborando em grupo.

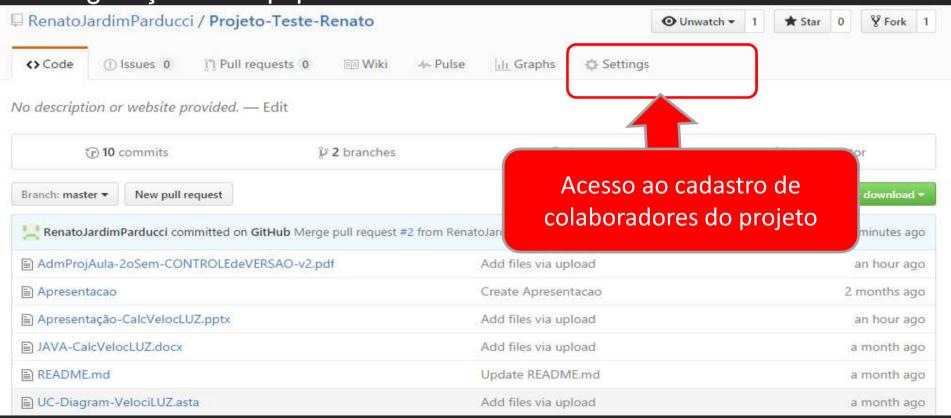
Você pode criar um grupo de trabalho para o seu o projeto, o qual terá permissão de criar e atualizar Branch e Master copy!



DESVENDANDO O GIT HUB

8º Passo: Colaborando em grupo.

O criador do projeto deve selecionar a opção de setup para acessar a configuração de equipes!

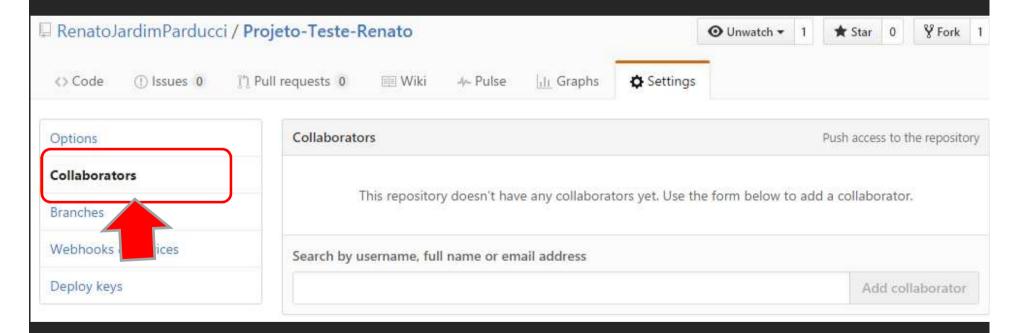




DESVENDANDO O GIT HUB

8º Passo: Colaborando em grupo.

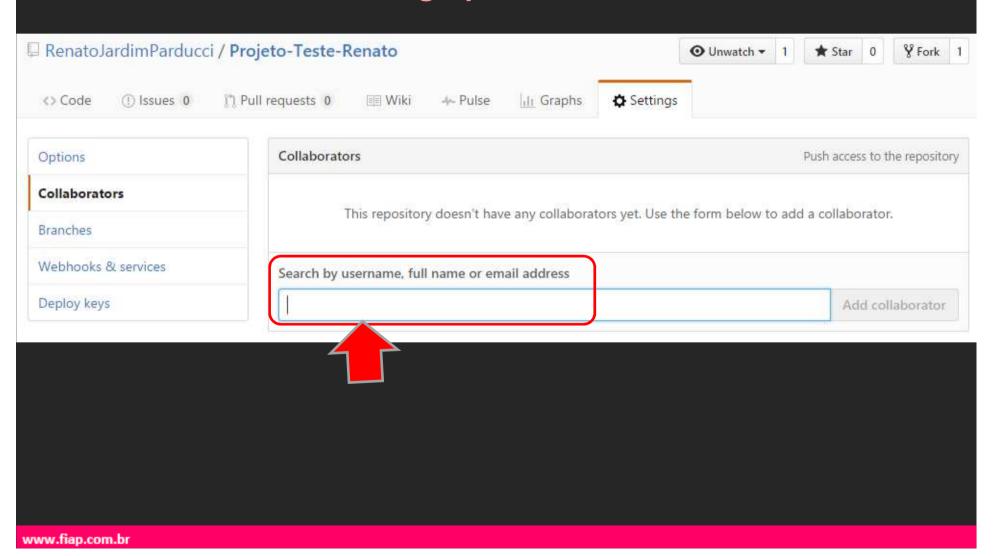
Selecione a opção de colaboradores!





DESVENDANDO O GIT HUB

8º Passo: Colaborando em grupo.





DESVENDANDO O GIT HUB

8º Passo: Colaborando em grupo.

Cada convidado receberá um e-mail com o link do projeto e deverá confirmar sua adesão para ganhar o acesso.

O projeto passará a constar na lista de projetos do colaborador.



DESVENDANDO O GIT HUB

8º Passo: Colaborando em grupo.

Com o recurso de colaboração, o Github fará a combinação (merge) de todas as alterações produzidas em cada arquivo fonte pelos colaboradores, quando for feito o Commit na cópia Master.







CONTROLE DE VERSÃO EM PROJETOS DE SOFTWARE

Continua na próxima aula...

PROFESSOR:

RENATO JARDIM PARDUCCI

PROFRENATO.PARDUCCI@FIAP.COM.BR