**Виталий Черный:** Командлайн написан и состыкован с ядром: выводится help. Осуществляется функция linearize, которая в данный момент может выполнять фиксированные команды ядра по исправлению сообщений коммитов. Она принимает путь к репозиторию, стартовый коммит и настройки определяющие что именно исправлять в сообщениях коммитов

**Паршуков Кирилл:**

Изменили полностью ядро, изменили алгоритм. Теперь мы для ускорения работы сначала изменяем все сообщения, и только потом работаем с самой историей, потому что изменение сообщений довольно затратная операция, если ее делать по старому алгоритму. (До этого было так: сначала выполняется линеаризация, потом выполняется сквошинг, потом выполняется изменения сообщений. Каждое такое изменение сообщений перестраивало бы историю, что очень затратно. А так как у нас сообщения в коммитах это по сути строки, мы можем просто сами строки обработать, не трогая при этом сами коммиты, и потом, когда уже с самими коммитами будет работать на этапе линеаризации, тогда уже будем все подменять. (Это позволяет ускорить процесс практически в шесть раз)

Начиная с конца этой недели, вся основная работа будет проходить в линеаризаторе (т.е. открытия репозитория, поиск коммитов и тд) И теперь по именно линейной пока что истории мы можем менять сообщения коммитов. (из-за переделок алгоритм линеаризации дорабатывается заново)

**Макаревич Никита:** создан плагин idea, который уже находится в рабочем состоянии, но пока он не подключен к ядру и пока что у него самый простой интерфейс, который в дальнейшем будет улучшаться. В ближайшие дни будет заниматься подключением плагина к ядру.

**Кузьмичев Егор:**

Изначально заказчик хотел, чтобы VScode подключался к ядру (куча поисков было проделано Егором, и был найден только один вариант – Live Connect, который очень устаревший и нам не подходит)  
И после, по рекомендациям куратора Марата Халимовича, решили подключаться к командлайн. (нашли решение, как это сделать, и в ближайшие дни Егор будет тестировать) Также после последнего общения с куратором сделали пока что прототип графического интерфейса, который дальше будет совершенствоваться.