

Tiedotus

6.11. Microsoft pilvipalvelukoulutus

Kauppiksella. Vielä tilaa.

8.-22.10. Pelikerhon pienisuuri peli-ideakilpa

Käynnissä. Kaipaa ideoitanne.

Versionhallinta

Peliprojektit talteen

Pelikerho,
Jussi Rasku

Seinäjoen kaupunginkirjasto
6.10.2014

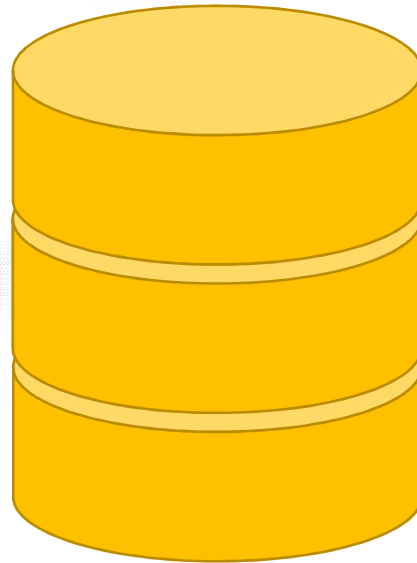


Versionhallinta

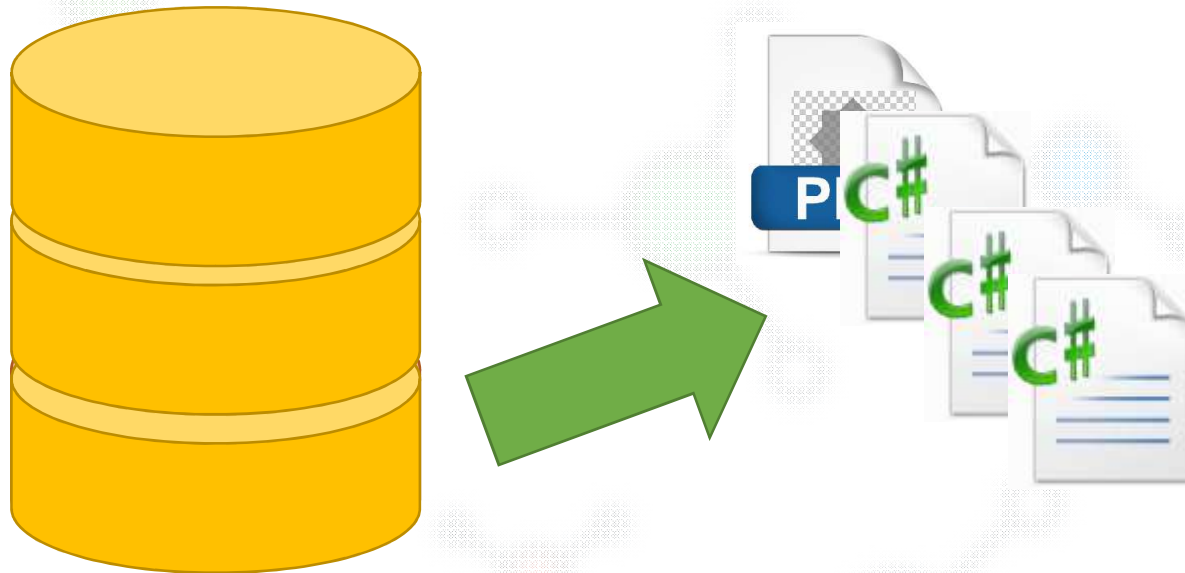
- Mikä se on
 - Keskitetty varasto ohjelmakoodille (ja muille tiedostoille)
 - Säilöo myös vanhat versiot
- Mihin sitä käytetään:
 - Varmuuskopiointiin
 - Muutosten jäljittämiseen
 - Yhteisprojekteihin
 - Helppoon kokeilemiseen

Peruskäsitteet: Repository (suom. Säiliö)

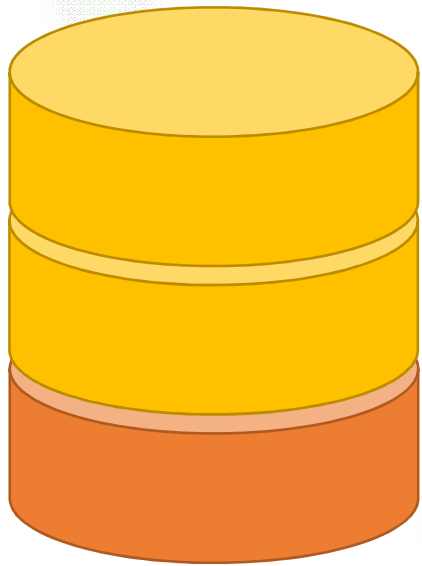
- Se paikka versionhallintapalvelimella, minne työsi on tallennettu.
 - Säiliöitä voi olla yksi tai useita: 1 per tuote, 1 per osasto jne.
 - Esim. <https://github.com/juherask?tab=repositories>



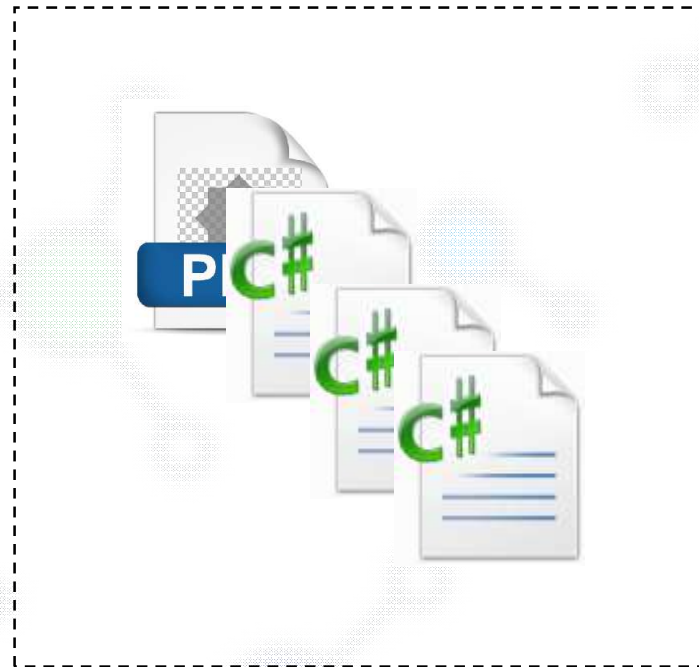
Peruskäsitteet: Checkout



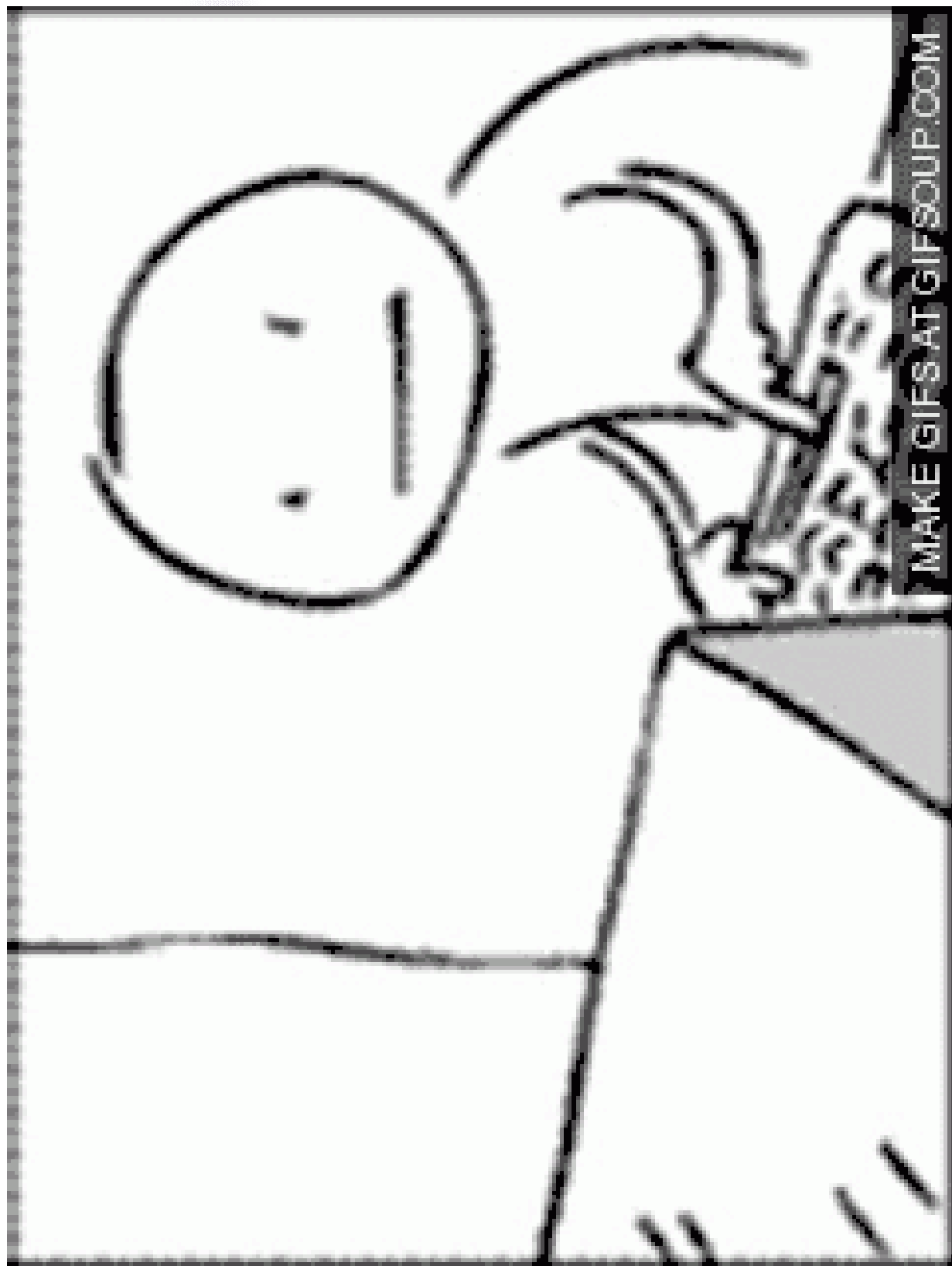
Peruskäsitteet: Paikallinen kopio



Netissä oleva
(etä) palvelu

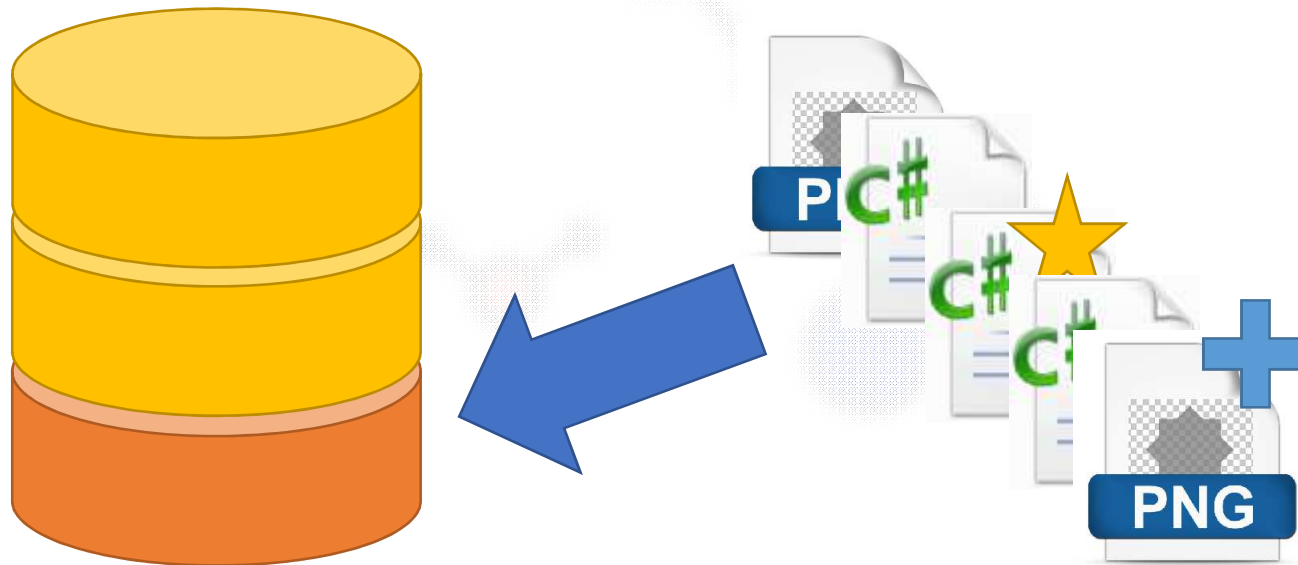


Sinun koneesi
(paikallinen) levy



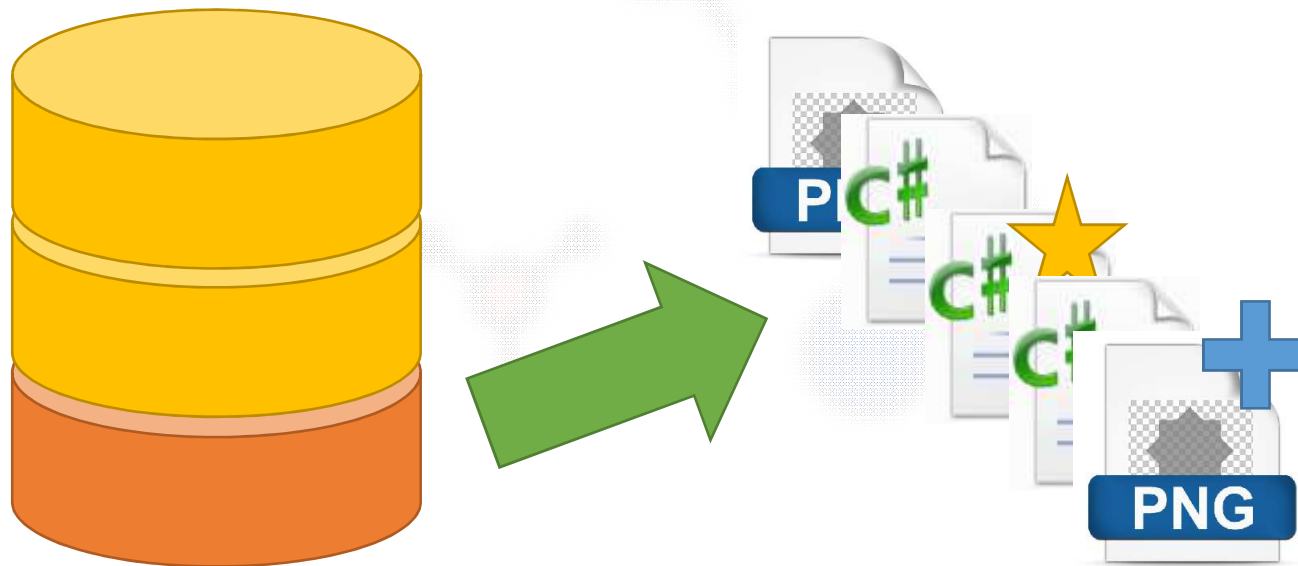
Peruskäsitteet: Commit

- Oman työn lähettäminen versionhallintaan
 - Muokatut tiedostot viedään
 - Lisätyt pitää ensin lisätä versionhallintaan “Add” toiminnolla

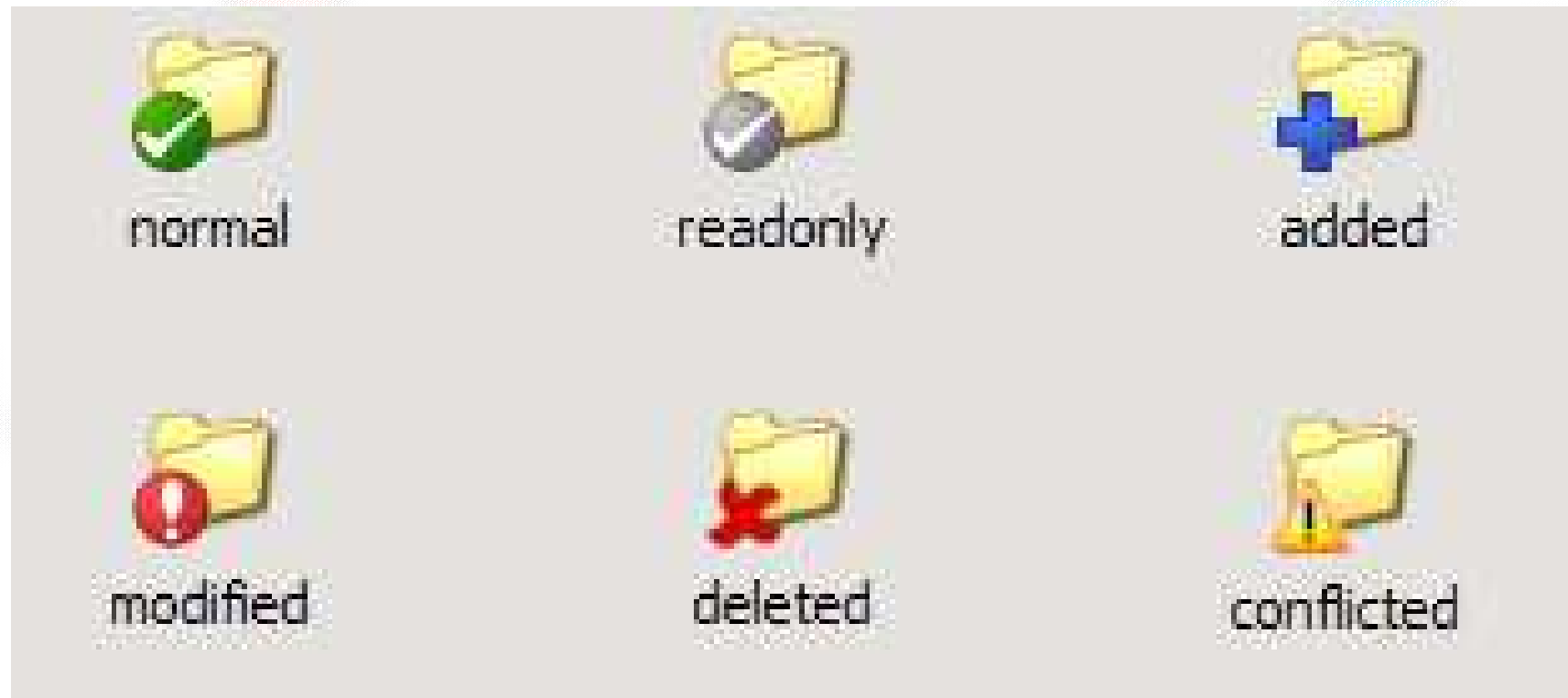


Peruskäsitteet: Update

- Viimeisimpien tiedostoversioiden haku.
 - Päivittää vain muuttuneet
 - Hakee uudet lisätyt tiedostot
- Toiminnon jälkeen paikallinen kopiosi on ajan tasalla

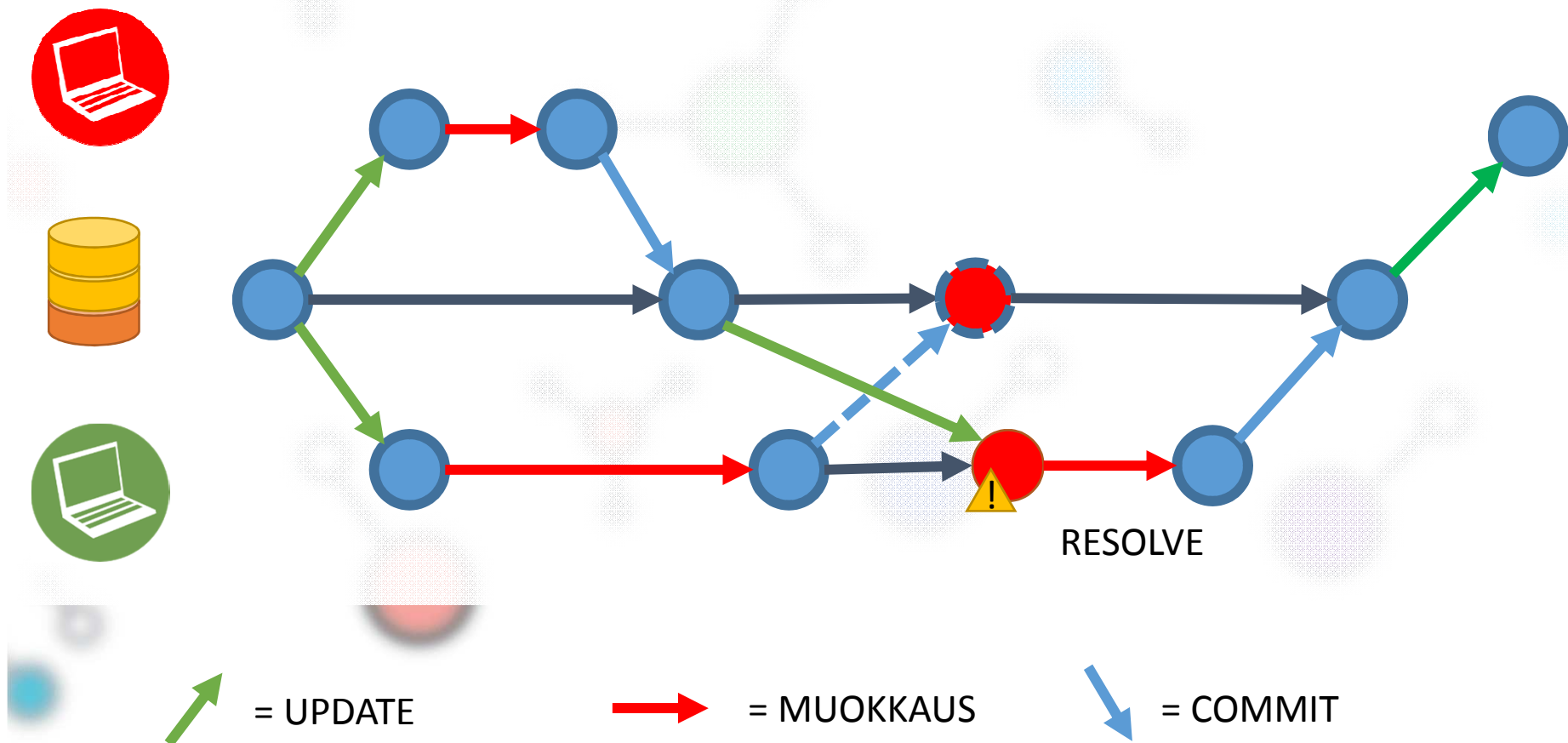


Tiedostojen tilat



Peruskäsitteet: Merge

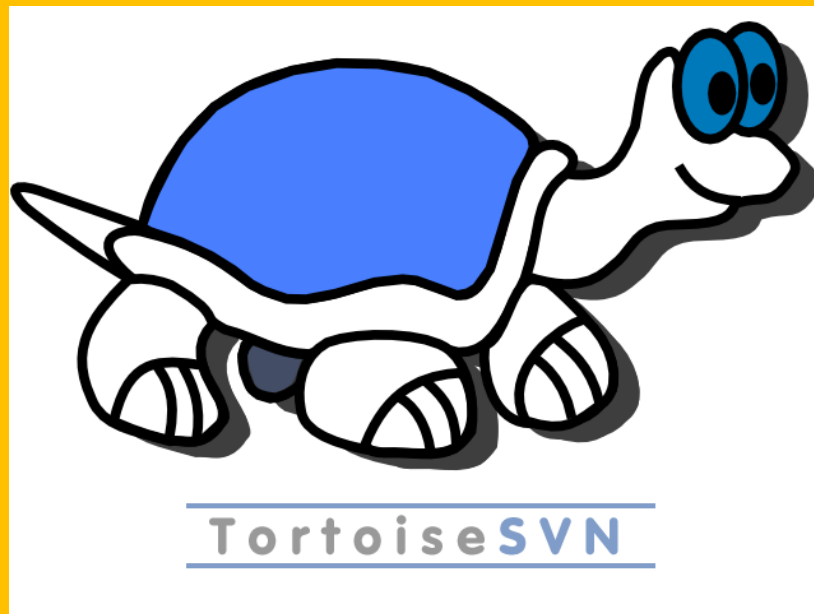
- Entäs jos joku on ehtinyt muuttaa muuttamaasi tiedostoa?



Peruskäsitteet: Branching, Tagging

- Branching
 - Uuden kopion tekeminen projektista **säiliöön**
 - Voidaan käyttää esimerkiksi vapaampaan kokeiluun kehitysversiossa (stabiili jää trunkkiin)
- Tagging
 - Merkitään vapaamuotoisella tunnisteella eli tágillä jonkin säiliön tilanne
 - Esimerkiksi asiakasversiot “v. 1.0”, “v. 1.2” jne.

Suosittelut työkalut



<https://trac.cc.jyu.fi/projects/npo/wiki/GitHubinKaytto>

Hyviä käytäntöjä

1. Vain kääntyvää koodia versionhallintaan
2. Vältä “megacommitteja”, eli commitoi usein
 - Älä rönsyile, vaan tee yksi asia kerrallaan valmiiksi
 - Etuna, että merget ovat helpompia
3. Katselmoi aina muutokset ennen committia
 - MUISTA LISÄTÄ PUUTTUVAT!
 - Onnistuu helposti jos noudatat 2:sta
4. Kirjoita commitin kommenttiin mitä teit ja miksi
5. Kun aiot repiä koodia kunnolla auki, käytä bräntchiä

The background features a network of faint, grey, interconnected lines resembling a molecular structure or a web. Scattered throughout are several colored spheres: red, blue, green, and purple. Some of these spheres are connected to the network lines, while others are isolated. The overall aesthetic is clean and modern, with a focus on geometric and organic forms.

Sitten muihin aiheisiin

Pelilukupiiri ja kilpailu

Pelilukupiiri

Amnesia Fortnight 2014: projektit, pitchaus, peliteollisuuden roolit, työkalut ym.



<http://bit.ly/amnesiafortnight>

SEPELIN SUURPIENI PELI-IDEA KILPAILU

Action Movie Tactics

