

一.命令行的演示

1.项目经理将服务器的已有的内容下载到本地

- `svn checkout 服务器地址 --username=mgr --password=mgr`

2.项目经理初始化项目

- `touch main.m` :创建main.m
- `svn add main.m` : 将main.m添加到svn的管理之下
- `svn commit -m "初始化项目" main.m` : 将main.m上传到服务器

3.查看文件状态(查看文件是否在svn的管理之下,或者是否进行了修改而没有提交)

- `svn status`

? : 不在svn的管理之下

A : 该文件在已经添加到svn的管理之下,但是该文件在本地,并没有提交到服务器

M : 该文件在本地已经被修改,但是没有传到服务器

D : 该文件在本地已经删除,但是服务器依然有该文件,删除操作没有更新到服务器

4.张三加入开发

1> 将服务器所有的内容下载到本地

- `svn checkout 服务器地址 --username=zs --password=zs`

2> 开始开发

- `touch person.h person.m` :创建person类
- `svn commit -m "创建了person类"`

3> 经理更新代码

- `svn update`:更新服务器最新的代码(如果该文件在本地不存在,则下载,如果本地存在,则更新)

5.命令行的简写

- `svn checkout -> svn co`
- `svn status -> svn st`
- `svn commit -> svn ci`
- `svn update -> svn up`

6.版本回退

- `svn revert person.h` : 删除本地新增的内容(没有提交到服务器)
- `svn update -r6` : 先回退到某个版本,观察下,该版本是否是你想要的那个版本
- `svn update` : 更新到最新的版本
- `svn merge -r7:6 person.h`

注意:如果本地版本号低于服务器的版本号,那么不能提交

7.删除文件

- `svn remove(rm) person.m`

8.查看版本信息

- `svn update` : 更新服务器最新的内容
- `svn log` : 查看版本信息

9.公司常用的命令

- `svn update` : 更新
- `svn commit -m "注释"` : 将本地的代码提交到服务器

二.李四加入开发(李四进入公司)

1> 需要向项目经理要一些东西

- 和项目经理要服务器的地址,以及账号和密码
- 需求文档: 有什么需求,做什么样的功能
- 接口文档: 详细的记录服务器所有的接口
- 效果图: 界面到底长成什么样子

2> 将服务器已有的内容下载到本地

- `svn checkout` 服务器地址 账号和密码
- `touch dog.h dog.m` : 创建dog类
- `svn add *` : 将不在svn管理之下的所有文件添加到svn的管理之下
- `svn commit -m "添加dog类"` :

3> 代码冲突

- `out of date` : 过期,本地版本号低于服务器的版本
- `df` : 在命令行中展示所有的不同
- `e` : 在命令行中来编辑冲突
- `mc` : 用我的本地的代码来覆盖服务器的代码
- `tc` : 用服务器的代码来覆盖我的代码
- `p` : 延迟解决冲突,展示所有冲突的文件,手动解决冲突 -> `svn resolved person.h`

注意 :

1 > 尽量在修改文件之前,先`update`

2 > 如果修改公共文件,最好跟同事说一声,让他先别修改,修改完之后,让他更新

三.图形化界面工具

1.项目经理初始化项目

1> 项目经理将服务器已有的内容下载到本地

记住`format`的选择 -> 1.7

2> 需要忽略的文件

- `xcode`会默认记录之前停留文件,下次打开依然停留在该文件,这个不需要共享
- `xcode`会默认记录之前目录的打开情况,同事不需要共享

- 断点信息,不需要进行共享
- xcuserdata

2.在xcode中使用svn的注意点

- 1> 如果使用到静态库需要特别注意,必须使用命令行将静态库添加到svn的管理之下
- 2> 如果使用到了storyboard也需要特别注意
 - 如果能使用xib,尽量使用xib
 - 如果在项目当中使用到了storyboard,尽量保证只有一个人在操作storyboard
- 3> checkout的方式
 - 使用命令行
 - 使用cornerstone(图形化界面工具)
 - Xcode
- 4> 公司开发技巧(避免冲突)
 - 尽量写一些代码就提交到服务器,时时跟服务器的代码保持同步
 - 尽量提前半小时提交代码,5.00