**Лабораторная работа №1**

**Оглавление**

[Лабораторная работа № 1. Основы совместной разработки. Система управления версиями Git 3](#_Toc162106648)

[Содержание пояснительной записки 10](#_Toc162106649)

[Используемое программное обеспечение 11](#_Toc162106650)

[Список литературы 12](#_Toc162106651)

Лабораторная работа № 1.  
Основы совместной разработки.  
Система управления версиями Git

**Цель лабораторной работы**

Закрепление теоретических знаний по основам применения системы контроля версий в разработке программ.

**Постановка задачи**

**Git** – это бесплатная распределенная система контроля версий с открытым исходным кодом, предназначенная для быстрой и эффективной работы со всеми проектами, от небольших до очень крупных.

**Применение:**

* Командная разработка отдельных модулей;
* Возможность отката к любой из предыдущих версий программы. При этом важно знать, что Git хранит только изменения файлов, а не сами версии файлов, что существенно экономит ресурсы ПК.

**Термины:**

**Ветка** представляет собой независимое направление разработки. Ветки выступают в качестве абстрактного представления процессов редактирования, индексирования и выполнения коммитов, которые описаны в первом модуле «Основы Git» этой серии статей. Ветки можно рассматривать как способ запросить новый рабочий каталог, раздел проиндексированных файлов или историю проекта. Новые коммиты записываются в историю текущей ветки, что приводит к образованию форка в истории проекта.

**Репозиторий –** Набор коммитов, а также ветки и теги для идентификации коммитов.

**Тег –** Ссылка, которую обычно используют, чтобы отметить конкретную точку в последовательности коммитов. В отличие от указателя HEAD, тег не обновляется по команде git commit.

**Контроль версий –** Система, которая регистрирует изменения в файле или наборе файлов с течением времени, чтобы впоследствии можно было извлечь определенные версии.

Рассмотрим команды Git:

* git add: Команда git add добавляет содержимое рабочего каталога в индекс (staging area) для последующего коммита. По умолчанию git commit использует лишь этот индекс, так что вы можете использовать git add для сборки слепка вашего следующего коммита.
* git status: Команда git status показывает состояния файлов в рабочем каталоге и индексе: какие файлы изменены, но не добавлены в индекс; какие ожидают коммита в индексе. Вдобавок к этому выводятся подсказки о том, как изменить состояние файлов.
* git commit: Команда git commit берёт все данные, добавленные в индекс с помощью git add, и сохраняет их слепок во внутренней базе данных, а затем сдвигает указатель текущей ветки на этот слепок.
* git reset: Команда git reset, как можно догадаться из названия, используется в основном для отмены изменений. Она изменяет указатель HEAD и, опционально, состояние индекса. Также эта команда может изменить файлы в рабочем каталоге при использовании параметра --hard, что может привести к потере наработок при неправильном использовании, так что убедитесь в серьёзности своих намерений прежде чем использовать его.
* git clean: Команда git clean используется для удаления мусора из рабочего каталога. Это могут быть результаты сборки проекта или файлы конфликтов слияний.
* git branch: Эта команда выступает универсальным инструментом администрирования веток. С ее помощью можно создавать изолированные среды разработки в одном репозитории.
* git checkout: С командой git checkout можно не только получать старые коммиты и прежние версии файлов, но и осуществлять навигацию по существующим веткам. В сочетании с базовыми командами Git она позволяет сосредоточиться на определенном направлении разработки.
* git clone: Создает копию существующего репозитория Git. Клонирование — самый распространенный способ, с помощью которого разработчики могут получить рабочую копию центрального репозитория.
* git fetch: С помощью команды извлечения можно загрузить ветку из другого репозитория вместе со всеми связанными с ней коммитами и файлами, однако при этом изменения не будут интегрированы в локальный репозиторий. Благодаря этому вы сможете проверить изменения перед слиянием с проектом.
* git init: Инициализирует новый репозиторий Git. Если вы хотите использовать в проекте контроль версий, эту команду следует изучить раньше остальных.
* git merge: Эффективный способ интеграции изменений из разошедшихся веток. После разветвления истории проекта командой git branch можно использовать команду git merge, чтобы объединить отдельные ветки.
* git pull: Команда git pull — это автоматизированная версия команды git fetch. Она загружает ветку из удаленного репозитория и сразу же объединяет ее с текущей веткой. Эта команда представляет собой git-эквивалент команды svn update.
* git push: Команда git push противоположна команде извлечения (с некоторыми оговорками). С ее помощью можно перенести локальную ветку в другой репозиторий и без труда опубликовать поступивший код. Эта команда похожа на svn commit с тем исключением, что она отправляет не один набор изменений, а серию коммитов.

### Шаг 1: Установка Git

1. Скачайте и установите Git с [официального сайта Git](https://git-scm.com/).
2. Запустите установочный файл и следуйте инструкциям мастера установки.

### Шаг 2: Конфигурация Git

1. Откройте терминал (командную строку) и выполните следующие команды, чтобы настроить имя пользователя и email:
2. git config --global user.name "Your Name"
3. git config --global user.email "youremail@example.com"
4. Можно также настроить редактор по умолчанию:
5. git config --global core.editor "nano"

### Шаг 3: Создание репозитория

1. Создайте новый репозиторий на GitHub (или другом хостинге Git).
2. Инициализируйте Git в вашем проекте:
3. git init

### Шаг 4: Основные команды Git

1. git status: Показывает текущий статус репозитория.
2. git add <file>: Добавляет файлы для отслеживания.
3. git commit -m "Commit message": Фиксирует изменения в репозитории.
4. git push origin <branch>: Отправляет изменения на удаленный репозиторий.
5. git pull origin <branch>: Получает изменения с удаленного репозитория.
6. git clone <repository-url>: Клонирует удаленный репозиторий на локальную машину.

### Шаг 5: Работа с ветками

1. git branch: Показывает список веток.
2. git checkout -b <branch-name>: Создает новую ветку и переключается на неё.
3. git merge <branch>: Объединяет ветку в текущую ветку.
4. git branch -d <branch-name>: Удаляет ветку.

### Шаг 6: Работа с удаленными репозиториями

1. Добавьте удаленный репозиторий:
2. git remote add origin <repository-url>
3. Просмотрите список удаленных репозиториев:
4. git remote -v

### Шаг 7: Разрешение конфликтов

1. При слиянии веток могут возникнуть конфликты.
2. Решите конфликты в файлах, помеченных <<<<<<<, =======, >>>>>>>.
3. После решения конфликтов сделайте git add и git commit.

### Шаг 8: Использование .gitignore

1. Создайте файл .gitignore в корне проекта.
2. Укажите в нем файлы и папки, которые не должны быть отслеживаемыми Git.

### Шаг 9: Просмотр истории

1. git log: Показывает историю коммитов.
2. git diff <file>: Показывает изменения в файле.

### Шаг 10: Дополнительные ресурсы

1. Для более глубокого понимания Git рекомендуется изучить дополнительные команды и концепции, такие как ветвление, ребейзинг и подмодули.

**Работа с Git через GitHub**

**GitHub** — крупнейший веб-сервис для хостинга IT-проектов и их совместной разработки. Веб-сервис основан на системе контроля версий Git и разработан на Ruby on Rails и Erlang компанией GitHub Inc.

Для начала работы необходимо зарегистрироваться на сайте <https://github.com/>

и скачать **GitHub Desktop** – приложение, которое позволяет взаимодействовать с GitHub с помощью графического пользовательского интерфейса. <https://desktop.github.com/>

Создадим репозиторий с помощью **GitHub Desktop** .

Запускаем **GitHub Desktop**, нажимаем File -> New repository, выбираем имя репозитория и местоположение (рисунок 1).

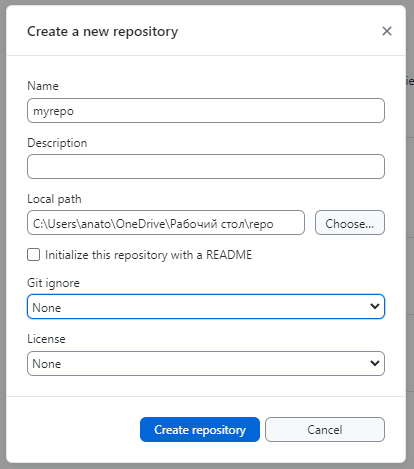


Рисунок 1 – Создание репозитория через GitHub

Не забываем скачать gitignore для C# и положить в репозиторий.

В программе зеленым плюсом отмечено, что было добавлено, видим, что добавился «файл.txt» (рисунок 2).

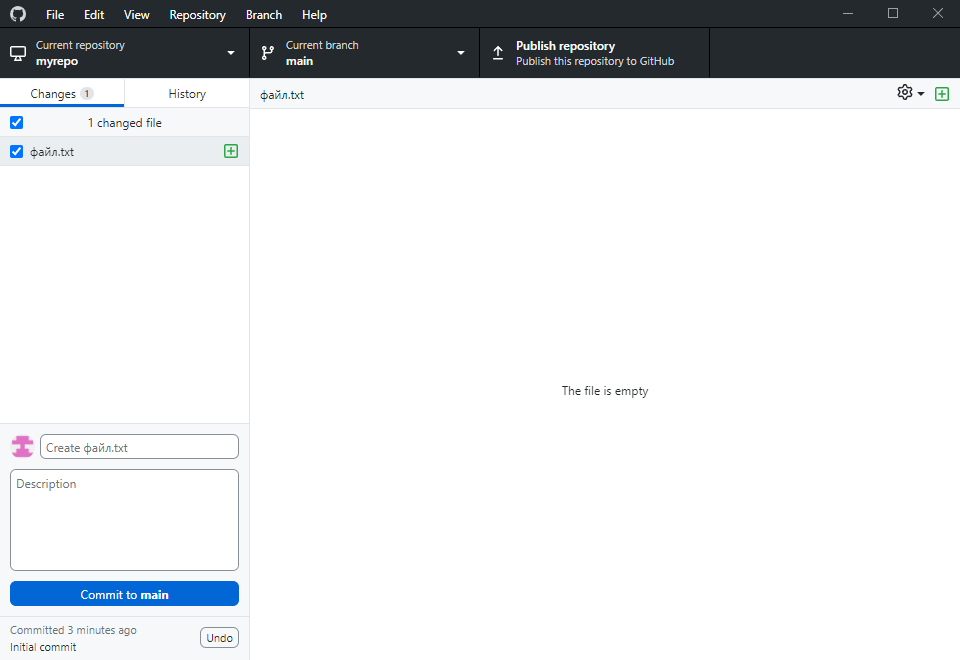


Рисунок 2 – Создание репозитория через GitHub

Зафиксируем изменения с помощью коммита, введем название комита и нажмем **Commit to main** (рисунок 3).

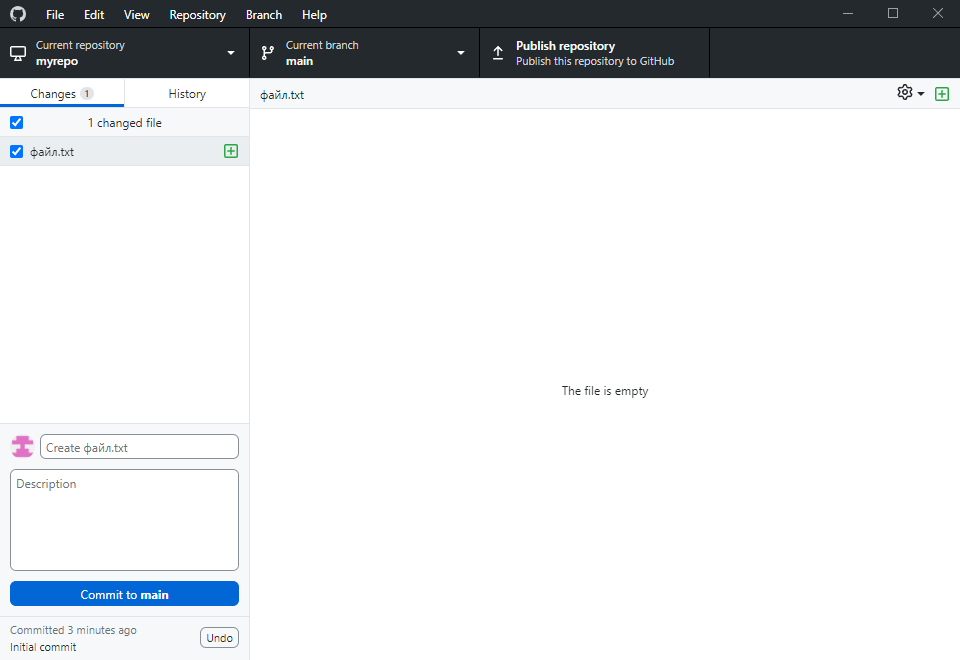


Рисунок 3 – Фиксация изменений

Пока что репозиторий локальный (находится на нашем компьютере), чтобы к нашему репозиторию был доступ из интернета необходимо опубликовать его. Для этого нужно нажать publish repository (рисунок 4).

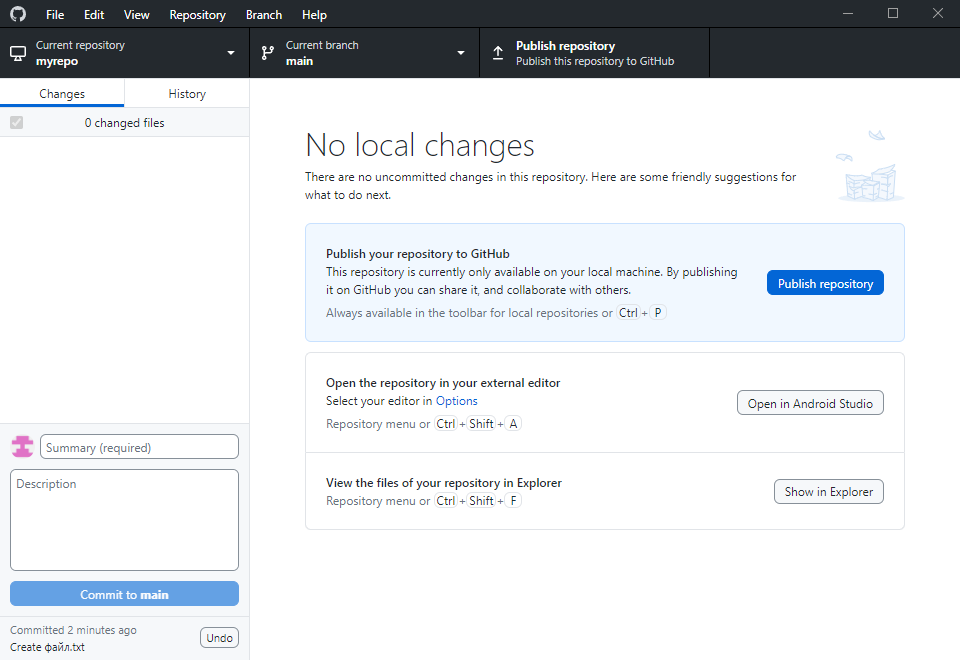


Рисунок 4 – Публикация репозитория

После опубликования наш репозиторий появится в аккаунте GitHub на сайте.

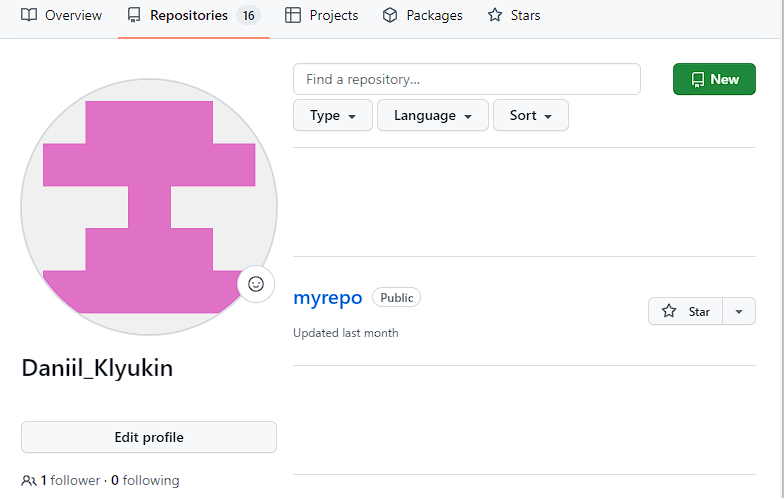


Рисунок 5 – Страница аккаунта в GitHub

Перейдем в репозиторий (рисунок 6). Здесь отображаются файлы, находящиеся в репозитории, текущая ветка, а также кнопки для скачивания и работы с репозиторием. Чтобы добавить справку о программе в виде файла README необходимо нажать Add a README.

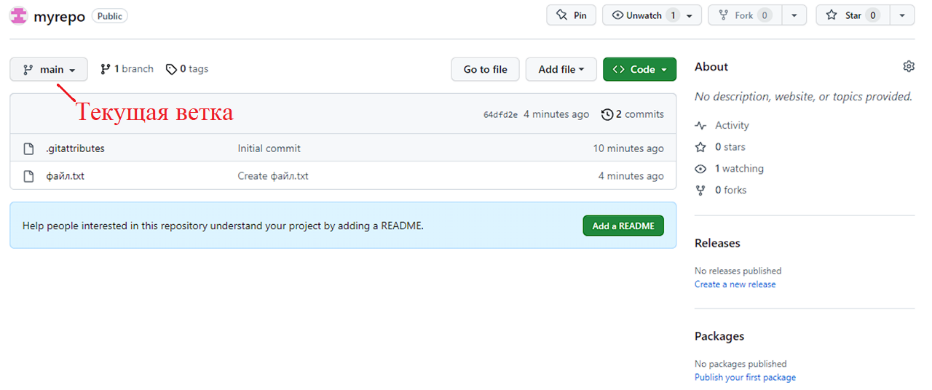


Рисунок 6 – Страница аккаунта в GitHub

Для создания новой ветки необходимо зайти **Branch** -> **New branch**, после чего у вас добавится новая ветка (рисунок 7).

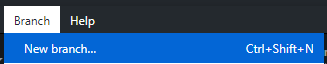


Рисунок 7 – Создание ветки в GitHub Desktop

Далее необходимо заполнить информацию о ветке, выбрать на основе какой ветки будет создана данная (рисунок 8).

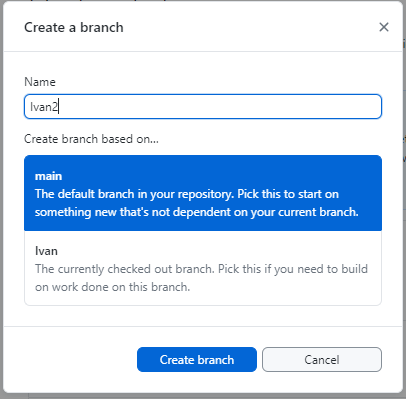


Рисунок 8 – Заполнение данных о ветке

**Обратите внимание**, что когда вы меняете ветку, то файлы в вашей папке с проектом также автоматически обновляются!

Чтобы ветка появилась в удаленном репозитории её также нужно опубликовать.

Чтобы забрать изменения с удаленного репозитория необходимо нажать **Fetch**, например, когда кто-то изменил файлы и вы хотите обновить свой проект в соответствии с изменениями удаленного репозитория (рисунок 9).

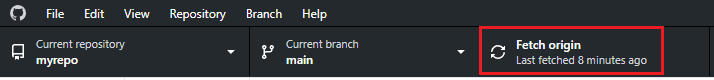


Рисунок 9 – Обновление информации о ветке

Данную команду желательно выполнять каждый раз перед началом работы с репозиторием.

**Задание на лабораторную работу**

1. Зарегистрироваться на GitHub (<https://github.com/>), установить Git (<https://git-scm.com/downloads>), установить GitHub Desktop (<https://desktop.github.com/>)
2. Разбиться на **группы по 2 человека**.
3. Создать и инициализировать репозиторий, добавить gitignore.
4. Каждый студент в группе разрабатывает модули проекта (в истории разработки должна быть отражена работа обоих студентов).
5. Расчетная часть независима от другого кода (является API), взаимодействие с ней происходит только через вызов её методов.
6. Графический интерфейс обращается к API и отображает текущее состояние игры.
7. Защита работы включает демонстрацию работы программы и историю разработки в системе Git.
8. Для успешной защиты:

* программа должна быть задокументирована с помощью комментариев,
* код программы не должен содержать не используемые блоки, должен быть «чистым» и стилистически верно оформлен,
* интерфейс программы должен быть гибким и удобным.

**Варианты заданий на лабораторную работу**

Можно выбрать произвольный вариант (без повторений).

1. Разработать игру "Змейка" с возможностью управления змейкой и сбором еды для увеличения длины.
2. Разработать игру "Пятнашки" с перемещением плиток для восстановления числового порядка.
3. Разработать игру "Пинг-понг" с управлением ракеткой (платформой) и отскоком мяча.
4. Разработать игру "Арканоид" с управлением платформы для разрушения блоков.
5. Разработать игру "Космические защитники" с управлением космическим кораблем и стрельбой по врагам.
6. Разработать игру "Крестики-нолики" с возможностью играть против компьютера или другого игрока.
7. Разработать игру "Морской бой" с расстановкой кораблей и стрельбой по координатам.
8. Разработать игру "Тетрис" с падающими фигурами для составления линий.
9. Разработать игру "Сапер" с разминированием поля.
10. Разработать игру "Пазлы" с перемещением частей картинки для ее восстановления.
11. Разработать игру "Битва за выживание" с управлением персонажем и сражениями с противниками.
12. Разработать игру "Бегущий человек" с управлением персонажем и избеганием препятствий.
13. Разработать игру "Лабиринт" с перемещением персонажа к выходу, избегая ловушек.

# Содержание пояснительной записки

1. Постановка задачи. Приводится теоретический материал, использованный при написании приложения.

2. Формулировка задания и вариант. Приводится задание на лабораторную работу и вариант этого задания.

3. Описание выполняемых действий. Необходимо привести описание последовательности разработки программы, реализации используемых методов, алгоритмов, блок-схем.

4. Анализ результатов. Привести анализ входных и выходных данных. Показать результаты выполнения программного кода. Предоставить скриншоты обработки тестовых примеров. Сделать выводы.

5. Листинг программы. Привести листинг разработанного программного кода, содержание файлов входных и выходных данных.

# Используемое программное обеспечение

1. Среда программирования MS Visual Studio Community 2022 (Свободно распространяемое программное обеспечение (в учебных целях));
2. Microsoft Office Standard 2007 (Open License: 42267924);
3. Open Office (Свободно распространяемое программное обеспечение).
4. Браузер (Свободно распространяемое программное обеспечение).

# Список литературы

* + - 1. Мейер Б. Объектно-ориентированное программирование и программная инженерия [Электронный ресурс]/ Мейер Б. – Электрон. текстовые данные. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. – 285 c.
      2. Биллиг, В. A. Основы объектного программирования на С# (C# 3.0, Visual Studio 2008) [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. A. Биллиг. — Электрон. текстовые данные. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Вузовское образование, 2017. — 583 c. — 978-5-4487-0145-0. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/72339.html
      3. Павловская, Т. А. Программирование на языке высокого уровня C# [Электронный ресурс] / Т. А. Павловская. — 2-е изд. — Электрон. текстовые данные. — М. : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. — 245 c. — 2227-8397. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/73713.html
      4. Агапов, В. П. Основы программирования на языке С# [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. П. Агапов. — Электрон. текстовые данные. — М. : Московский государственный строительный университет, ЭБС АСВ, 2012. — 128 c. — 978-5-7264-0576-6. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/16366.html
      5. Медведев, М. А. Программирование на СИ# [Электронный ресурс] : учебное пособие / М. А. Медведев, А. Н. Медведев ; под ред. А. В. Присяжный. — Электрон. текстовые данные. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015. — 64 c. — 978-5-7996-1561-1. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/69667.html
      6. Казанский А.А. Объектно-ориентированное программирование на языке Microsoft Visual С# в среде разработки Microsoft Visual Studio 2008 и .NET Framework. 4.3 [Электронный ресурс]: учебное пособие и практикум/ Казанский А.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: Московский государственный строительный университет, ЭБС АСВ, 2011.— 180 c
      7. Уйманова Н.А. Основы объектно-ориентированного программирования [Электронный ресурс]: практикум/ Уйманова Н.А., Таспаева М.Г.— Электрон. текстовые данные.— Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2017.— 156 c.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/78808.html.— ЭБС «IPRbooks»
      8. Новиков П.В. Объектно-ориентированное программирование [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие к лабораторным работам/ Новиков П.В.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Вузовское образование, 2017.— 124 c.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/64650.html.— ЭБС «IPRbooks»
      9. Введение в Git. <https://ru.hexlet.io/courses/intro_to_git>
      10. Основы Git. <https://githowto.com/ru/setup>
      11. Обучающее приложение по использованию Git <https://learngitbranching.js.org/?locale=ru_RU>
      12. Git и GitHub Курс Для Новичков. <https://www.youtube.com/watch?v=zZBiln_2FhM>

# 