

Guia de Uso do Google Code

Os projetos hospedados no Google Code dispõem de um gerenciador de projetos e um bug tracker próprio (JIRA, Trac etc) que se integra ao repositório Subversion (SVN).

O sistema possui várias seções (abas): Project Home, Downloads, Wiki, Issues, Source e Administer (apenas visível aos responsáveis do projeto).

Neste documento serão vistos apenas o **Project Home**, **Issues** e **Source**.

Project Home

A página inicial exibe os responsáveis pelo projeto e os demais membros do projeto e uma breve descrição do projeto.

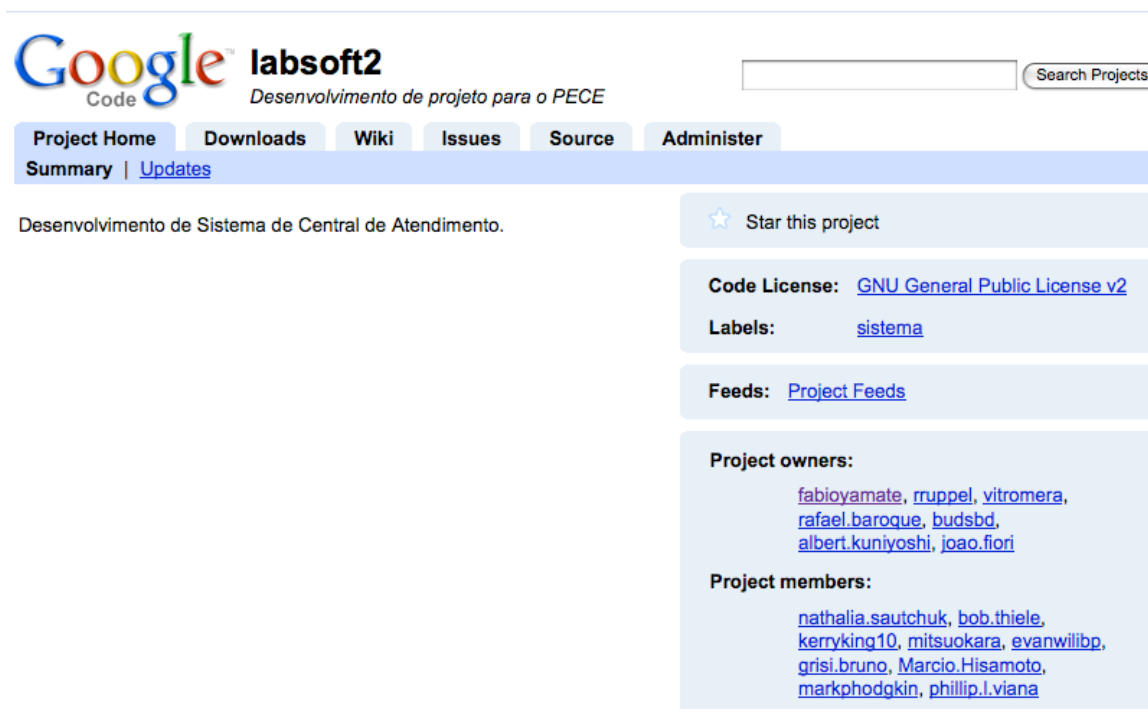


Figura 1 - Sumário do Projeto.

No subitem “Updates” é possível obter o histórico de mudanças (código-fonte, arquivos para download, páginas wiki) do projeto.



Figura 2 - Histórico de Atualizações do Projeto.

Issues

Na aba Issues é possível reportar algum defeito (bug) existente no projeto ou pedido de revisão em alguma funcionalidade do projeto. Os *issues* podem ser enviados à membros específicos do projeto, de modo a distribuir tarefas ou delegar a membros responsáveis por uma determinada funcionalidade ou requisito.

É possível filtrar as issues criadas, selecionando todas, atribuídas a você, issues abertas e outras.

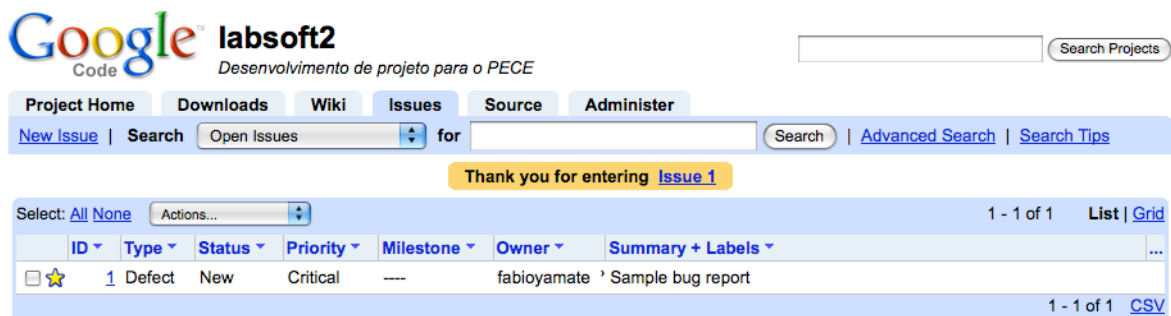


Figura 3 – Lista de Issues Criadas.

Criando Uma Issue

Para criar uma nova Issue, basta selecionar “New Issue”. Na figura 4 temos a exibição do formulário de criação. Existe um modelo descritivo de como poderia ser reportado a Issue. Após descrever o problema você precisa atribuir ele a algum membro e características dele.

Por exemplo, o status do problema é “New”, e foi passado a um usuário em CC. Em labels é possível atribuir categorias ao problema como tipo e prioridade. Todos os campos são sugestivos com auto-complete, bastando clicar sobre um dos campos e ele irá exibir as opções existentes, tornando simples o uso e descrição do problema.

Cada issue criada, uma mensagem é enviada ao responsável sobre a nova tarefa ou problema encontrado.

Project Home Downloads Wiki **Issues** Source Administer

New Issue | Search Open Issues for Search | Advanced Search | Search Tips

Template: Defect report from developer

Summary: Sample bug report

Description: What steps will reproduce the problem?
 1. login on the system
 2. change the password
 3. try login with the new password
 The system should have redefined the password, but it didnt.

Tip: Please search for an existing issue before reporting a problem as a new issue.
 Remember: This report will be publicly visible. So, don't include passwords or other confidential information.

Attach a file Notify me of issue changes, if enabled in settings

Status: New

Owner: fabioymate

Cc: fabioymate,

Labels: Type-Defect Priority-Critical Add a row

Submit Issue Discard

Figura 4 – Formulário de Cadastro de Issue

Respondendo a uma Issue

Ao recebermos uma Issue, resolvemos o problema e em seguida finalizamos o ticket criado dele, para mantermos controle do que foi corrigido no sistema. Caso a descrição do problema não tenha sido clara, é possível fazer um comentário exigindo um detalhamento melhor de como encontrar o problema ou o que fazer caso não seja possível corrigi-lo.

Google Code labsoft2

Desenvolvimento de projeto para o PECE

Project Home Downloads Wiki **Issues** Source Administer

New Issue | Search Open Issues for Search | Advanced Search | Search Tips

Issue 1: Sample bug report

1 person starred this issue and may be notified of changes. Back to list

Status: New

Owner: fabioymate

Cc: fabioymate

Type-Defect

Priority-Critical

Reported by fabioymate, Today (3 minutes ago)

What steps will reproduce the problem?
 1. login on the system
 2. change the password
 3. try login with the new password
 The system should have redefined the password, but it didnt.

Add a comment and make changes below

Add a Comment and Make Changes

Enter your comments and make changes

Figura 5 – Descrição de uma Issue criada.

A figura 5 exibe a tela da issue recebida, com a descrição e detalhes do problema. Avalie bem os tipos de issues recebidos, pode ocorrer de os problemas mais críticos custarem muito tempo, sendo possível

resolver muitos outros tickets no mesmo tempo. Tente determinar quais as tarefas que seria fáceis e que são relevantes ao sistema.

Na figura 6 redefinimos o status da Issue para Fixed caso a correção tenha sido realizada. É possível redefinir também a prioridade e tipo do problema.

Project Home Downloads Wiki Issues Source Administer

[New Issue](#) | Search for | [Advanced Search](#) | [Search Tips](#)

★ **Issue 1: Sample bug report**
1 person starred this issue and may be notified of changes. [Back to list](#)

Status: New **Reported by** [fabioyamate](#), Today (3 minutes ago)

Owner: [fabioyamate](#) **What steps will reproduce the problem?**

Cc: [fabioyamate](#)

Type: Defect

Priority: Critical

1. login on the system
2. change the password
3. try login with the new password

The system should have redefined the password, but it didnt.

[Add a comment and make changes below](#)

Add a Comment and Make Changes

now the password can be changed

[Attach a file](#)

Summary:

Status:

Owner:

Cc:

Labels:

[Add a row](#)

Figura 6 – Finalizando um problema.

Issues corrigidas deixam de ser exibidas na página de Issues, priorizando aqueles que não foram corrigidos.

Como membro do projeto, você pode redefinir um problema como sua responsabilidade mesmo que tenha sido definido a outro usuário. Lembre-se de comunicar a equipe ou o responsável inicial para evitar trabalho dobrado. Comunicação é um dos grandes problemas existentes entre membros da equipe.

Source

Na aba Source podemos obter o endereço do repositório para obtenção do código-fonte do projeto. Apenas membros do projeto possuem permissão para alterar o código. Usuários externos possuem permissão de leitura apenas.

Cada usuário possui a sua senha e pode ser obtida no link googlecode.com/password. Uma senha aleatória será gerada para o seu usuário, no caso o email do google.

Lembre-se, os códigos criados ou alterados no repositório ficam registrados por usuário, sendo possível rastrear quem fez algo no sistema, evite submeter modificações sem testar e garantir que o sistema

esteja num estado de funcionamento, caso contrário, o problema será propagada a outro membro que terá de rastrear e descobrir onde se encontra o defeito, custando assim tempo do cronograma.

Detalhes sobre como obter o código estarão descritos no uso de clientes.

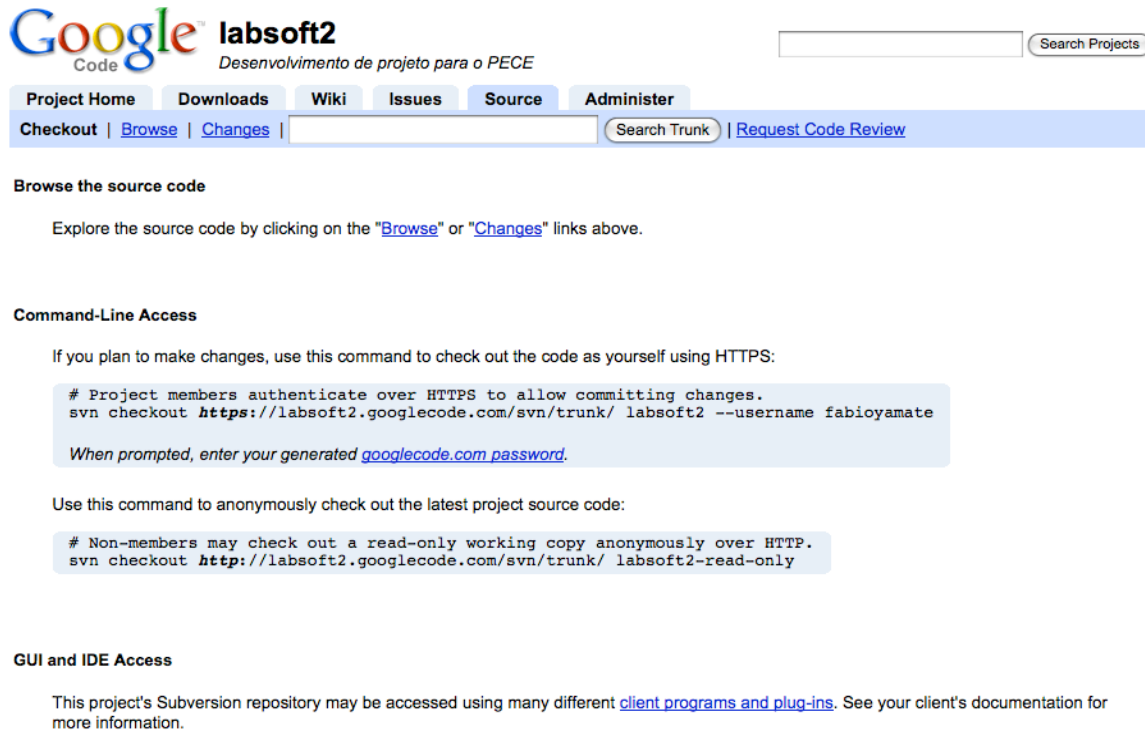


Figura 7 – Endereço do Repositório SVN

É possível explorar o diretório do repositório por arquivos, realizar diferenças entre versões do arquivo, podendo diagnosticar em que linha ou quais linhas foram alteradas.

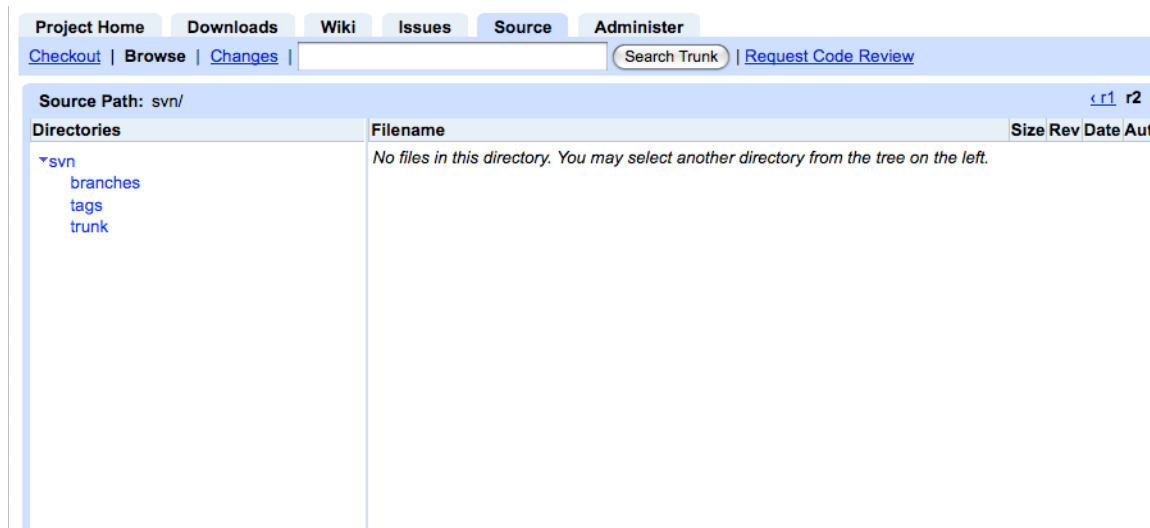


Figure 8 – Estrutura do Repositório

A estrutura do repositório pode ser organizada em três diretórios:

- **Trunk:** corresponde a versão corrente em desenvolvimento;
- **Branches:** diferentes ramificações do projeto, normalmente usado para novas implementações ou prova de conceito de novas abordagens;
- **Tags:** versões (snapshots) do projeto. Registram 'releases' do projeto e não podem ser alterados uma vez criados.

TortoiseSVN (Cliente)

Ferramenta de controle de versão para Windows que oferece uma ótima e fácil interface para ser usada, desenvolvida sob licença GPL, ou seja, além de ser gratuito, tem seu código-fonte aberto para o público. Trata-se de um software não desenvolvido para uma IDE específica como o Visual Studio, Eclipse e outras, pois é possível utilizá-la com qualquer ambiente de desenvolvimento.

Comandos básicos

- *Checkout:* Para associar uma pasta com um determinado servidor SVN, basta clicar com o botão direito do mouse sobre a pasta e selecionar a opção *checkout* (Figura 9). Será aberta uma janela (Figura 10), em que será solicitado o endereço do servidor SVN.

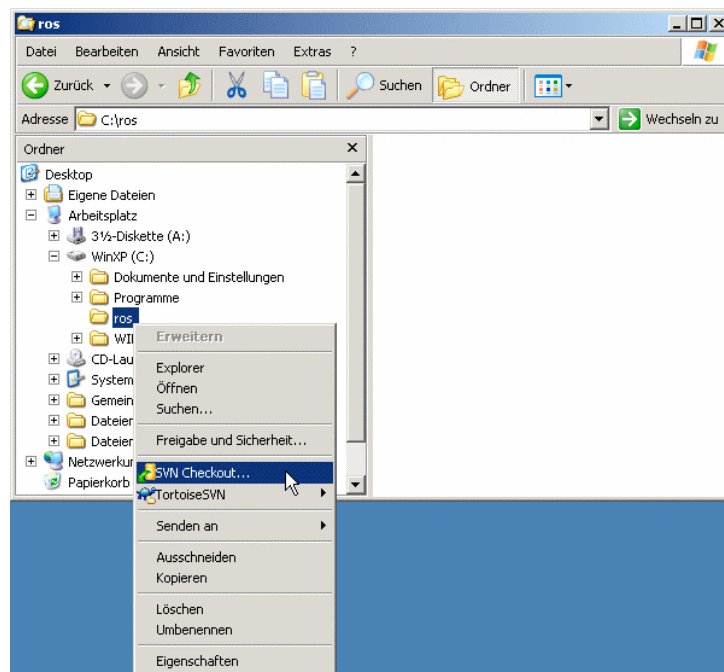


Figura 9 – Opção checkout

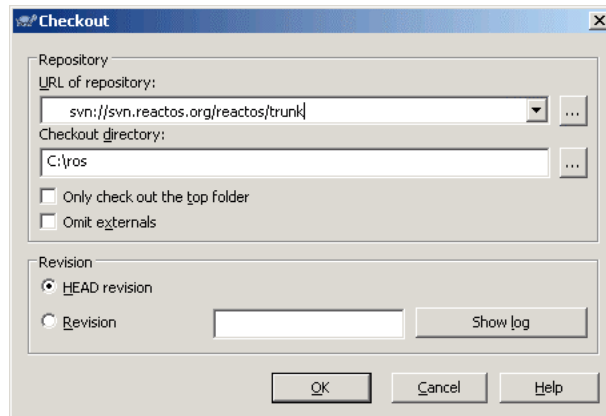


Figura 11 – Tela de *checkout*

- *Update*: Para receber os arquivos atualizados pelos desenvolvedores, basta clicar sobre a pasta do projeto e selecionar a opção *update* (Figura 12).

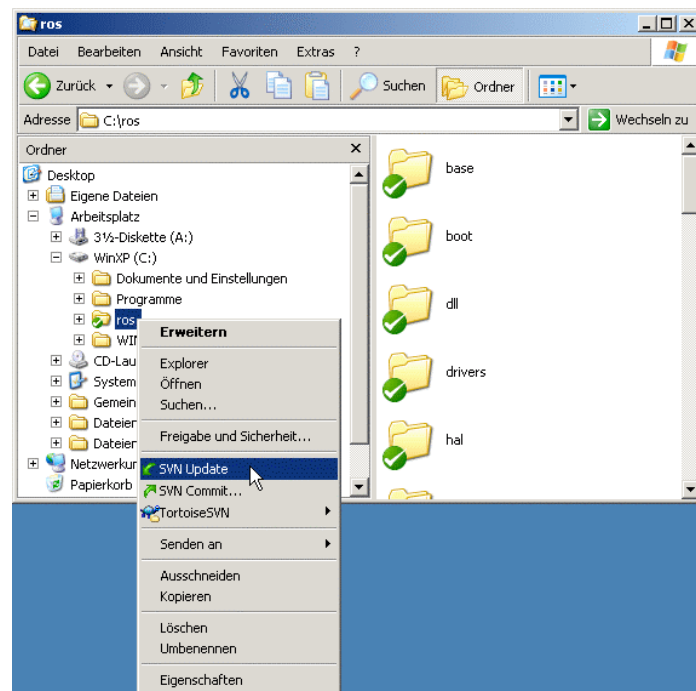


Figura 12 – Opção *update*

- *Add*: Para adicionar um arquivo ao repositório, basta criá-lo dentro da pasta do projeto e clicar sobre o arquivo novo e selecionar a opção *add* (Figura 13).

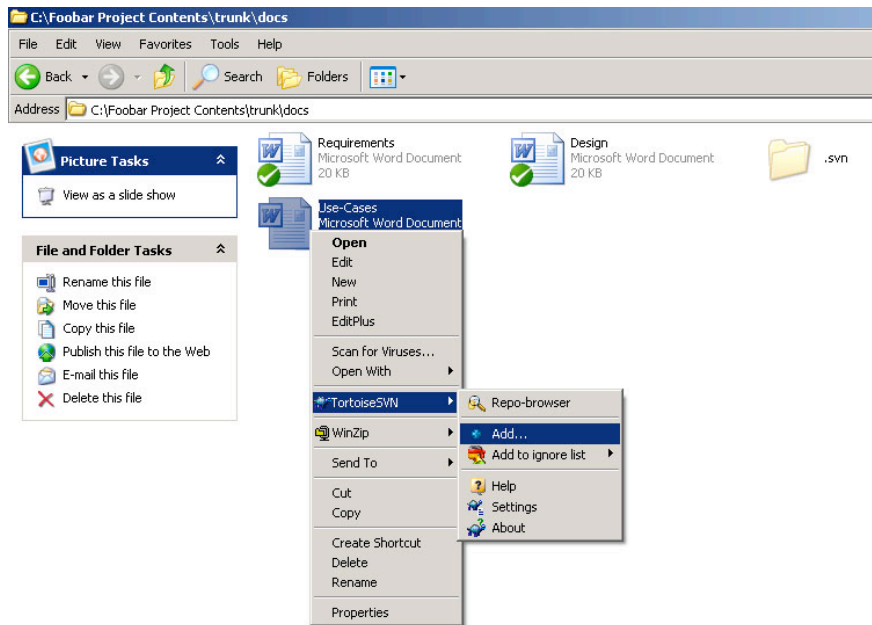


Figura 13 – Opção *add*

- *Commit*: Para submeter as suas atualizações no repositório, basta clicar na pasta do projeto ou arquivo modificado e selecionar a opção *commit* (Figura 14).

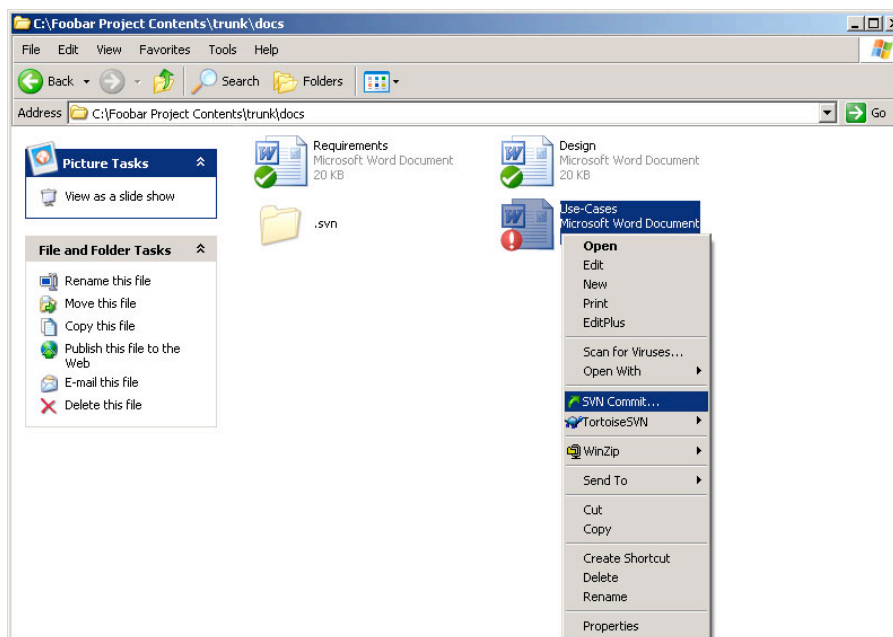


Figura 14 – Opção *commit*

- *Delete*: Para remover algum arquivo do repositório, basta clicar no arquivo e selecionar a opção *delete* (Figura 15).

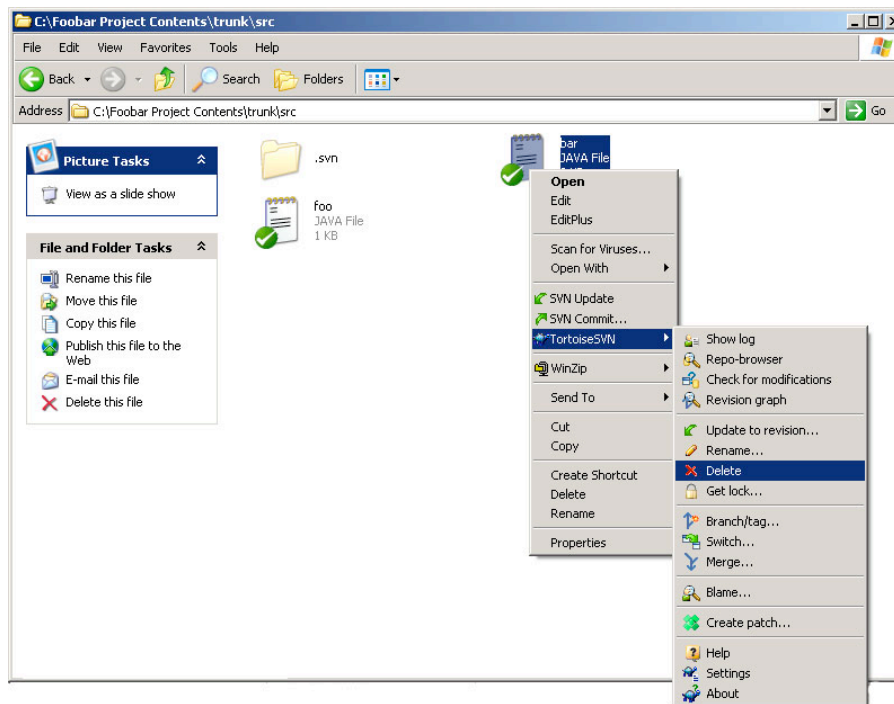


Figura 15 – Opção delete

- *Revert*: Para remover todas alterações em algum arquivo do repositório, basta clicar no arquivo e selecionar a opção *revert* (Figura 16).

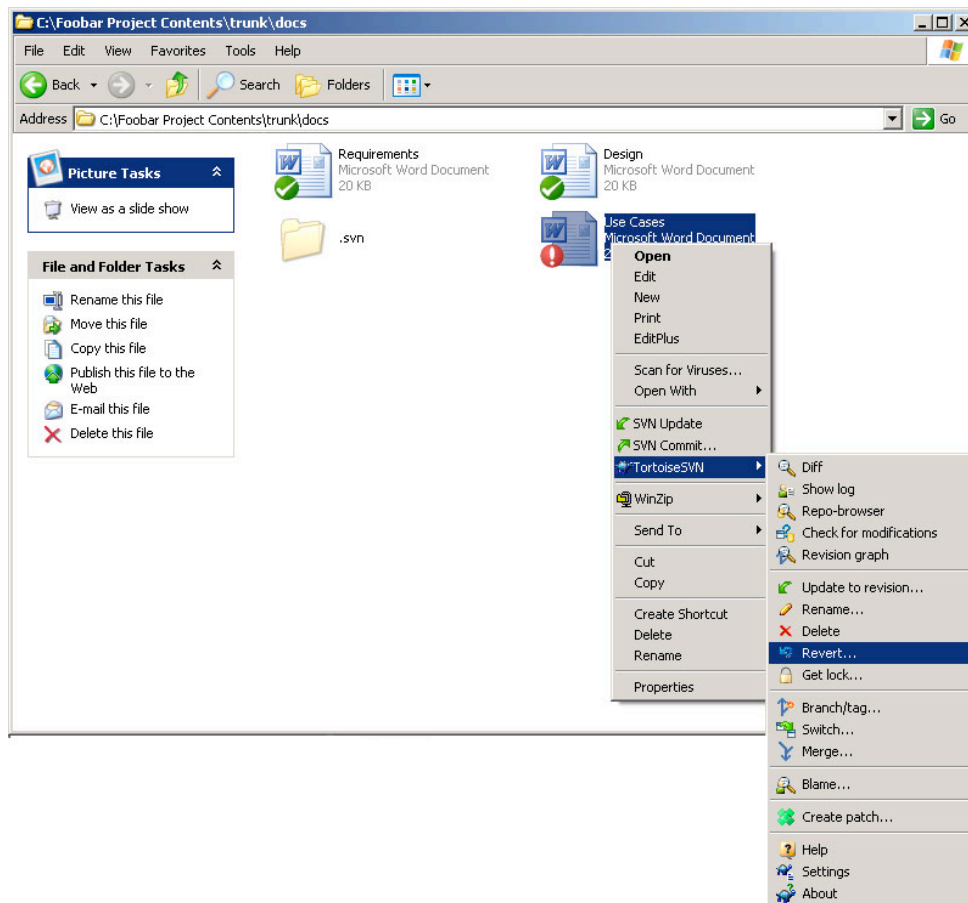


Figura 16 – Opção revert

Resolução de conflitos

Durante o processo de *update*, caso um ou mais desenvolvedores realizarem a alteração de pelo menos uma linha, haverá uma ocorrência de conflito (Figura 17).

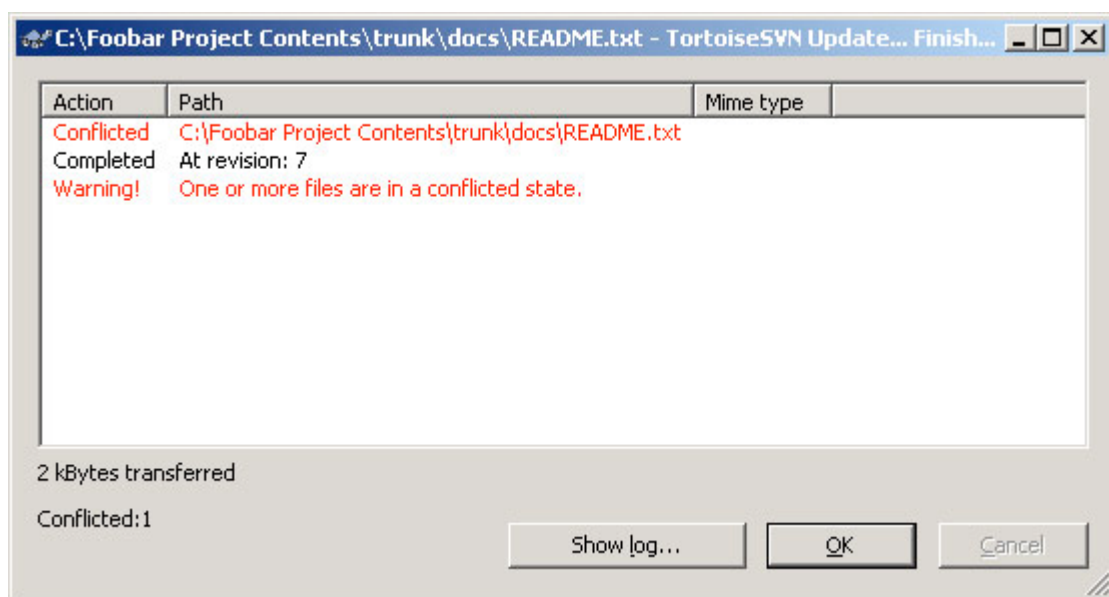


Figura 17 – Ocorrência de conflito

Para solucionar este problema, basta clicar sobre o arquivo com conflito e selecionar a opção *Edit conflicts* (Figura 18).

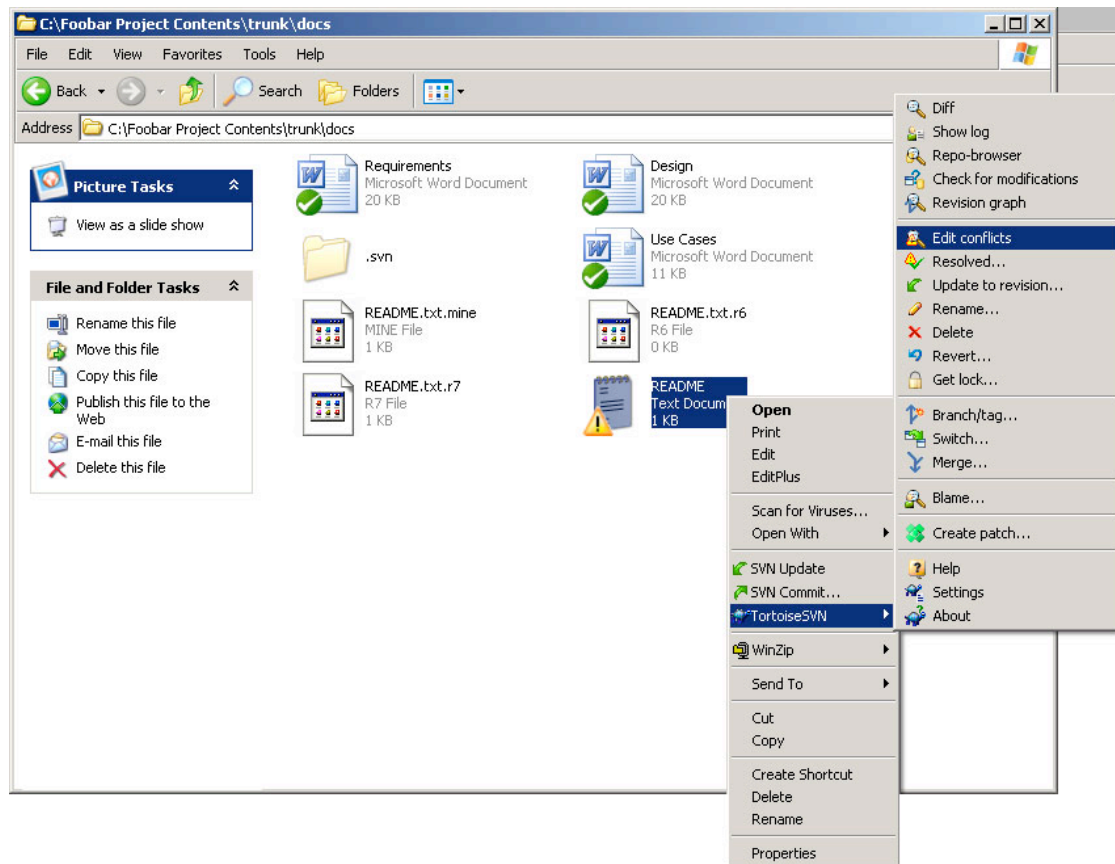


Figura 18 – Opção *Edit conflicts*

Será aberto uma tela com as duas versões do arquivo que teve conflito. Clique sobre nas linhas alteradas pela sua versão (Figura 19).

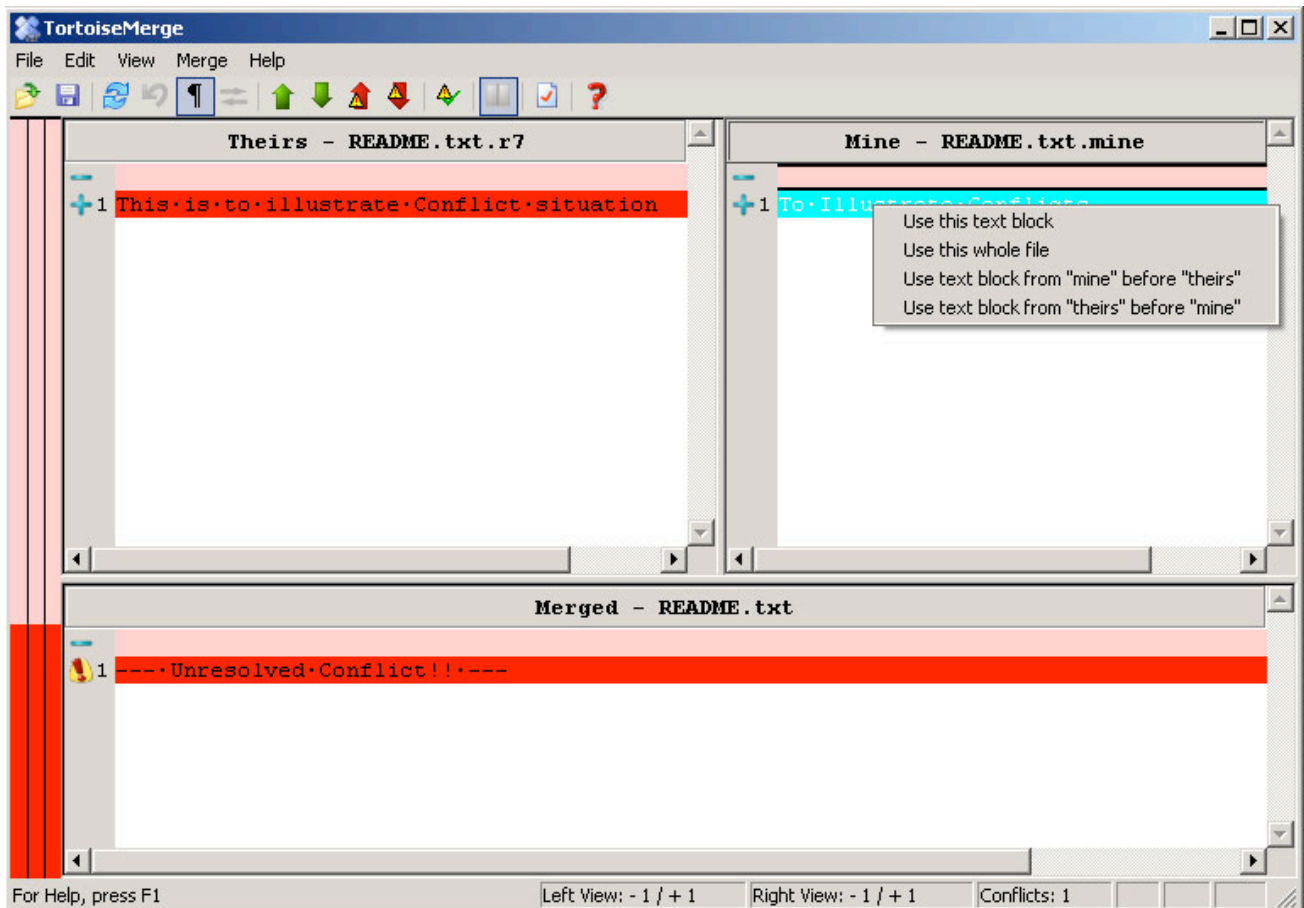


Figura 19 – Resolução de conflito

Se você selecionar a opção:

Use this text block – Sua linha de código será a versão oficial.

Use this whole file – Todas linhas de código deste arquivo terão a sua versão como oficial.

Use text block from “mine” before “theirs” – Sua linha de código ficará em cima do código alheio.

Use text block from “theirs” before “mine” – A linha de código alheio ficará em cima do seu código.

Após selecionado a opção, clique sobre o arquivo com conflito e selecione a opção *resolved*.