

Нейминг коммитов



Ревизия 1.0

📅 Dec 4, 2021

Андреев Вячеслав

TABLE OF CONTENTS

1. Коммиты

- Структура коммита:
- Пример серии коммитов:

1. Коммиты

Коммиты должны отражать и быстро доносить информацию о том, что Вы сделали. Для этого используем стандарт нейминга коммитов. В качестве основы взята схема от Google.

Данная система распространяется не только на программистов, но и на всех, кто работает с проектом и заливает наработки в git.

Структура коммита:

1. Тип действия.
 - a. refactor - внутренние преобразования без внешнего изменения системы
 - b. fix - исправление ошибки
 - c. revert - откат к какой-то прошлой версии
 - d. feat - новая фича
 - e. docs - документация
2. Название части(модуля) проекта, в котором произведено изменение. Пишется в скобках сразу после типа действия
3. Действие или название группы действий, которые производились в этом коммите. Если действий становится много и они разные то лучше разделить на 2 коммита
4. В описании коммита перечисляются конкретные изменения(если их несколько) и прикрепляется номер задачи. В нашем случае номер карточки на YouTrack

Пример серии коммитов:

- feat(BattleSystem): AddBlocking
- fix(BattleSystem): fix crash in Block method calling
- docs(BattleSystem): Add Block description to BattleSystem documentation

При работе с блупринтами можно в качестве модуля проекта указывать либо саму систему, сетап которой проводится, или (если это модульный сетап, например, всего персонажа) указывать название группы блупринтов (Widgets) или на крайний случай самого блупринта (PlayerCharacter, AnimBP...)

Если Вы работаете с уже готовой системой, то лучше разделять свой коммит на маленькие действия. Это нужно для лучшего контроля, можно будет быстрее найти что вы сломали и так проще откатываться. В первую очередь это распространяется на fix, revert, refactor

НЕ НУЖНО делить коммит в случае если Вы пишете новую систему или новую фичу к имеющейся системе. Это только замусорит репозиторий.