



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

Mesa de trabalho

Objetivo

Auxiliar o aluno na instalação e configuração do controle de versão de código, estimular o aluno a aprender uma nova linguagem de marcação a partir de uma documentação e exercitar os comandos utilizados para realizar uma rotina de trabalho básica com o Git.

Instruções

A. Configurações

- () Realize a instalação, e posteriormente configuração do Git, considerando:
 - () Identificação nome e e-mail.
 - () Editor de código de sua preferência.

B. Fluxo básico de controle de versão

A atividade consiste em realizar uma partida de Jogo da Velha, utilizando apenas um bloco de texto, no caso um arquivo em extensão **.md**. O aluno deverá iniciar o projeto,

compartilhar o código através da extensão [Live Share](#) e, considerando cada rodada uma alteração no código, o aluno deverá registrar um comentário para cada rodada até o resultado da partida.

Exemplo:

-	A	B	C
1	X	0	0
2	X	X	0
3	X	0	X

Checklist da atividade

- () Inicializar um repositório **Git**.
- () Instalar a extensão **Live Share**.
- () O facilitador deve compartilhar o projeto com o parceiro de Grupo.
- () Criar o arquivo na pasta raiz do projeto com o nome **README.md**.
- () Preencher ele com o seguinte código:

Jogo da velha

Integrantes

NOME COMPLETO

NOME COMPLETO

-	A	B	C
--	:---:	:---:	:---:
1	W	W	W
2	W	W	W
3	W	W	W

- () Salvar a versão do código com o comentário “Código inicial do projeto”
- () Iniciar a partida inserindo X ou O
- () A cada jogada o aluno deverá registrar a versão com coordenada jogada.

Exemplo: Realizei a jogada X na coordenada A1.

Conclusão

Parabéns! Imagino que deva ter enrolado um pouco no início, mas se estou certo, o processo foi se tornando cada vez mais tranquilo. Existem muitos recursos além dos que citamos na aula de hoje, porém acredito que com calma e com prática, fica mais fácil se acostumar com as rotinas se forem abordadas gradativamente conforme a necessidade. Na próxima aula, abordarei mais alguns recursos e escolheremos um local para armazenar nosso código na internet.