



# Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

## Atividade Integradora

### 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.