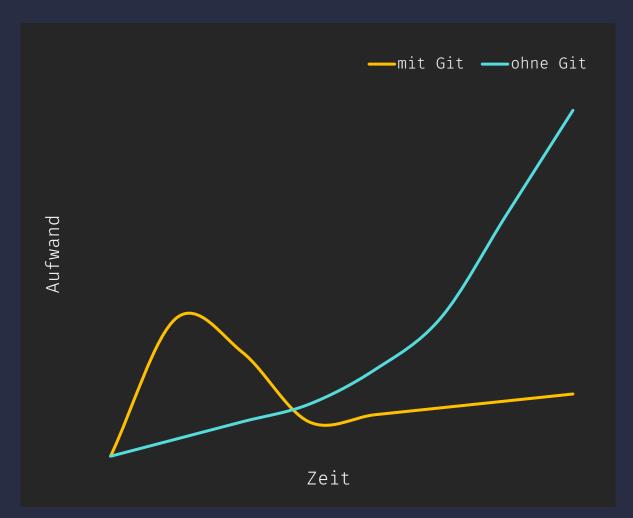
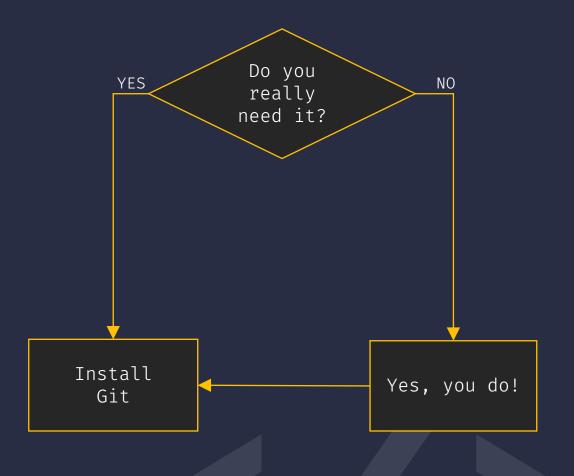
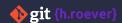


{Warum git?;}

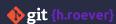




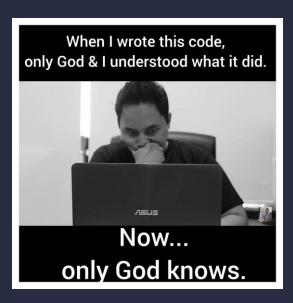


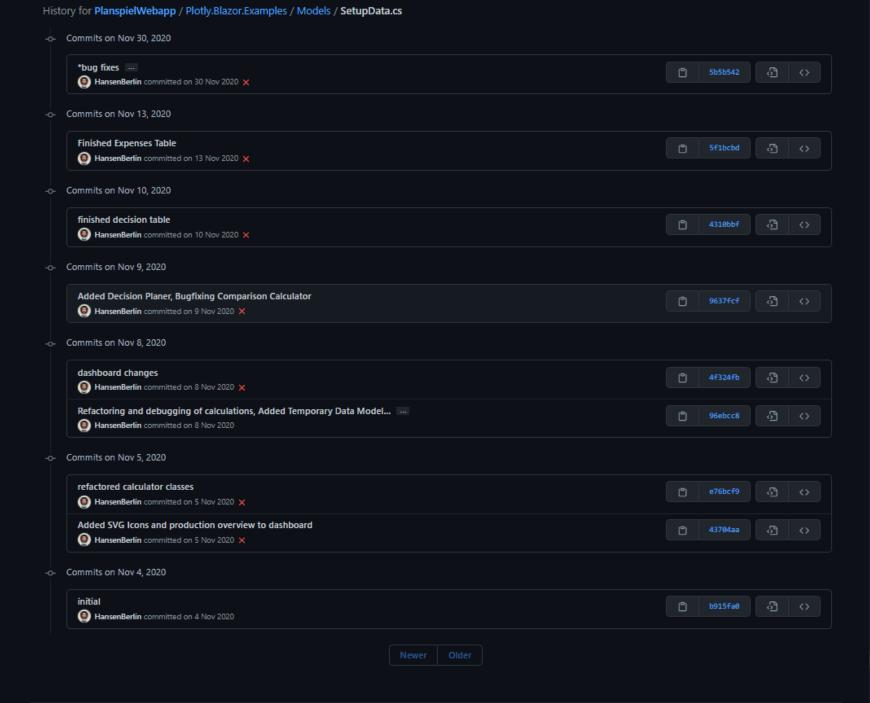
{Was ist git;}

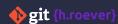
- > ursprünglich von Linus Torvalds entwickelt
- > **Software** zur Verwaltung und Dokumentation von Veränderungen (**Versionskontrolle**) an Dateien, üblicherweise als System zur **Quellcodeverwaltung** (Source Code Management oder SCM) genutzt
- > Git != Github; bekannteste Cloudanbieter: Github (Microsoft), Sourceforge, Bitbucket, GitLab
- > es liegt grundsätzlich Quellcode (Sourcecode) vor, zusätzlich oft Binarys und Dokumentation
- > vereinfacht die Zusammenarbeit in Teams und schnelle Entwicklungszyklen
- > umfangreiche Integration für Testautomatisierung und Projektmanagement (Jira, Trello, Jenkins, Wiki)
- > stark in der OSS Kultur verwurzelt: Hervorheben der Autor_innen (contribution), Teilen von Wissen, "Schwarmintelligenz"
- > SCM ist essentieller Bestandteil des Workflows in der Softwareentwicklung (Basisskill)
- > auch privat super Quelle und Spielplatz zum Experimentieren



Beispiel Dateigeschichte;









{Dateiänderungen;}

```
@@ -65,7 +65,7 @@ public SetupData()
                          PLTMachinesToReplaceThisRound = FetchTableDataController.ReadValueFromXML("companyProductionData.xml", CurrentGameRound, 1, "PLTMachinesBreakingAfterThis
                          ExpenseBoughtMachines = (FetchTableDataController.ReadValueFromXML("companyProductionData.xml", CurrentGameRound-1, 1, "PLTMachinesBoughtThisRound")*1000
                              +(FetchTableDataController.ReadValueFromXML("companyProductionData.xml", CurrentGameRound-1, 1, "PCMachinesBoughtThisRound")*3500000);
                          ExpenseStorage = Chip1Storage * .01 + Chip2Storage * 0.5 + PLTStorage * 10 + PCStorage * 100;
                          ExpenseStorage = Chip1Storage * 0.1 + Chip2Storage * 0.5 + PLTStorage * 10 + PCStorage * 100;
                          ExpenseRunMachines = PCMachinesAvailableThisRound * 500000 + PLTMachinesAvailableThisRound * 200000;
                          AccountBalance = FetchTableDataController.ReadValueFromXML("marketData.xml", SetupData.CurrentGameRound - 1, 1, "Account");
            @@ -94,12 +94,12 @@ public SetupData()
                          resetTempData.ResetData();
                          //var listMarketing = new List<double>();
                          double marketingMergerd = 0;
                          double marketingMerged = 0;
                          for (int i = 0; i < 6; i++)
                              marketingMergerd += (FetchTableDataController.ReadValueFromXML("marketData.xml", CurrentGameRound-1, i, "Marketing"));
                              marketingMerged += (FetchTableDataController.ReadValueFromXML("marketData.xml", CurrentGameRound-1, i, "Marketing"));
                          AverageMarketingBudgetAllCompanys = marketingMergerd / 6;
                          AverageMarketingBudgetAllCompanys = marketingMerged / 6;
```





{ Begriffe (Struktur); }

> repository: Dateicontainer

> remote: repo auf dem Server

> local: lokale Kopie des remote

> origin: ursprüngliches repo

> master: Hauptverzeichnis ("root")

> branch: Kinderverzeichnis

> head: Referenz in einem Branch





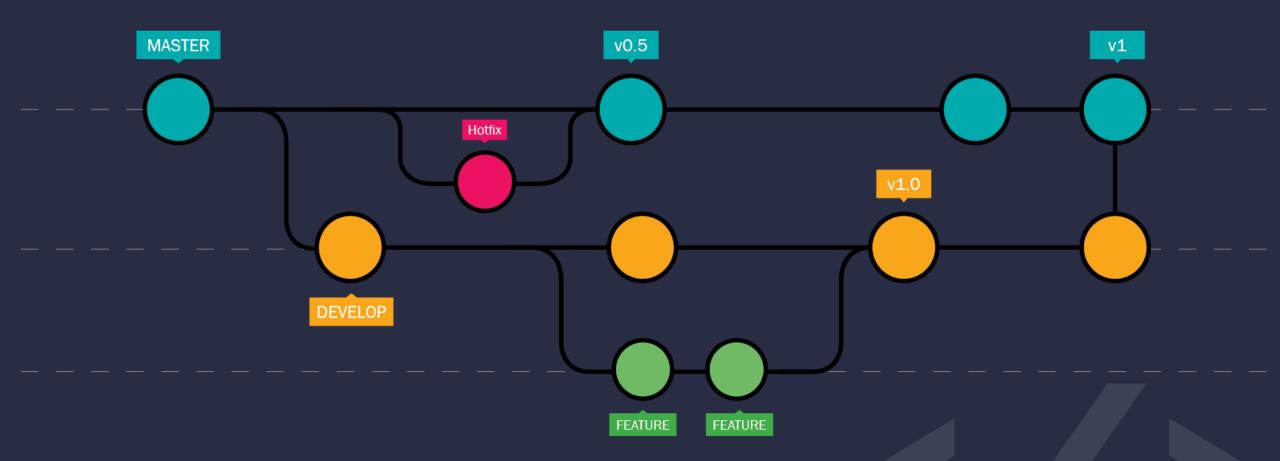
{Struktur Noob Level;}







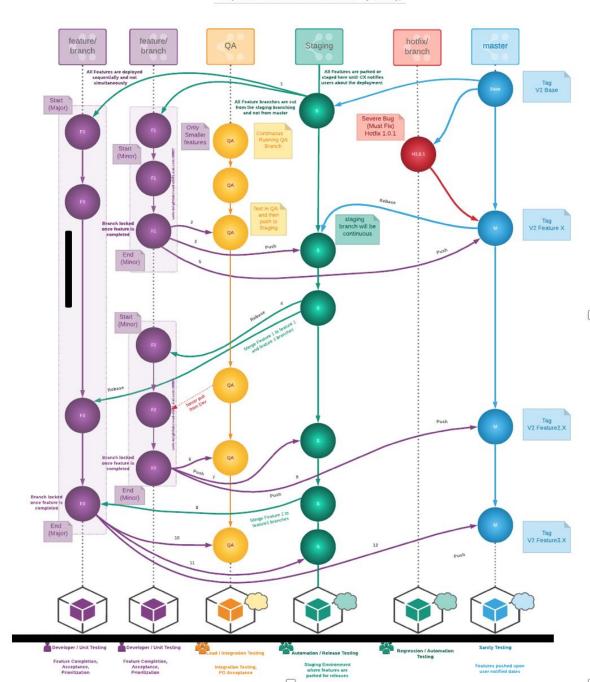
{ Struktur "A good start" - Level;}





{Like a pro;}





{ Begriffe (Vorgänge); }

> clone: initiales kopieren von einem remote in einen lokalen workspace (geht auch ohne Account)
> fetch: aktualisieren eines local repos von remote
> checkout: Branch wechseln
> staging: "sammeln" von geänderten Dateien die commitet werden sollen
> commit: "(zwischen)speichern" der Änderungen (nicht Dateien) im local branch
> push: aktualisieren des remotebranchs (commitmessages und Dateien)
> pull: aktualisieren eines lokalen branches
> merge: verschmelzen von zwei Branches



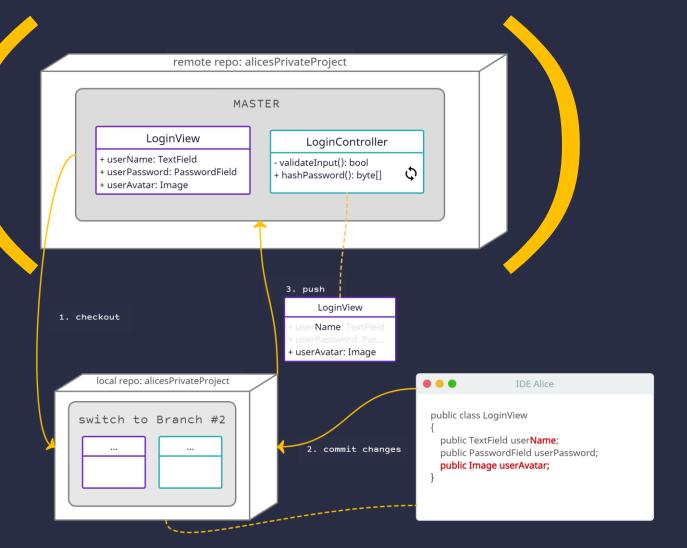
> checkin: Code "liefern"

{ Begriffe (sonstige); }

- > pull request (PR): "Antrag" den aktuelleren branchs in einen zurückliegenden (i.d.R. parent) zu pullen mit dem Ziel zu mergen. Hoffentlich in Verbindung mit einem:
- > code review: Feedback zum Code durch andere Entwickler durch Inlinekommentare und Freigabe (approve) oder Zurückweisung (reject oder decline) des PR's.
- > codefreeze: keine weiteren merges in den Produktivbranch vor Releases
- > fork: Abspaltung eines gitrepos und dadurch Eröffnung eines neuen repos auf Grundlage des alten zur Weiterentwicklung
- > blame: Aufschlüsselung der Änderungen nach Autor_in pro Datei
- > commit message: kurze Info über Änderungen, folgt oft Vorgaben (vorangestellt: Add, Fix, Refactor... plus message) und/oder beinhaltet die Ticketnummer
- > build (#): kompilierte Binärdatei des Sourcecodes, mit jeder (erfolgreichen) Kompilierung (build) wird die Buildnummer inkrementiert
- > versioning: != Buildnummer, für Releaseversionen nach unterschiedlichen Schemata (z.B. major.minor.build → 0.12.42)

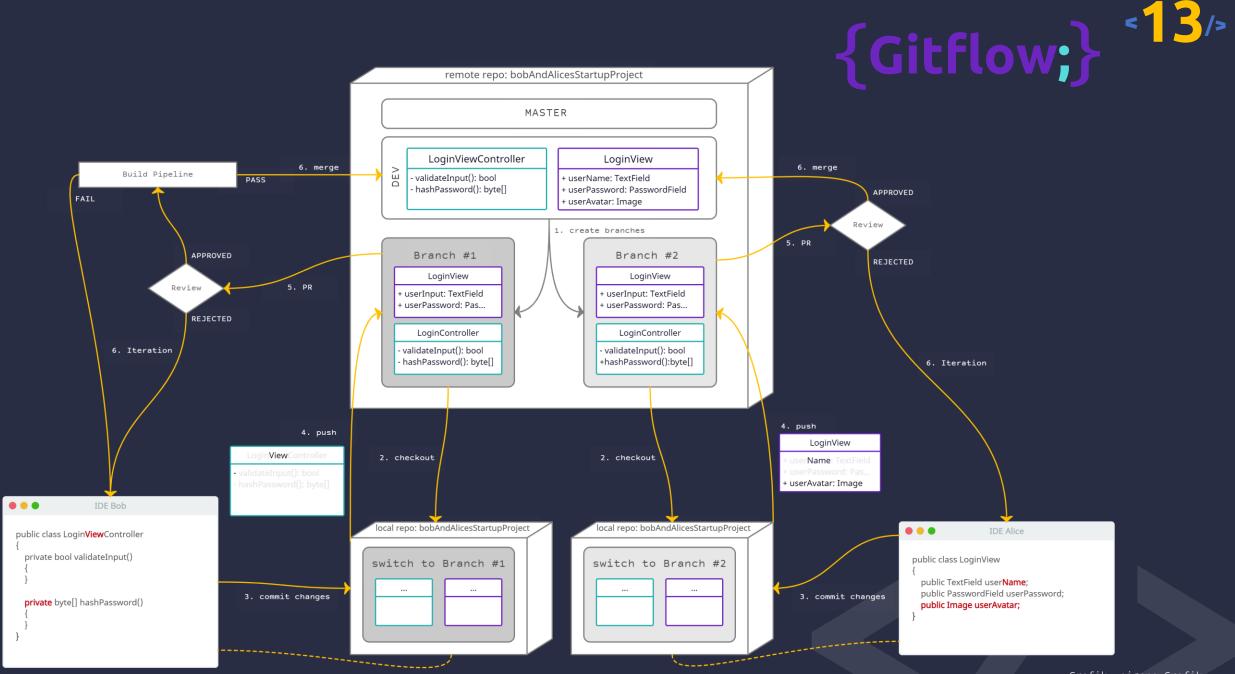


{einfacher Flow;}











- > sinnvolle Referenzierungen (PRs, Tickets, Issues, Branches) #Ticket @Contributor *[]Todo
- > Erzeugung eines eigenen Branches pro Issue/Vorhaben, PR nach Erledigung
- > nicht an tausend Branches gleichzeitig
 arbeiten
- > kleinteilig arbeiten, bestenfalls nur an
 einer Klasse
- > commits und push nur in den jeweiligen branch
- > kurze und aussagekräftige commitmessages
 (ggfs. mit Prefix und/oder Ticketnummer)
- > der eingecheckte Code soll immer besser sein als der ausgecheckte (Boy Scout Rule)
- > außer für minifixes (z.B. Typos) PR's immer
 mit Review

- > ggfs. den anschließenden merge an Voraussetzungen knüpfen (erfolgreiche Unittests, Linter, statische Codeanalyse)
- > klares Feedback in den Reviews, unabhängig des Erfahrungslevels, aber nicht selber Änderungen vornehmen (you code it, you own it). Unbedingt auch Kleinigkeiten ansprechen, was einmal drin ist wird oft lange nicht mehr angefasst.
- > Mut zur Überarbeitung auch von fremdem Code
- > Lib-Files nur ausnahmsweise, besser
 Verweise in eigener Datei, z.B. Maven
- > Immer einen stablebranch garantieren
 (Master/Main)
- > Einheitliche Versionierung und Nummerierung
 der Builds



{Dont's;}

- > Erweiterung der eigentlichen Aufgabe auf andere Klassen (insb. wenn im Team gearbeitet wird)
- > Ändern von "fremden" Code außerhalb des Tickets, weil ihr ihn nicht versteht (Blame!)
- > Mammut PRs mit der Erwartung eines sofortigen Reviews
- > Passwörter, Zugangsdaten oder Keys im Sourcecode (maximal für POCs in privaten Repos, dann aber später rausnehmen und ändern)
- > Push in den Master/direkt auf dem Master arbeiten
- > Direkte Bearbeitung von Dateien im Browser, insbesondere nicht in zurückliegenden Branches
- > push --force um Mergekonflikte zu umgehen



Your branch is behind 'origin/master' by 495 commits, and can be fast-forwarded.



{ Exkurs: Merge Conflicts; }

- > Beim Zusammenführen von zwei Branches können Konflikte entstehen, der Merge ist dann nicht möglich
- > häufigste Ursachen: in zwei Branches vom selben Knoten wird an denselben Dateien gearbeitet, der checkin des zweiten Branches führt dann zu Konflikten
- > Bearbeiten des Elternbranches nachdem
 in einem davon erstellte Branch
 Änderungen vorgenommen und gemergt
 werden sollen (Abbildung)
- > Lösung: o.g. Ursachen vermeiden,
 Konflikte in Github lösen oder über
 Konsolenkommandos (advanced)

```
class Main {
    public static void main(String... args) {
class Main {
                                                                  class Main {
    public static void main(String... args) {
                                                                      static int status = 0;
        System.exit(0);
                                                                      public static void main(String... args) {
                                                                          System.exit(status);
class Main {
    static int status = 0;
    public static void main(String... args) {
<<<<< HEAD
       System.exit(0);
        System.exit(status);
```

{Installation/Setup;}

- > eclipse: inklusive? wenn nicht: egit-plugin
- > VS Code: git installieren: https://gitscm.com/downloads
- > Github Account in der IDE verknüpfen (nicht nötig wenn nur repos geklont warden sollen)
- > Github Account anlegen
- > neues Repo erstellen, URL kopieren (S. 19)
- > Repo in der IDE klonen: (S. 20 & 22)
 - > eclipse: Datei -> import -> remote repository ->
 clone URI -> smart import -> URL einfügen
 - > VSCode: STRG+Shift+P, git-clone eingeben -> URI(URL)
 einfügen oder einfach in leerem Projekt auf "clone
 repo"



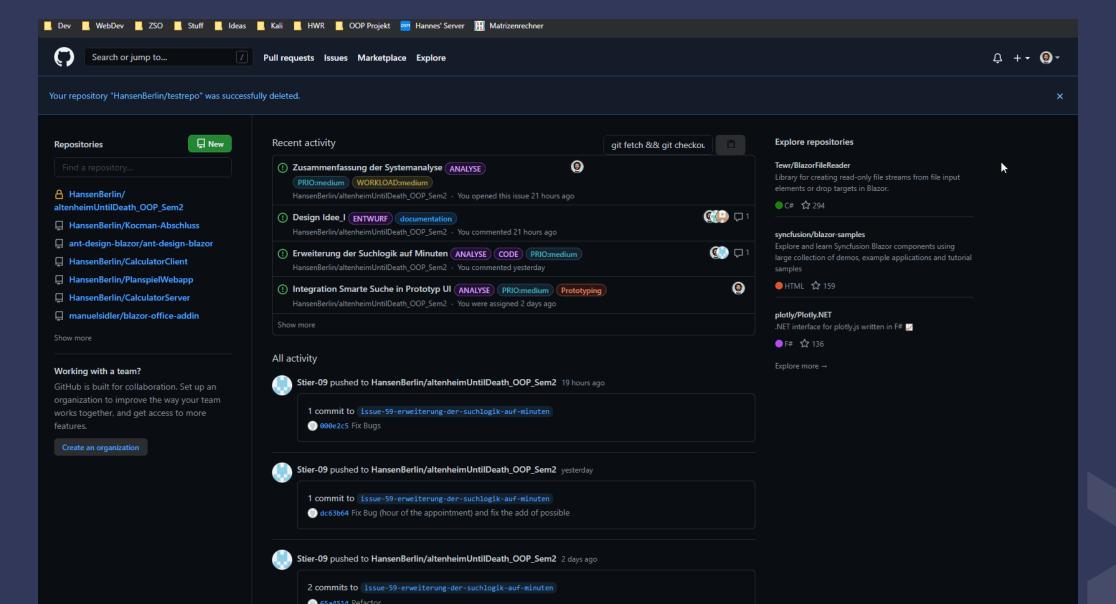
{ Nutzung in der IDE;}

- > eclipse: Rechtsklick auf Projektordner -> Teams
 und/oder eigenes Fenster; Achtung: Wenn in
 eclipse das SCM Fenster schon auf ist, müssen die
 Files vor dem commit gestaged werden.
- > VSCode: Branchicon auf linker Seite ->
 Dreipunktmenü; automatisches Staging aller Files
 durch Commit, kann aber auch selektiv über einen
 Klick auf das "+" neben der Datei erfolgen
- > Cool kids use cmd or shell ;-)
 (gängigste Befehle rechts, Vorteil: geht in allen
 IDEs und OS; gängige Herangehensweise zur
 Installation von Programmen auf Linux)

```
1: pwsh
PROBLEMS
PowerShell 7.1.3
Copyright (c) Microsoft Corporation.
https://aka.ms/powershell
Type 'help' to get help.
PS C:\Users\Hannes\Documents\_HwR\SoSe2021\00P\Testrepo\testrepo>
>> git fetch --all
>> git init myNewRepository
>> git clone https://www.github.com/user/reponame
>> git stage --all
>> git commit -m "my commit message"
>> git checkout nameOfBranchToCheckout
>> git push
>> git pull
```

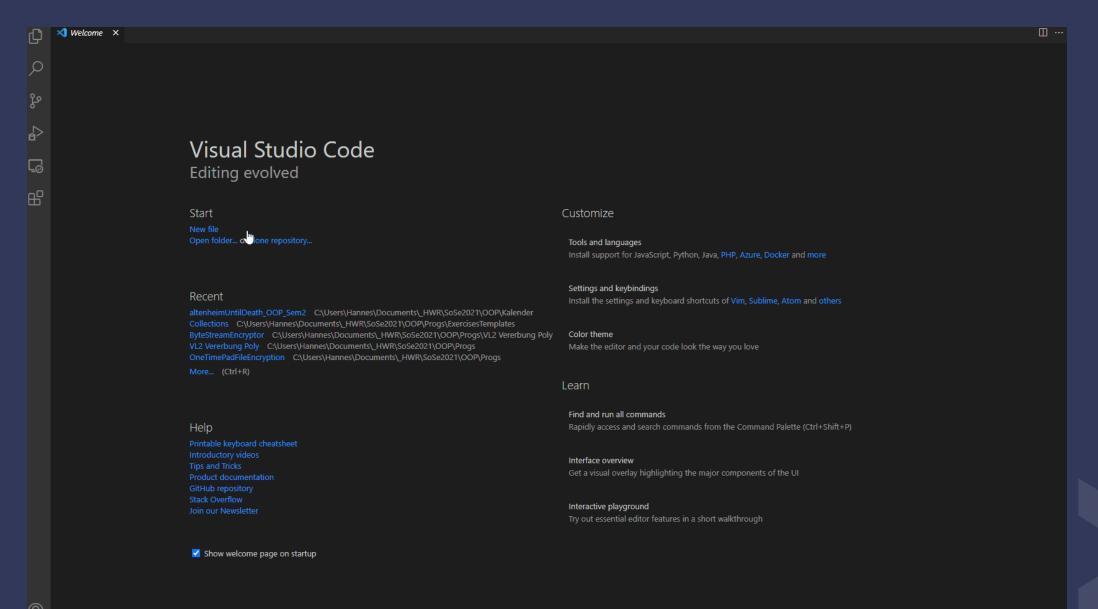


{Neues Repo anlegen;}

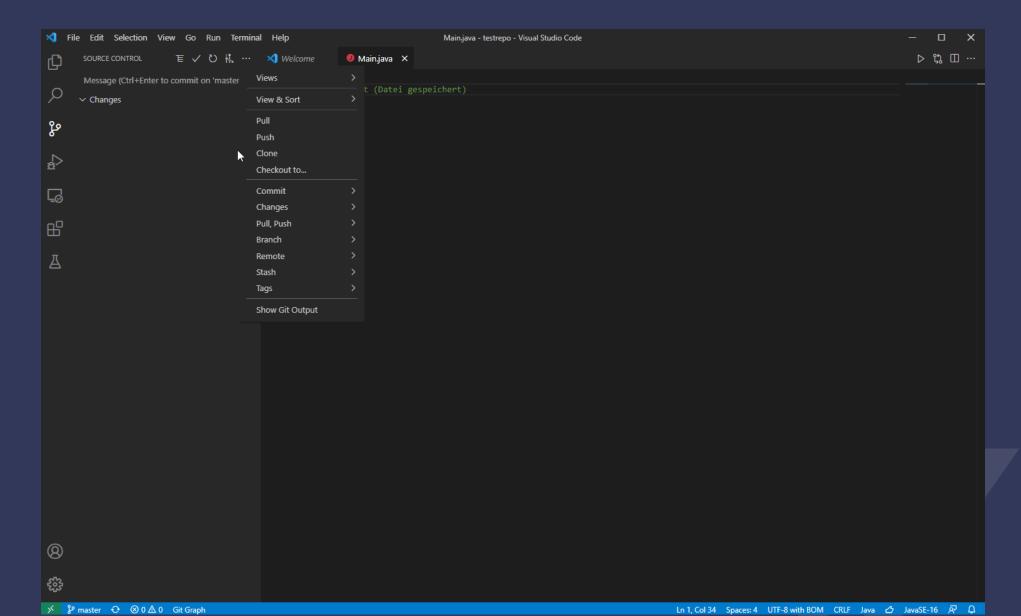


<20/>

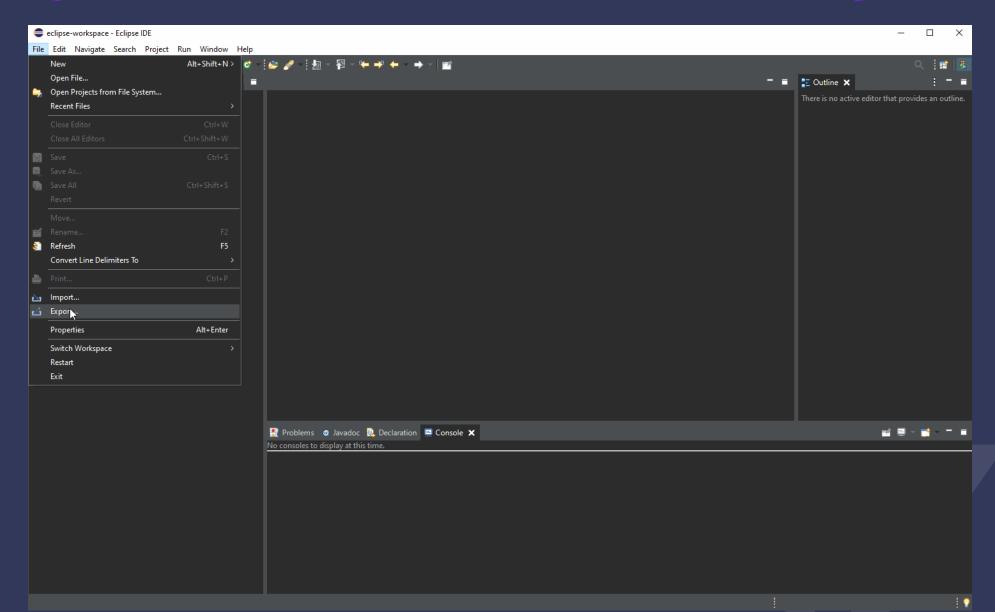
{Repo klonen, commit, push (VS Code);}



{fetch, commit, push, PR, merge, pull(VS Code);}

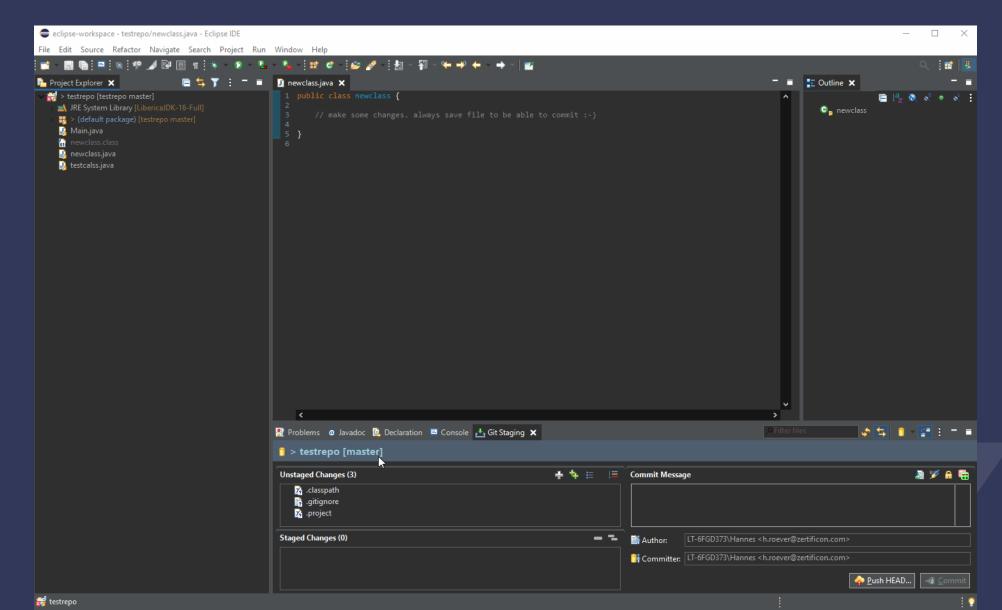


{Repo klonen, commit, push (eclipse); }



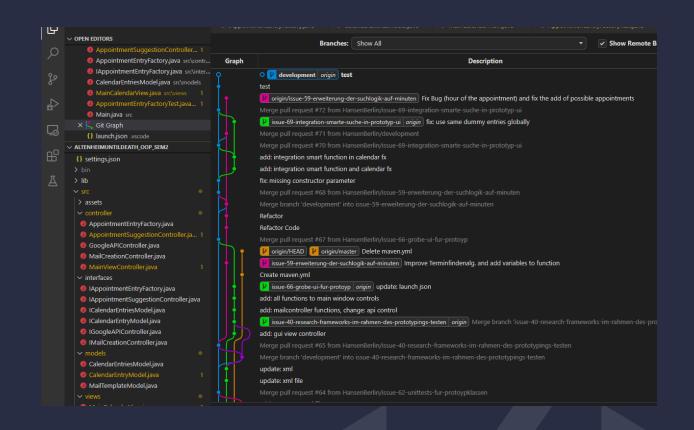


$\{$ checkout branch, commit, push (eclipse); $\}$



{ Git Clients und Plugins; }

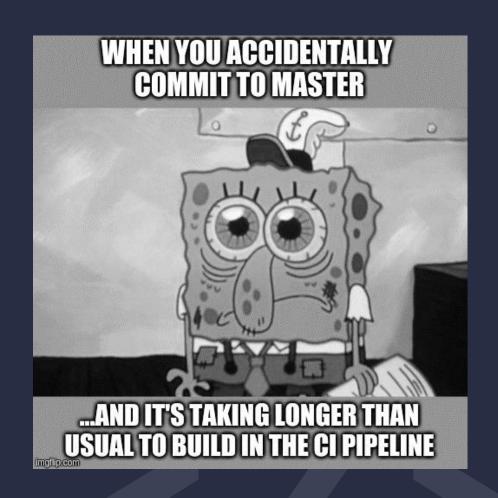
- > Basis: Git
- > alle Befehle gehen über Konsole/
 Terminal, auch die in der IDE
- > über eingebaute grafische IDE-Funktionalität (Visual Studio, VS Code, Eclipse)
- > sinnvolle optionale Erweiterung für
 VS Code: Git Graph (Abb.)
- > für erweiterte Funktionen und größere
 Projekte eignen sich standalone
 Clients: Githb Desktop, Sourcetree,
 GitKraken





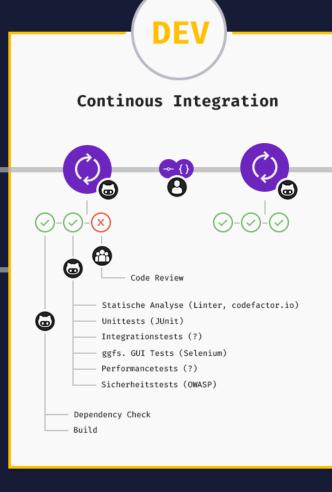
{Exkurs: Cl und CD;}

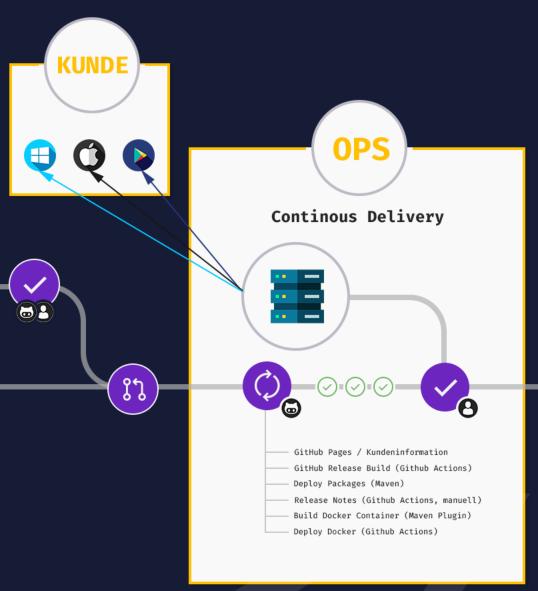
- > CD (Continous Delivery) umfasst CI (Continous Integration)
- > Ziel von CI: kontinuierliche Integration aller
 Codebestandteile eines Projekts (mehrere Entwickler,
 Sprachen, Frontend, Backend, APIs) durch automatisierte
 Builds, Tests und Merges
- > Ziel von CD: kontinuierliche Bereitstellung eines stabilen Branchs und Auslieferung stabiler Builds auf Deploymentserver
- > Vorteile: weniger Overhead in Projekten, geringere Fehlerqoute, hohe Transparenz gegenüber Kunden, bessere Wartbarkeit
- -> eigentlich geht Agile Entwicklung nicht ohne CI/CD





{CI & CD;}





{Tools in/für Github für CI & CD;}

Die folgenden Tools bieten ein gutes Gleichgewicht aus Einsteigerfreundlichkeit und Funktion:

- > Maven oder Gradle (automatische **Paketverwaltung** für Javaprojekte und gute Basis um CI in Github zu nutzen)
- > JUnit: ausgereiftes Framework für Unit Tests unter Java
- > Mockito: Framework zum Mocken von Objekten für Unittests (fortgeschritten)
- > codefactor.io: Service für statische Codeanalyse, einfache Integration in GitHub und für OS Projekte kostenlos
- > GitHub Actions: durch Events (push, PR, neues Issue) getriggerte Skripte (yaml), die vorkonfigurierte Actions abrufen können und/oder shell-Befehle ausführen
- > Docker & Dockerhub: Deployment der Binarys als Dockercontainer (als GitHub Action)
- > GitHub Releases (stellt nach eigenem Versionsschema des Sourcecode als Paket bereit)
- > GitHub Pages: automatische Erstellung und Aktualisierung einer Webseite zum Repo
- > GitHub Projects: einfache Projektverwaltung nach Kanbanstyle





factorypath.

.gitignore

nproject . □ README.md

pom.xml

· Coding best practices

• Projektmanagement

