

# IGL601 - Techniques et outils de développement

## Travail pratique 1 : Gestion des sources

Correcteur: Félix-Antoine Ouellet (felix-antoine.ouellet@usherbrooke.ca)

### Mise en contexte

Avant d'entamer des travaux majeurs dans une base de code inconnue, il est bien important de mettre en place un système par lequel nous serons capables de garder une trace des modifications que nous allons faire. En effet, sans historique, il vous sera bien difficile de vous sortir des sables mouvants d'une base de code antique lorsque vous modifierez par mégarde l'ordre d'initialisation des données membre d'une classe qui n'est instanciée que par lune bleue. Pire encore, sans système pour gérer les sources, le travail d'équipe risque d'être un défi en soi. Comment partagerez-vous votre code sinon? Par clé USB? Par cd-roms? Par disquettes?

Bref, un système de gestion des sources est un incontournable lorsque nous voulons donner un peu d'amour à du code qui a été délaissé pendant trop longtemps.

### Objectif

Pour ce premier travail pratique, vous devrez amener les sources d'une base de code patrimonial dans un système de gestion des sources. Qui plus est, vous devrez démontrer, en équipe, une compétence de base avec ce système de gestion des sources.

### Instructions générales

Ce travail compte pour 10% de votre note finale. Il devra être réalisé en équipe de 2 ou 3 personnes. De plus, tout votre travail devra être fait dans un dépôt sur le serveur Gitlab du département.

### Remise

La date de remise de ce travail est le 24 septembre 2018.

### Critères de correction

Il est attendu de votre travail qu'il se conforme aux critères suivants:

- La trace de vos actions doit refléter **EXACTEMENT** les instructions particulières ci-dessous dans l'ordre qu'elles apparaissent. (90% de la note)
- Le code source à utiliser est celui du jeu vidéo Abuse qui vous a été rendu disponible avec cet énoncé.
- **AUCUNE MODIFICATION** ne doit être apporté au code de *Abuse*. (10% de la note)

# Instructions pour obtenir votre dépôt Gitlab

- Individuellement, connectez-vous une fois sur le serveur Gitlab du département (<https://depot.dinf.usherbrooke.ca>) . Votre nom d'utilisateur est votre CIP et votre mot de passe est le même que celui que vous utilisez pour vous connectez sur les autres services informatiques de l'Université.
- Communiquez par courriel avec le correcteur pour lui faire part de la composition de votre équipe.
- Suivez le lien remis par courriel par le correcteur pour trouver le dépôt qui vous a été assigné pour vos travaux pratiques.

## Instructions particulières

1. Ajoutez le code de *Abuse* au dépôt.
2. Ajoutez un fichier nommé **OBLIGATOIREMENT** AUTEURS\_UDES.txt dans votre dépôt.
3. Individuellement, créez une branche de travail dont le nom est **OBLIGATOIREMENT** votre matricule.
4. Individuellement, modifiez le fichier AUTEURS\_UDES.txt en y ajoutant votre nom ainsi que votre matricule sous le format suivant: Prénom Nom Matricule.
5. Individuellement, rapatriez les modifications présentent sur votre branche de travail dans la branche de développement principale.
6. Individuellement, fermez votre branche de travail.
7. Effacez AUTEURS\_UDES.txt de votre dépôt.
8. Faîtes marche arrière et ramenez AUTEURS\_UDES.txt dans votre dépôt en défaisant le dernier commit.
9. Importez la *patch* nommée **0001-High-five.patch** dans votre dépôt.
10. Finalement, ajouter un tag portant **OBLIGATOIREMENT** le nom TP1 à votre dépôt.