

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ "ЛЬВІВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА"



**АВТОМАТИЗОВАНЕ ПРОЕКТУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ
СИСТЕМ**

Лабораторна робота № 1

Створення власного git-репозиторію та робота з ним

Виконав:
студент групи КІ-401
Шаклеїн О.Т.
Прийняв:
Шпіцер А.С.

Львів 2024

Хід виконання завдання:


1. Створення git repository:

Create a new repository

A repository contains all project files, including the revision history. Already have a project repository elsewhere? [Import a repository.](#)

Required fields are marked with an asterisk ().*


Owner * **Repository name ***


 **Oleh-Shaklein** / **30092024ShakleinOlehTar**

✔ 30092024ShakleinOlehTarasovych is available.

Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about **effective-octo-waddle** ?

Description (optional)

☒  **Public**
Anyone on the internet can see this repository. You choose who can commit.

☐  **Private**
You choose who can see and commit to this repository.

Initialize this repository with:

☒ **Add a README file**
This is where you can write a long description for your project. [Learn more about READMEs.](#)

Add .gitignore


.gitignore template: **None**


Choose which files not to track from a list of templates. [Learn more about ignoring files.](#)

Choose a license

License: **None**

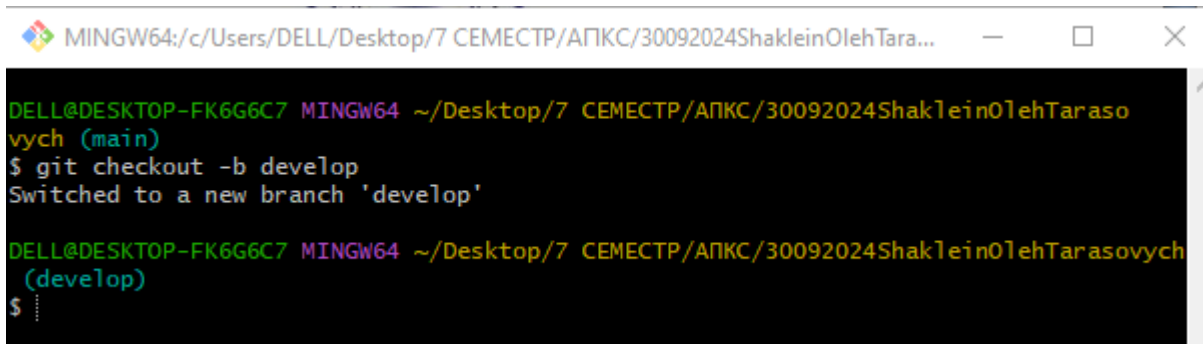
A license tells others what they can and can't do with your code. [Learn more about licenses.](#)

This will set  **main** as the default branch. Change the default name in your [settings](#).

 You are creating a public repository in your personal account.

Create repository

Рис 1. Створення репозиторію



```
MINGW64:/c/Users/DELL/Desktop/7 СЕМЕСТР/АПКС/30092024ShakleinOlehTara...  
DELL@DESKTOP-FK6G6C7 MINGW64 ~/Desktop/7 СЕМЕСТР/АПКС/30092024ShakleinOlehTarasovych (main)  
$ git checkout -b develop  
Switched to a new branch 'develop'  
DELL@DESKTOP-FK6G6C7 MINGW64 ~/Desktop/7 СЕМЕСТР/АПКС/30092024ShakleinOlehTarasovych (develop)  
$
```

Рис. 2. Зміна вітки main на develop

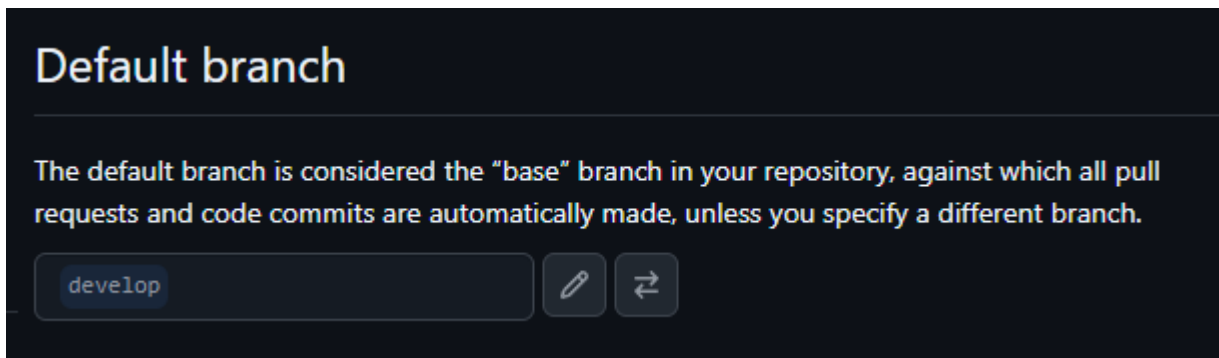
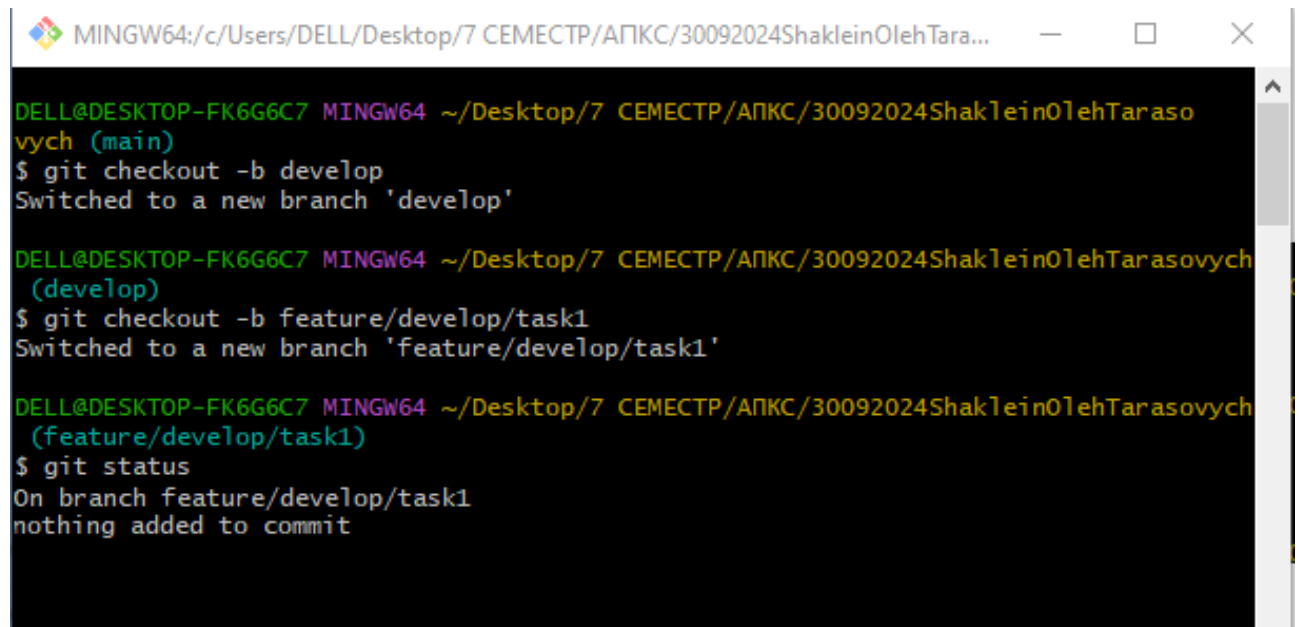


Рис. 3 Зміна дефолтної на develop

2. Створення додаткової вітки



```
MINGW64:/c/Users/DELL/Desktop/7 СЕМЕСТР/АПКС/30092024ShakleinOlehTara...  
DELL@DESKTOP-FK6G6C7 MINGW64 ~/Desktop/7 СЕМЕСТР/АПКС/30092024ShakleinOlehTarasovych (main)  
$ git checkout -b develop  
Switched to a new branch 'develop'  
DELL@DESKTOP-FK6G6C7 MINGW64 ~/Desktop/7 СЕМЕСТР/АПКС/30092024ShakleinOlehTarasovych (develop)  
$ git checkout -b feature/develop/task1  
Switched to a new branch 'feature/develop/task1'  
DELL@DESKTOP-FK6G6C7 MINGW64 ~/Desktop/7 СЕМЕСТР/АПКС/30092024ShakleinOlehTarasovych (feature/develop/task1)  
$ git status  
On branch feature/develop/task1  
nothing added to commit
```

3. Створення файлу README.md

30092024ShakleinOlehTarasovych / README.md in develop

Edit Preview Code 55% faster with GitHub Copilot

```
1 Деталі завдання
2 Завдання: Реалізувати гру "Камінь-ножниця-папір" в конфігураційному форматі INI
3
4 Інформація про студента
5 - **Студент:** Шаклеїн Олег
6 - **Номер варіанту:** 24
7
8 Технології та мови програмування
9 - **Мова програмування:** Python (also javascript|CSS)
10 - Використання WPF (Windows Presentation Foundation) або Console Application для реалізації графічного або консольного інтерфейсу.
11 - Система збереження результатів з використанням файлів або бази даних для ведення статистики.
12 - Основні алгоритми для перевірки переможців, обробки ходів та відображення ігрового процесу.
13
14 ## Вимоги до апаратного та програмного забезпечення
15 - **Операційна система:** Windows 10 / 11
16 - **RAM:** мінімум 4 68
17 - **Процесор:** Intel 13 або вище
18 - **Програмне забезпечення:** **
19 - Visual Studio 2022 або новіша версія
20
```

Oleh-Shaklein Update README.md 070d950 · 19 minutes ago 2 Commits

README.md Update README.md 19 minutes ago

README

Деталі завдання Завдання: Реалізувати гру "Камінь-ножниця-папір" в конфігураційному форматі INI

Інформація про студента

- Студент: Шаклеїн Олег
- **Номер варіанту:** 24

Технології та мови програмування

- Мова програмування: Python (also javascript|CSS)
- Використання WPF (Windows Presentation Foundation) або Console Application для реалізації графічного або консольного інтерфейсу.
- Система збереження результатів з використанням файлів або бази даних для ведення статистики.
- Основні алгоритми для перевірки переможців, обробки ходів та відображення ігрового процесу.

Вимоги до апаратного та програмного забезпечення

- Операційна система: Windows 10 / 11
- RAM: мінімум 4 68
- Процесор: Intel 13 або вище
- **Програмне забезпечення:**
- Visual Studio 2022 або новіша версія

Рис 5. Створення файлу Readme та додавання його у гітхаб

4. Створення тегу

```
DELL@DESKTOP-FK6G6C7 MINGW64 ~/Desktop/7 СЕМЕСТР/АПКС/ЛБР1 (main)
$ git tag -a "ROCK-PAPER-SCISSORS" -m "Add new tag"

DELL@DESKTOP-FK6G6C7 MINGW64 ~/Desktop/7 СЕМЕСТР/АПКС/ЛБР1 (main)
$ git tag
ROCK-PAPER-SCISSORS
tag1
```

Рис 6. Створення тегу

5. Push у віддалений репозиторій :

```
DELL@DESKTOP-FK6G6C7 MINGW64 ~/Desktop/7 СЕМЕСТР/АПКС/ЛБР1 (feature/develop/task
1)
$ git push --set-upstream origin feature/develop/task1
Enumerating objects: 3, done.
Counting objects: 100% (3/3), done.
Writing objects: 100% (3/3), 218 bytes | 109.00 KiB/s, done.
Total 3 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
remote:
remote: Create a pull request for 'feature/develop/task1' on GitHub by visiting:
remote:   https://github.com/Oleh-Shaklein/30092024ShakleinOlehTarasovych/pul
l/new/feature/develop/task1
remote:
To https://github.com/Oleh-Shaklein/30092024ShakleinOlehTarasovych.git
* [new branch]      feature/develop/task1 -> feature/develop/task1
branch 'feature/develop/task1' set up to track 'origin/feature/develop/task1'.
```

Рис 7. Пуш у віддалений репозиторій

Висновок:

У цій лабораторній роботі я дослідив основні принципи роботи з системою контролю версій Git. Створив локальний репозиторій, де відстежував зміни у файлах та виконував коміти. Потім зв'язав репозиторій з віддаленим сховищем на GitHub, що дозволило централізовано зберігати проект, організовувати співпрацю з іншими розробниками та відстежувати історію змін.