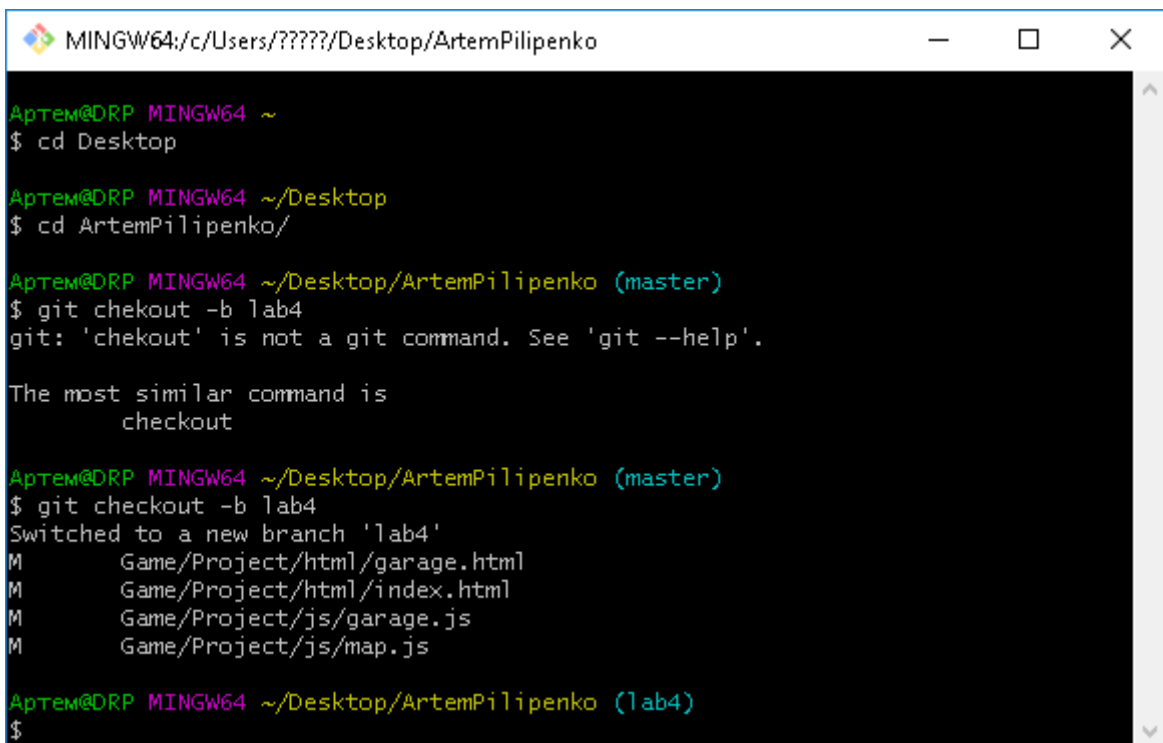


Действия:

- 1) Создаём ветку lab4 и переходим на ветку с помощью команды `git checkout -b lab4`, находясь в ветке master.
- 2) Выполняем 3 коммита над 3 файлами, связанные с оформлением и текстом в программе в ветке lab4, фиксируем их в локальном и удалённом репозитории. Также создаём один новый файл для проверки того, что не возникнет конфликт, если не будет этого файла в master позже.
- 3) Переключаемся на ветку master с помощью команды `git checkout master`.
- 4) Выполняем 3 коммита над теми же файлами, что и в ветке lab4, над теми же строками кода.
- 5) Пытаемся влить изменения lab4 в master и получаем конфликт из-за того, что master был изменён после его дублирования в lab4, более того был изменён в тех же файлах и строках кода (`git merge lab4`). Выводим команду `git status` и видим в каких файлах надо решить конфликт.
- 6) Решаем конфликт в 3 файлах, выбираем лучшие варианты кода и выполняем коммит.
- 7) Удаляем ветку lab4 (`git branch -d lab4`).

Скриншоты:

Создание ветки lab4:



```
MINGW64:/c:/Users/?????/Desktop/ArtemPilipenko

Арте́м@DRP MINGW64 ~
$ cd Desktop

Арте́м@DRP MINGW64 ~/Desktop
$ cd ArtemPilipenko/

Арте́м@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git chekout -b lab4
git: 'chekout' is not a git command. See 'git --help'.

The most similar command is
    checkout

Арте́м@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git checkout -b lab4
Switched to a new branch 'lab4'
M       Game/Project/html/garage.html
M       Game/Project/html/index.html
M       Game/Project/js/garage.js
M       Game/Project/js/map.js

Арте́м@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (lab4)
$
```

`git log`, где отображены коммиты ветки lab4:

```
MINGW64/c/Users/????/Desktop/ArtemPilipenko
modified: Game/Project/documentation/changes.docx
modified: Game/Project/js/map.js

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (lab4)
$ git commit -m "Изменены стандартные автомобили соперников, надписи завершения гонки, документация"
[lab4 452f19f] Изменены стандартные автомобили соперников, надписи завершения гонки, документация
2 files changed, 6 insertions(+), 6 deletions(-)

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (lab4)
$ git push githubrem lab4
fatal: HttpRequestException encountered.
-----
Username for 'https://github.com': ArtemPilipenko
Counting objects: 8, done.
Delta compression using up to 4 threads.
Compressing objects: 100% (6/6), done.
Writing objects: 100% (8/8), 3.54 KiB | 1.77 MiB/s, done.
Total 8 (delta 4), reused 0 (delta 0)
remote: Resolving deltas: 100% (4/4), completed with 4 local objects.
To https://github.com/PI15b-PPSE/ArtemPilipenko
 c08978f..452f19f lab4 -> lab4

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (lab4)
$ git log
commit 452f19f03aa36beb79f9f2df318adb31d78ea85 (HEAD -> lab4, githubrem/lab4)
Author: Artem Pilipenko <ArtemPilipenko5@gmail.com>
Date: Mon Mar 19 20:52:23 2018 +0400

    Изменены стандартные автомобили соперников, надписи завершения гонки, документац
ия

commit c08978f9e141654ae9a3e1a06a2ab24787ae7e3
Author: Artem Pilipenko <ArtemPilipenko5@gmail.com>
Date: Mon Mar 19 20:42:15 2018 +0400

    Изменено расположение элементов на форме, внесены изменения в документацию

commit adfbac442dbce76f19423a85fca205cd1d83f50
Author: Artem Pilipenko <ArtemPilipenko5@gmail.com>
Date: Mon Mar 19 20:30:42 2018 +0400

    Изменены названия и цвета внутри файлов Дорога и Трасса

commit 6e76f3a934c4261cf0693e5e1df0c6f01dd7545 (master)
Merge: 5c38c0a b46f1ec
Author: Artem Pilipenko <ArtemPilipenko5@gmail.com>
Date: Tue Mar 6 01:53:37 2018 +0400
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Переключение на ветку master:

```
MINGW64/c/Users/????/Desktop/ArtemPilipenko

commit 83688be716dd079edace6afe98d4df53fe253307
Author: Artem Pilipenko <ArtemPilipenko5@gmail.com>
Date: Tue Mar 6 01:29:19 2018 +0400

    Добавлены 5 автомобилей (необработанные), создан документ с шаблонами для создания дорог,

commit 5235c58e3c6f8f37ef0baf0703ed0b9a395aabce
Author: Artem Pilipenko <ArtemPilipenko5@gmail.com>
Date: Mon Mar 5 23:08:42 2018 +0400

    Убрана на данный момент не реализуемая максимальная длина, добавлена горячая клавиша для о

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (lab4)
$ git checkout master
Switched to branch 'master'
Your branch is ahead of 'githubrem/master' by 8 commits.
(use "git push" to publish your local commits)

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git status
On branch master
Your branch is ahead of 'githubrem/master' by 8 commits.
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

git log, где отображены коммиты ветки master:

```
MINGW64:/c/Users/????/Desktop/ArtemPilipenko
commit d42ee29f9862059715981ba5ecc4ccd9c1c34acd (HEAD -> master, githubrem/master)
Author: Artem Pilipenko <ArtemPilipenko5@gmail.com>
Date: Mon Mar 19 21:13:07 2018 +0400

    Изменены стандартные автомобили соперников, изменены надписи завершения игры, представленные в более игровом виде

commit 91bad85aac43fc85e9895102b94e0243ac2ac21c
Author: Artem Pilipenko <ArtemPilipenko5@gmail.com>
Date: Mon Mar 19 21:07:33 2018 +0400

    Изменено расположение элементов на canvas, а именно скорость игрока, скорость соперника, таймер и указатель разницы пути

commit 06c8fa964376cea9e4b7d97d35c9020b9c662efe
Author: Artem Pilipenko <ArtemPilipenko5@gmail.com>
Date: Mon Mar 19 21:02:20 2018 +0400

    Изменены заголовки документов index.html, garage.html, выбран более приятный цвет заднего фона

commit 6e76f3a934c4261cf0693e5ea1df0c6f01dd7545
Merge: 5c38c0a b46f1ec
:|
```

Попытка слить ветки lab4 и master в master:

```
MINGW64:/c/Users/????/Desktop/ArtemPilipenko
аймер и указатель разницы пути

commit 06c8fa964376cea9e4b7d97d35c9020b9c662efe
Author: Artem Pilipenko <ArtemPilipenko5@gmail.com>
Date: Mon Mar 19 21:02:20 2018 +0400

    Изменены заголовки документов index.html, garage.html, выбран более приятный цвет заднего фона

commit 6e76f3a934c4261cf0693e5ea1df0c6f01dd7545
Merge: 5c38c0a b46f1ec

Артем@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git merge lab4
Auto-merging Game/Project/js/map.js
CONFLICT (content): Merge conflict in Game/Project/js/map.js
Auto-merging Game/Project/html/index.html
CONFLICT (content): Merge conflict in Game/Project/html/index.html
Auto-merging Game/Project/html/garage.html
CONFLICT (content): Merge conflict in Game/Project/html/garage.html
Automatic merge failed; fix conflicts and then commit the result.

Артем@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master|MERGING)
$
```

Вывод команды git status, демонстрирующую файлы, в которых есть конфликт и его необходимо решить:

```
MINGW64:/c/Users/????/Desktop/ArtemPilipenko
Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master|MERGING)
$ git status
On branch master
Your branch is up-to-date with 'githubrem/master'.

You have unmerged paths.
  (fix conflicts and run "git commit")
  (use "git merge --abort" to abort the merge)

Changes to be committed:
    new file:   Game/Project/documentation/changes.docx
    modified:   Game/Project/js/garage.js

Unmerged paths:
  (use "git add <file>..." to mark resolution)

    both modified: Game/Project/html/garage.html
    both modified: Game/Project/html/index.html
    both modified: Game/Project/js/map.js

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master|MERGING)
$ |
```

Решение конфликтов:

1) Первый конфликт

```
C:\Users\Artem\Desktop\ArtemPilipenko\Game\Project\html\index.html - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

index.html x map.js x
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <!DOCTYPE html>
3 <html>
4 <head>
5 <==== HEAD
6 <title>Трасса для гонки</title>
7 </head>
8 <body bgcolor="#00FA9A">
9 <====
10 <title>Дорожная полоса</title>
11 </head>
12 <body bgcolor="#FFEF05">
13 >>>>>> lab4
14
15 <!-- канвас, где будет отображаться игра-->
16 <canvas id="canvas" width=1470 height=800</canvas>
17 <script language="javascript" src="../../js/map.js" charset="UTF-8">
18 <!-- <audio src="../../audio/1.mp3" autoplay></audio> -->
19
20 </body>
21 </html>>>
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Line 1, Column 1 Tab Size: 4 HTML

Решение:

```
C:\Users\Aprem\Desktop\ArtemPilipenko\Game\Project\html\index.html - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

index.html x garage.html x maps.js x
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <!DOCTYPE html>
3 <html>
4 <head>
5   <title>Трасса для гонки</title>
6 </head>
7 <body bgcolor="#00FA9A">
8
9   <!-- канвас, где будет отображаться игра-->
10  <canvas id="canvas" width=1470 height=800></canvas>
11  <script language="javascript" src="../../js/map.js" charset="UTF-8">
12  <!-- <audio src="../../audio/1.mp3" autoplay></audio> -->
13
14 </body>
15 </html>>

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в
раздел "Параметры".

Line 4, Column 7 Tab Size: 4 HTML
```

2) Второй конфликт:

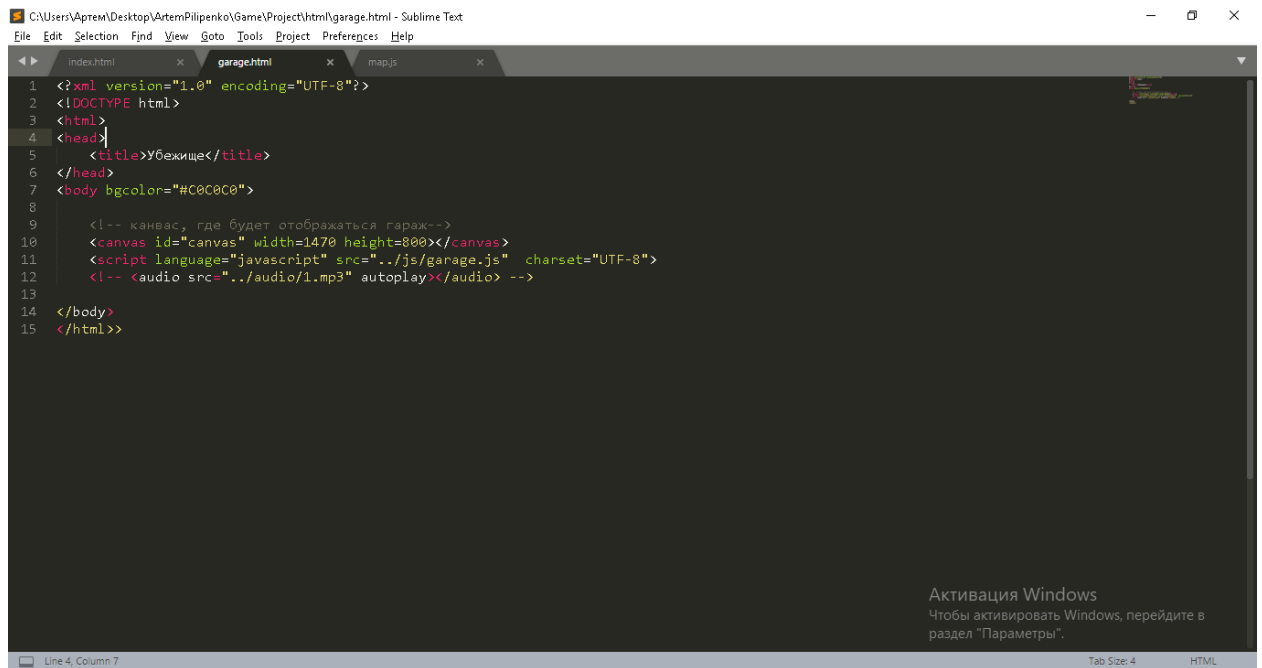
```
C:\Users\Aprem\Desktop\ArtemPilipenko\Game\Project\html\garage.html - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

index.html x garage.html x maps.js x
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <!DOCTYPE html>
3 <html>
4 <head>
5 <<<<<< HEAD
6   <title>Убежище</title>
7 =====
8   <title>Гараж с машинами</title>
9 >>>>>> lab4
10 </head>
11 <body bgcolor="#C0C0C0">
12
13   <!-- канвас, где будет отображаться гараж-->
14  <canvas id="canvas" width=1470 height=800></canvas>
15  <script language="javascript" src="../../js/garage.js" charset="UTF-8">
16  <!-- <audio src="../../audio/1.mp3" autoplay></audio> -->
17
18 </body>
19 </html>>

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в
раздел "Параметры".

Line 1, Column 1 Tab Size: 4 HTML
```

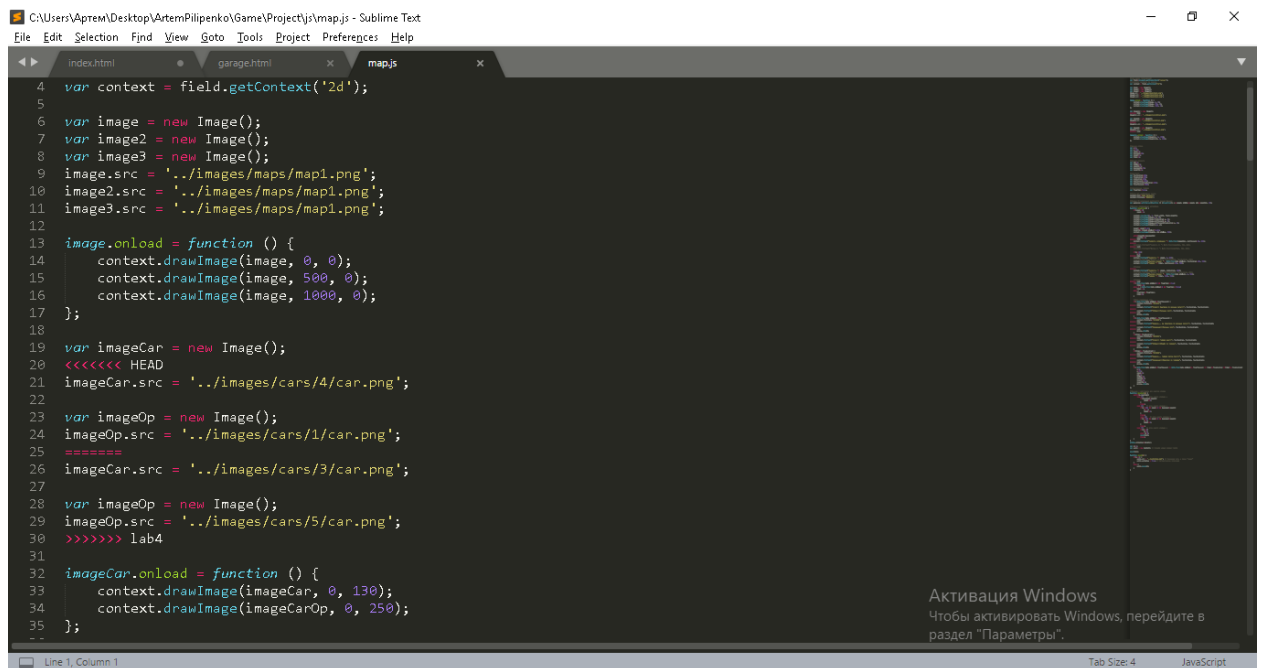
Его решение:



```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <!DOCTYPE html>
3 <html>
4 <head>
5   <title>Убежище</title>
6 </head>
7 <body bgcolor="#C0C0C0">
8
9   <!-- канвас, где будет отображаться гараж-->
10  <canvas id="canvas" width=1470 height=800></canvas>
11  <script language="javascript" src="../../js/garage.js" charset="UTF-8">
12  <!-- <audio src="../../audio/1.mp3" autoplay></audio> -->
13
14 </body>
15 </html>>
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

3) Третий конфликт



```
4 var context = field.getContext('2d');
5
6 var image = new Image();
7 var image2 = new Image();
8 var image3 = new Image();
9 image.src = '../images/maps/map1.png';
10 image2.src = '../images/maps/map1.png';
11 image3.src = '../images/maps/map1.png';
12
13 image.onload = function () {
14   context.drawImage(image, 0, 0);
15   context.drawImage(image, 500, 0);
16   context.drawImage(image, 1000, 0);
17 };
18
19 var imageCar = new Image();
20 <<<<<< HEAD
21 imageCar.src = '../images/cars/4/car.png';
22
23 var imageOp = new Image();
24 imageOp.src = '../images/cars/1/car.png';
25 =====
26 imageCar.src = '../images/cars/3/car.png';
27
28 var imageOp = new Image();
29 imageOp.src = '../images/cars/5/car.png';
30 >>>>>> lab4
31
32 imageCar.onload = function () {
33   context.drawImage(imageCar, 0, 130);
34   context.drawImage(imageCarOp, 0, 250);
35 };
--
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Его решение:

C:\Users\Aprem\Desktop\ArtemPilipenko\Game\Project\js\map.js - Sublime Text

File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

index.html garage.html x map.js

```
1 //создание канваса (логический)
2 var field=document.getElementById('canvas');
3 //получаем объект рисовать по канвасу
4 var context = field.getContext('2d');
5
6 var image = new Image();
7 var image2 = new Image();
8 var image3 = new Image();
9 image.src = '../images/maps/map1.png';
10 image2.src = '../images/maps/map1.png';
11 image3.src = '../images/maps/map1.png';
12
13 image.onload = function () {
14     context.drawImage(image, 0, 0);
15     context.drawImage(image, 500, 0);
16     context.drawImage(image, 1000, 0);
17 };
18
19 var imageCar = new Image();
20 imageCar.src = '../images/cars/4/car.png';
21
22 var imageOp = new Image();
23 imageOp.src = '../images/cars/1/car.png';
24
25 imageCar.onload = function () {
26     context.drawImage(imageCar, 0, 130);
27     context.drawImage(imageCarOp, 0, 250);
28 };
29
30
31 //данные игрока
32 var x=0;
33 var y=130;
34 var speed=0;
35 var maxspeed=40;
36 var lenght=0;
37 var timer=0;
38
39 //данные опонента
40 var xOp=0;
41 var xOpMap=0;
42 var speedOp=0;
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Line 26, Column 41

Tab Size: 4 JavaScript

4) Четвертый конфликт

C:\Users\Aprem\Desktop\ArtemPilipenko\Game\Project\js\map.js - Sublime Text

File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

index.html garage.html x map.js x

```
85 context.drawImage(imageOp, xOp-xOpMap, 300);
86
87 while(speedOp<maxspeedOp)
88     speedOp+=1;
89 <<<<<< HEAD
90 context.fillText("Скорость соперника: "+ Math.floor(speedOp), oneThousand-50, 600);
91 =====
92 //context.fillText("Скорость 2: "+ Math.floor(speedOp), 700, 600);
93 >>>>>> lab4
94 //context.fillText("Метраж 2: "+ Math.floor(lenghtOp), 700, 650);
95
96 if(x>=500)
97     x=0;
98 <<<<<< HEAD
99 context.fillText("Скорость: "+ speed, 0, 600);
100 //context.fillText("Метраж: "+ Math.floor(lenght), fourHundred, 650);
101 context.fillText("Пиксели отрыва: "+ -Math.floor(xOp-xOpMap), fourHundred-100, 700);
102 context.fillText("Таймер: "+ timer, oneThousand-200, 700);
103
104 //Таймер
105 =====
106 context.fillText("Скорость: "+ speed, sixHundred, 600);
107 //context.fillText("Метраж: "+ Math.floor(lenght), fourHundred, 650);
108 context.fillText("Пиксели отрыва: "+ -Math.floor(xOp-xOpMap), 0, 700);
109 context.fillText("Таймер: "+ timer, 1200, 700);
110
111 //Таймер
112 >>>>>> lab4
113 if(-Math.floor(xOp-xOpMap)>0 && flagTimer==true)
114     timer+=1;
115 else if (-Math.floor(xOp-xOpMap)<0 && flagTimer==false)
116     timer-=1;
117 ...
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Line 1, Column 1

Tab Size: 4 JavaScript

Его решение:

```
C:\Users\Apren\Desktop\ArtemPilipenko\Game\Project\js\map.js - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

index.html garage.html x map.js x
73 context.drawImage(image,oneThousandFiveHundred-x, 0);
74 context.drawImage(imageCar,0, y);
75
76 lenght+=speed*0.01;
77 lenghtOp+=(speed*xOpMap)*0.001;
78 context.drawImage(imageOp, xOp-xOpMap, 300);
79
80 while(speedOp<maxspeedOp)
81 {
82     speedOp-=1;
83     context.fillText("Скорость соперника: "+ Math.floor(speedOp), oneThousand-50, 600);
84     //context.fillText("Нерпах 2: "+ Math.floor(lenghtOp), 700, 650);
85
86     if(x<500)
87     {
88         x=0;
89         context.fillText("Скорость: "+ speed, 0, 600);
90         //context.fillText("Нерпах: "+ Math.floor(lenght), fourHundred, 650);
91         context.fillText("Писели отряса: "+ Math.floor(xOp-xOpMap), fourHundred-100, 700);
92         context.fillText("Таймер: "+ timer, oneThousand-200, 700);
93
94         //Таймер
95         if(-Math.floor(xOp-xOpMap)>0 && flagTimer==true)
96             timer-=1;
97         else if (-Math.floor(xOp-xOpMap)<0 && flagTimer==false)
98             timer+=1;
99         else {
100             flagTimer=!flagTimer;
101             timer=0;
102         }
103
104         //Путь завершена игра
105         if(-Math.floor(xOp-xOpMap)>=fiveThousand) {
106             context.fillStyle="#32CD32";
107             <<<<<< HEAD
108             context.fillText("Успех!!! Выиграли по разнице пути!!!", fourHundred, fourHundred);
109             =====
110             context.fillText("Победа!!!Разница пути", fourHundred, fourHundred);
111             >>>>>> lab4
112             Window.stop();
113         }
114         if(-Math.floor(xOp-xOpMap)<=-fiveThousand) {
115             context.fillStyle="#FF0000";
116             <<<<<< HEAD
117             context.fillText("Успех!!! Выиграли по разнице пути!!!", fourHundred, fourHundred);
118             =====
119             context.fillText("Победа!!!Разница пути", fourHundred, fourHundred);
120             >>>>>> lab4
121             Window.stop();
122         }
123         if(-Math.floor(xOp-xOpMap)<=-fiveThousand) {
124             context.fillStyle="#FF0000";
125             <<<<<< HEAD
126             context.fillText("Успех!!! Выиграли по разнице пути!!!", fourHundred, fourHundred);
127             =====
128             context.fillText("Победа!!!Разница пути", fourHundred, fourHundred);
129             >>>>>> lab4
130             Window.stop();
131         }
132         if(-Math.floor(xOp-xOpMap)<=-fiveThousand) {
133             context.fillStyle="#FF0000";
134             <<<<<< HEAD
135             context.fillText("Успех!!! Выиграли по разнице пути!!!", fourHundred, fourHundred);
136             =====
137             context.fillText("Победа!!!Разница пути", fourHundred, fourHundred);
138             >>>>>> lab4
139             Window.stop();
140         }
141         if(timer>=fiveHundred) {
142             context.fillStyle="#32CD32";
143             <<<<<< HEAD
144             context.fillText("Успех!!! Таймер ваш!!!", fourHundred, fourHundred);
145             =====
146             context.fillText("Победа!!!Обашли по таймеру", fourHundred, fourHundred);
147             >>>>>> lab4
148             Window.stop();
149         }
150         if(timer<=-fiveHundred) {
151             context.fillStyle="#FF0000";
152             <<<<<< HEAD
153             context.fillText("Успех!!! Таймер ваш!!!", fourHundred, fourHundred);
154             =====
155             context.fillText("Победа!!!Обашли по таймеру", fourHundred, fourHundred);
156             >>>>>> lab4
157             Window.stop();
158         }
159         if(-Math.floor(xOp-xOpMap)>=fiveThousand || -Math.floor(xOp-xOpMap)<=-fiveThousand || timer>=fiveHundred || timer<=-fiveHundred) {
160             x=0;
161             y=130;
162             speed=0;
163         }
164     }
165 }
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Line 81, Column 20 Tab Size: 4 JavaScript

5) Пятый конфликт

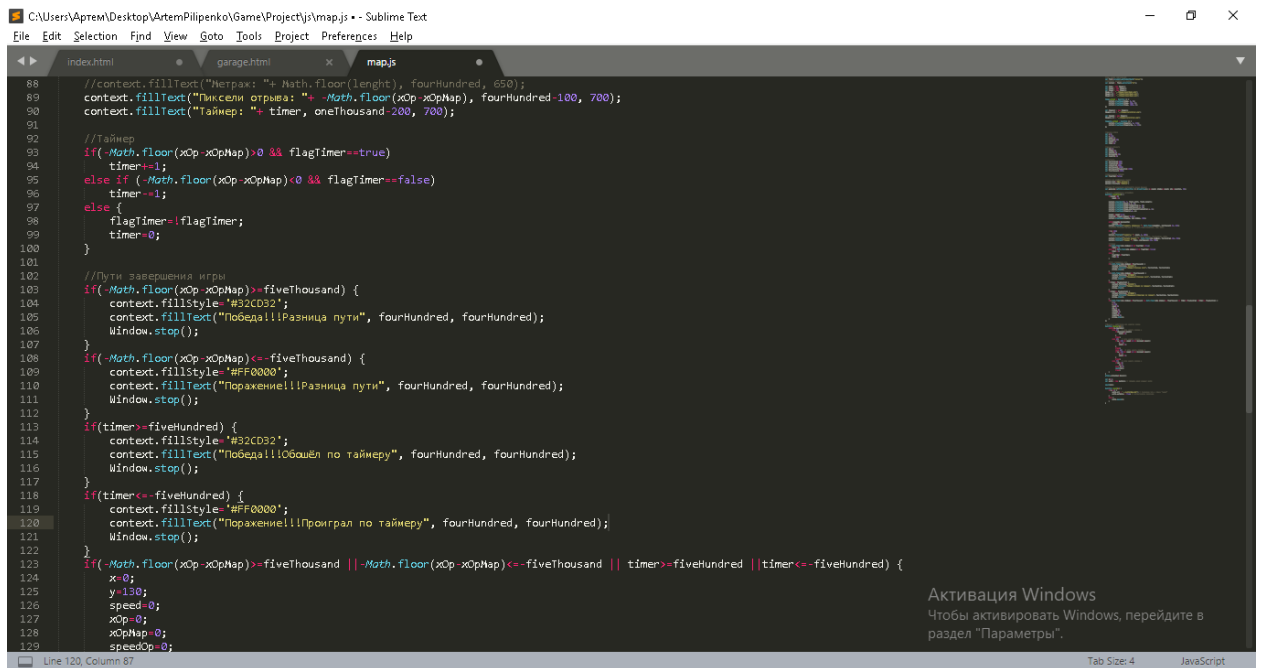
```
C:\Users\Apren\Desktop\ArtemPilipenko\Game\Project\js\map.js - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

index.html garage.html x map.js x
121
122 //Путь завершения игры
123 if(-Math.floor(xOp-xOpMap)>=fiveThousand) {
124     context.fillStyle="#32CD32";
125     <<<<<< HEAD
126     context.fillText("Успех!!! Выиграли по разнице пути!!!", fourHundred, fourHundred);
127     =====
128     context.fillText("Победа!!!Разница пути", fourHundred, fourHundred);
129     >>>>>> lab4
130     Window.stop();
131 }
132 if(-Math.floor(xOp-xOpMap)<=-fiveThousand) {
133     context.fillStyle="#FF0000";
134     <<<<<< HEAD
135     context.fillText("Успех!!! Выиграли по разнице пути!!!", fourHundred, fourHundred);
136     =====
137     context.fillText("Победа!!!Разница пути", fourHundred, fourHundred);
138     >>>>>> lab4
139     Window.stop();
140 }
141 if(timer>=fiveHundred) {
142     context.fillStyle="#32CD32";
143     <<<<<< HEAD
144     context.fillText("Успех!!! Таймер ваш!!!", fourHundred, fourHundred);
145     =====
146     context.fillText("Победа!!!Обашли по таймеру", fourHundred, fourHundred);
147     >>>>>> lab4
148     Window.stop();
149 }
150 if(timer<=-fiveHundred) {
151     context.fillStyle="#FF0000";
152     <<<<<< HEAD
153     context.fillText("Успех!!! Таймер ваш!!!", fourHundred, fourHundred);
154     =====
155     context.fillText("Победа!!!Обашли по таймеру", fourHundred, fourHundred);
156     >>>>>> lab4
157     Window.stop();
158 }
159 if(-Math.floor(xOp-xOpMap)>=fiveThousand || -Math.floor(xOp-xOpMap)<=-fiveThousand || timer>=fiveHundred || timer<=-fiveHundred) {
160     x=0;
161     y=130;
162     speed=0;
163 }
164 }
```

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Line 1, Column 1 Tab Size: 4 JavaScript

Его решение:



```
88 //context.fillText("Нерпах: "+ Math.floor(lenght), fourHundred, 650);
89 context.fillText("Пиксель отрыва: "+ Math.floor(xOp-xOpMap), fourHundred-100, 700);
90 context.fillText("Таймер: "+ timer, oneThousand-200, 700);
91
92 //Таймер
93 if(-Math.floor(xOp-xOpMap)>0 && flagTimer==true)
94     timer-=1;
95 else if (-Math.floor(xOp-xOpMap)<0 && flagTimer==false)
96     timer+=1;
97 else {
98     flagTimer=!flagTimer;
99     timer=0;
100 }
101
102 //Пути завершения игры
103 if(-Math.floor(xOp-xOpMap)>=fiveThousand) {
104     context.fillStyle="#32CD32";
105     context.fillText("Победа!!Разница пути", fourHundred, fourHundred);
106     Window.stop();
107 }
108 if(-Math.floor(xOp-xOpMap)<=-fiveThousand) {
109     context.fillStyle="#FF0000";
110     context.fillText("Поражение!!Разница пути", fourHundred, fourHundred);
111     Window.stop();
112 }
113 if(timer>=fiveHundred) {
114     context.fillStyle="#32CD32";
115     context.fillText("Победа!!Обошел по таймеру", fourHundred, fourHundred);
116     Window.stop();
117 }
118 if(timer<=-fiveHundred) {
119     context.fillStyle="#FF0000";
120     context.fillText("Поражение!!Проиграл по таймеру", fourHundred, fourHundred);
121     Window.stop();
122 }
123 if(-Math.floor(xOp-xOpMap)>=fiveThousand || -Math.floor(xOp-xOpMap)<=-fiveThousand || timer>=fiveHundred || timer<=-fiveHundred) {
124     x=0;
125     y=130;
126     speed=0;
127     xOpMap=0;
128     speedOp=0;
129 }
```

Выполнение коммита после изменений:



```
MINGW64~/c/Users/????/Desktop/ArtemPilipenko
modified:   Game/Project/js/garage.js

Unmerged paths:
(use "git add <file>..." to mark resolution)

        both modified:   Game/Project/html/garage.html
        both modified:   Game/Project/html/index.html
        both modified:   Game/Project/js/map.js

Artem@ORP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master|MERGING)
$ git add .
Artem@ORP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master|MERGING)
$ git status
On branch master
Your branch is up-to-date with 'githubrem/master'.

All conflicts fixed but you are still merging.
(use "git commit" to conclude merge)

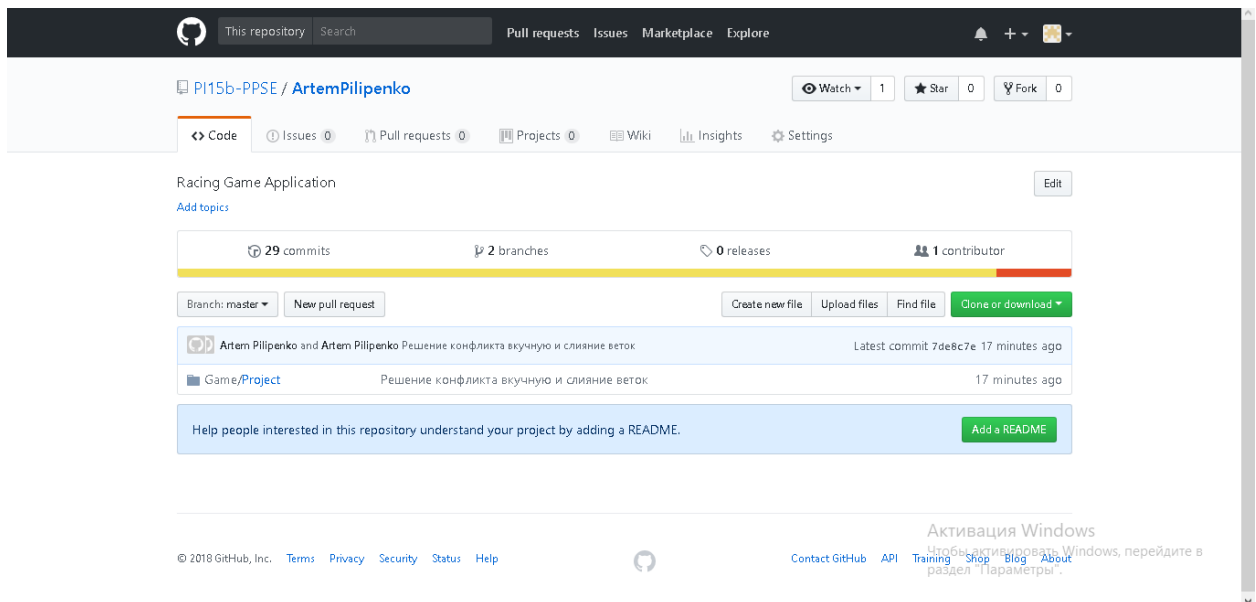
Changes to be committed:
  new file:   Game/Project/documentation/changes.docx
  modified:   Game/Project/html/garage.html
  modified:   Game/Project/html/index.html
  modified:   Game/Project/js/garage.js
  modified:   Game/Project/js/map.js

Artem@ORP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master|MERGING)
$ git commit -m "Решение конфликта вкучную и слияние веток"
[master 7de8c7e] Решение конфликта вкучную и слияние веток

Artem@ORP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git push githubrem master
fatal: HttpRequestException encountered.
-----
Username for 'https://github.com': ArtemPilipenko
Counting objects: 9, done.
Delta compression using up to 4 threads.
Compressing objects: 100% (7/7), done.
Writing objects: 100% (9/9), 873 bytes | 873.00 KiB/s, done.
Total 9 (delta 4), reused 0 (delta 0)
remote: Resolving deltas: 100% (4/4), completed with 4 local objects.
To https://github.com/P115b-PPSE/ArtemPilipenko
   d42ee29..7de8c7e  master -> master

Artem@ORP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ |
```

Доказательство существования двух веток на github:



Доказательство существования двух веток на локальном репозитории:

```
MINGW64~/c/Users/????/Desktop/ArtemPilipenko
both modified: Game/Project/html/garage.html
both modified: Game/Project/html/index.html
both modified: Game/Project/js/map.js

aprow@ARP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master|MERGING)
$ git add .

aprow@ARP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master|MERGING)
$ git status
On branch master
Your branch is up-to-date with 'githubrem/master'.

All conflicts fixed but you are still merging.
(use "git commit" to conclude merge)

Changes to be committed:
  new file:   Game/Project/documentation/changes.docx
  modified:   Game/Project/html/garage.html
  modified:   Game/Project/html/index.html
  modified:   Game/Project/js/garage.js
  modified:   Game/Project/js/map.js

aprow@ARP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master|MERGING)
$ git commit -m "Решение конфликта вкучную и слияние веток"
[master 7de8c7e] Решение конфликта вкучную и слияние веток

aprow@ARP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git push githubrem master
fatal: HttpRequestException encountered.
  Http://github.com:443/api/v3/repos/ArtemPilipenko/PI15b-PPSE
Counting objects: 9, done.
Delta compression using up to 4 threads.
Compressing objects: 100% (7/7), done.
Writing objects: 100% (9/9), 873 bytes | 873.00 KiB/s, done.
Total 9 (delta 4), reused 0 (delta 0)
remote: Resolving deltas: 100% (4/4), completed with 4 local objects.
To https://github.com/PI15b-PPSE/ArtemPilipenko
   d42ee29..7de8c7e master -> master

aprow@ARP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git branch
* lab4
* master

aprow@ARP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ |
```

Удаление ветки lab4:

```
MINGW64/c/Users/????/Desktop/ArtemPilipenko
or: git branch [<options>] [-r] [-a] [--format]

Generic options
-v, --verbose      show hash and subject, give twice for upstream branch
-q, --quiet        suppress informational messages
-t, --track        set up tracking mode (see git-pull(1))
--set-upstream     change upstream info
-u, --set-upstream-to <upstream>
                  change the upstream info
--unset-upstream   Unset the upstream info
--color[=<when>]   use colored output
-r, --remotes      act on remote-tracking branches
--contains <commit> print only branches that contain the commit
--no-contains <commit>
                  print only branches that don't contain the commit
--abbrev[=<n>]     use <n> digits to display SHA-1s

Specific git-branch actions:
-a, --all          list both remote-tracking and local branches
-d, --delete       delete fully merged branch
-D, --delete       delete branch (even if not merged)
-m, --move         move/rename a branch and its reflog
-M, --move         move/rename a branch, even if target exists
--list            list branch names
-l, --create-reflog create the branch's reflog
--edit-description edit the description for the branch
-f, --force        force creation, move/rename, deletion
--merged <commit> print only branches that are merged
--no-merged <commit>
                  print only branches that are not merged
--column[=<style>] list branches in columns
--sort <key>       field name to sort on
--points-at <object>
                  print only branches of the object
-l, --ignore-case  sorting and filtering are case insensitive
--format <format>  format to use for the output

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git branch -d -d
fatal: branch name required

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git branch -d -d
Deleted branch -d (was 452f19f).

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git branch
* master

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ |
```


Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в
раздел "Параметры".

```
MINGW64/c/Users/????/Desktop/ArtemPilipenko

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git push githubrem master
fatal: HttpRequestException encountered.
  D:\a\PI15b-PPSE\ArtemPilipenko
Username for 'https://github.com': ArtemPilipenko
Counting objects: 5, done.
Delta compression using up to 4 threads.
Compressing objects: 100% (3/3), done.
Writing objects: 100% (5/5), 399 bytes | 399.00 KiB/s, done.
Total 5 (delta 2), reused 0 (delta 0)
remote: Resolving deltas: 100% (2/2), completed with 2 local objects.
To https://github.com/PI15b-PPSE/ArtemPilipenko
    7de8c7e..a02df44  master -> master

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ git push githubrem --delete lab4
fatal: HttpRequestException encountered.
  D:\a\PI15b-PPSE\ArtemPilipenko
Username for 'https://github.com': ArtemPilipenko
To https://github.com/PI15b-PPSE/ArtemPilipenko
- [deleted]          lab4

Artem@DRP MINGW64 ~/Desktop/ArtemPilipenko (master)
$ |
```

 This repository

[Pull requests](#) [Issues](#) [Marketplace](#) [Explore](#)

Watch

 1

Star

 0

Fork

 0

Code

Issues 0

Pull requests 0

Projects 0

Wiki

Insights

Settings

Racing Game Application

Edit

[Add topics](#)

30 commits

1 branch

0 releases

1 contributor

Branch: master

New pull request

Create new file

Upload files

Find file

Clone or download

Artem Pilipenko and Artem Pilipenko Удалена ветка lab4

Latest commit a02df44 2 minutes ago

Game/Project

Удалена ветка lab4

2 minutes ago

Help people interested in this repository understand your project by adding a README.

Add a README

© 2018 GitHub, Inc. [Terms](#) [Privacy](#) [Security](#) [Status](#) [Help](#)

[Contact GitHub](#) [API](#) [Training](#) [Shop](#) [Blog](#) [About](#)

Активация Windows

Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ДНР
ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
Кафедра ПИ

ОТЧЕТ
по лабораторной работе № 4
по теме
“Разрешение конфликтов объединения веток”

Выполнил:
ст. группы ПИ-15Б
Пилипенко А. С.
Преподаватели:
Грищенко Д.

Донецк 2018