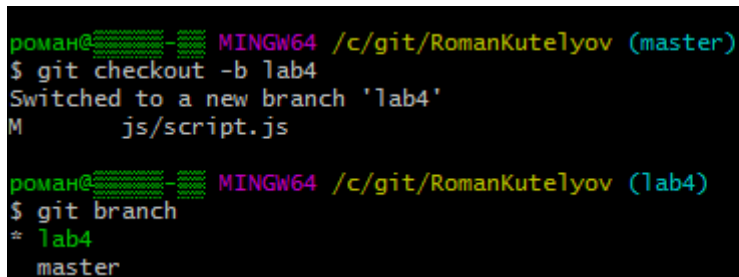


## Действия:

- 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.
- 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:



```
роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master)
$ git checkout -b lab4
Switched to a new branch 'lab4'
M   js/script.js

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (lab4)
$ git branch
* lab4
  master
```

git log, где отображены коммиты ветки lab4:

```
роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (lab4)
$ git status
On branch lab4
Changes not staged for commit:
  (use "git add <file>..." to update what will be committed)
  (use "git checkout -- <file>..." to discard changes in working directory)

        modified:   js/audio.js
        modified:   js/script.js

no changes added to commit (use "git add" and/or "git commit -a")

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (lab4)
$ git add js/audio.js

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (lab4)
$ git add js/script.js

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (lab4)
$ git status
On branch lab4
Changes to be committed:
  (use "git reset HEAD <file>..." to unstage)

        modified:   js/audio.js
        modified:   js/script.js

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (lab4)
$ git commit -m "Изменение параметров игры"
[lab4 f3ee008] Изменение параметров игры
2 files changed, 2 insertions(+), 2 deletions(-)
```

```
роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (lab4)
$ git push origin lab4
Counting objects: 5, done.
Delta compression using up to 4 threads.
Compressing objects: 100% (5/5), done.
Writing objects: 100% (5/5), 524 bytes | 524.00 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/RomanKutelyov
 * [new branch]      lab4 -> lab4
```

Переключение на ветку master:

```
роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (lab4)
$ git checkout master
Switched to branch 'master'
Your branch is up to date with 'origin/master'.

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master)
$ git status
On branch master
Your branch is up to date with 'origin/master'.

Changes not staged for commit:
  (use "git add <file>..." to update what will be committed)
  (use "git checkout -- <file>..." to discard changes in working directory)

        modified:   js/audio.js
        modified:   js/script.js

no changes added to commit (use "git add" and/or "git commit -a")

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master)
$ git add js/script.js

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master)
$ git add js/audio.js

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master)
$ git status
On branch master
Your branch is up to date with 'origin/master'.

Changes to be committed:
  (use "git reset HEAD <file>..." to unstage)

        modified:   js/audio.js
        modified:   js/script.js

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master)
$ git commit -m "Изменение параметров игры"
[master 0292333] Изменение параметров игры
2 files changed, 2 insertions(+), 2 deletions(-)
```

Попытка слить ветки lab4 и master в master:

```
роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master)
$ git merge lab4
Auto-merging js/script.js
CONFLICT (content): Merge conflict in js/script.js
Auto-merging js/audio.js
CONFLICT (content): Merge conflict in js/audio.js
Automatic merge failed; fix conflicts and then commit the result.
```

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

```
роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master|MERGING)
$ git status
On branch master
Your branch is ahead of 'origin/master' by 1 commit.
  (use "git push" to publish your local commits)

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

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

        both modified:   js/audio.js
        both modified:   js/script.js

no changes added to commit (use "git add" and/or "git commit -a")

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master|MERGING)
$ git add .

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master|MERGING)
$ git status
On branch master
Your branch is ahead of 'origin/master' by 1 commit.
  (use "git push" to publish your local commits)

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

Changes to be committed:

        modified:   js/audio.js
        modified:   js/script.js

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master|MERGING)
$ git commit -m "Решение конфликта"
[master 75c041f] Решение конфликта

роман@MINGW64 /c/git/RomanKutelyov (master)
$ git push origin master
Counting objects: 6, done.
Delta compression using up to 4 threads.
Compressing objects: 100% (6/6), done.
Writing objects: 100% (6/6), 739 bytes | 739.00 KiB/s, done.
Total 6 (delta 2), reused 0 (delta 0)
remote: Resolving deltas: 100% (2/2), completed with 2 local objects.
To https://github.com/PI15b-PPSE/RomanKutelyov
   00e2af9..75c041f  master -> master
```

## Решение конфликтов:

### 1) Первый конфликт

```
1  var oTank;  
5  <<<<<<< HEAD  
5  var iCellSize = 28;  
7    
8  var iCellSize = 26;  
9  >>>>>>> lab4  
9  var iXCnt = 26;
```

Решение:

```
var canvas, context,  
var imgBrick, imgSteel, imgWater, :  
var aMap;  
var oTank;  
var iCellSize = 26;  
var iXCnt = 26;  
var iYCnt = 26;  
  
function Tank(x, y, w, h, image) {
```

### 2) Второй конфликт:

```
script.js x jquery-1.5.2.min.js x script.js x jquery-1.5.2.min.js x audio.js x  
1  <<<<<<< HEAD  
2  var audio = document.getElementById("myaudio2");  
3    
4  var audio = document.getElementById("*****");  
5  >>>>>>> lab4  
6  audio.volume = 0.1;
```

Его решение:

```
Файл  Правка  Поиск  Вид  Кодировки  Синтаксис  Опции  Инструменты  iv  
1  var audio = document.getElementById("myaudio");  
2  audio.volume = 0.1;
```

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  
Кутелёв Р. С.  
Преподаватели:  
Грищенко Д.

Донецк 2018