

| Generalitat de Catalunya  Departament d’Educació  **INS Provençana** | Mòdul 08:  Aplicacions Web | Curs  2021-2022 |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Departament de/d’  Informàtica  Grup  SMX2C | UF 2, NF 1 RA 1 | Nota: | |
| Control núm.  Pt1 | Data | |

**Professor/a: Víctor Naranjo R**

**Nom i cognoms: julia**

**Alumne (nom i cognoms):**

### Pràctica. Eina de control de versions GIT

## Activitat 1

Busca informació a la xarxa sobre l’eina Git, i posa-la aquí els seus links…

| Indiqueu aquí la vostra resposta. |
| --- |

Hoy en día, Git es, con diferencia, el sistema de control de versiones moderno más utilizado del mundo. Git es un proyecto de código abierto maduro y con un mantenimiento activo que desarrolló originalmente Linus Torvalds, el famoso creador del kernel del sistema operativo Linux, en 2005. Un asombroso número de proyectos de software dependen de Git para el control de versiones, incluidos proyectos comerciales y de código abierto. Los desarrolladores que han trabajado con Git cuentan con una buena representación en la base de talentos disponibles para el desarrollo de software, y este sistema funciona a la perfección en una amplia variedad de sistemas operativos e IDE (entornos de desarrollo integrados).

[Link](https://www.atlassian.com/es/git/tutorials/what-is-git)

Es un proyecto de código abierto iniciado por el creador de Linux Linus Torvalds . Matthew McCullough, entrenador de GitHub, explica que Git, al igual que otros sistemas de control de versiones, administra y almacena las revisiones de los proyectos. Aunque se usa principalmente para código, McCullough dice que Git podría usarse para administrar cualquier otro tipo de archivo, como documentos de Word o proyectos de Final Cut. Piense en ello como un sistema de archivo para cada borrador de un documento.

[Link](https://techcrunch.com/2012/07/14/what-exactly-is-github-anyway/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAFIiwNdsxdK48gT6CZwaH2xF2l_CbFgQN97-mznr2ZbL1mWGWGqtX8bAe__AfpqVW4Q1ayrgj-sth_Ecv5tSA_X_se79OIIt64ybKxwQdTkBvzZ7S-LmIuPzPlax3pb6tNs0EHT_BFST-j8D2dhZgdgw0MM8p5r_w6QPDVwIrmbU)

Troba el nom d’alguna eina de control de versions, similar a git e indica el seu nom.

| Indiqueu aquí la vostra resposta. |
| --- |

Es simplemente un almacén de versiones de tus archivos. Historial de cambios en los documentos.

**Activitat 2**

Explica amb les teves paraules, NO AMB FRASES D’INTERNET, que entens què és l’eina GIT.

| Indiqueu aquí la vostra resposta. |
| --- |

**Activitat 3 Carpeta inicial**

* 1. Instal·la git, al teu PC, amb el sistema operatiu que tinguis.
  2. Creeu una nova carpeta anomenada **m08\_uf2\_elteucognom**. Inicialitza la configuració inicial del git per informar el teu nom i mail.

| Indiqueu aquí les instruccions utilitzades. |
| --- |

**Activitat 4**

Mou el fitxer zip que està a la pràctica dins aquesta carpeta i descomprimeix-los (eliminant posteriorment el zip, descomprimiu de tal forma que el fitxer **taulaPokemon.html** estigui a la carpeta que has creat i d’alli pengin les altres carpetes existents).

Executa la instrucció per que es vegi que els fitxers tot i estar a la carpeta, no els té controlat la eina de repositori GIT

| Indiqueu aquí totes les instruccions i capturades per pantalla |
| --- |

**Activitat 5**

Sense executar cap instrucció addicional entre mig, explica si ara realitzem la instrucció git commit, s'afegeixen aquests fitxers o no? Explica la raó...

| Indiqueu aquí la vostra resposta. |
| --- |

**Activitat 6**

Realitzeu la instrucció, per tal que els fitxers ara passin a ser **controlats** per l’eina de control de versions GIT.

| Indiqueu aquí totes les instruccions i capturades per pantalla |
| --- |

**Activitat 7**

Obriu el fitxer taulaPokemon.html, amb un navegador, i comproveu que funciona els links.

Realitzeu el primer commit de tots els fitxers i fiqueu-li el missatge ‘Primer commit inicial *elteucognomnom*’

| Indiqueu aquí totes les instruccions i capturades per pantalla del git |
| --- |

La línia que fica POKEDEX (**taulaPokemon.html**), que és una capçalera **<h1>Pokédex</h1>**, està a l’esquerra i la volem centrar, per això obrirem el fitxer **pokemon.css**, i escriurem la capçalera centrada. Escrivint **al final del fitxer** la següent línia (sense matxacar res)...

h1 {

text-align: center;

}

Guardem la modificació, comprovem el status de git, **i després realitza les passes necessàries,** per poder fer un nou commit i que a la branca master tingui tots els canvis. Pots obrir el fitxer **taulaPokemon.html** amb el navegador per veure que la web ha canviat (no és important si no ho has fet bé, i no és reflexa el canvi).

| Indiqueu aquí totes les instruccions GIT necessàries capturades per pantalla |
| --- |

**Activitat 8**

Modifiqueu la pàgina inicial, per afegir una classificació més de pokémons segons la procedència, afegiu una fila més al índex. Afegirem la nova regió de **Hoenn. Per això farem 2 coses bàsiques**

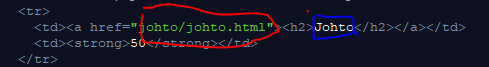
#### *Crear carpeta i fitxers necessaris de hoenn*

* Per fer això crearem una nova carpeta que es digui igual que aquesta regió (**hoenn**).
* Copiarem la página **kanto.html**, que es troba dins la carpeta kanto, i la enganxarem a aquesta carpeta ficant-li el nom de **hoenn.html**.
* Editeu aquest fitxer copiat, ho podeu fer amb qualsevol editor, i canvieu el text interior de la etiqueta <title>***(... text a canviar…)***</title>, on haureu de ficar: “Región de Hoenn”.
* A més descarregueu dos imatges de pokemons diferents i poseu-los dins aquesta carpeta (podeu treure [imatges des de la web oficial](https://www.pokemon.com/es/pokedex)).
* Editeu la página **hoenn.html**, per que es vegin els 2 nous pokémons que heu baixat. Per canviar la imatge només heu de buscar on hi ha la etiqueta img , per exemple **<img src="242.png">** i canviar pel nom del fitxer que heu baixat, **fixeu-vos bé també l’extensió del fitxer si es png o jpg.**
* Modifiqueu el text de la pàgina perquè es correspongui al text que fica del pokémon. No és gens important el text, no cal que quedi igual, com si us el voleu inventar.

#### *Modificar el fitxer taulapokemon perque surti al índex la nova regió*

* Modificarem el document principal per que apunti a la nova regió , el document **taulapokemon.html** (*només heu de copiar i enganxar una fila de més a la taula, i canviar el link*)

com no sabeu html, sol cal que tot aquest text,

**

el copieu després de la linía que fica el text **<!-- Copiar després d'aquesta línia -->**

*Per que funcioni el link a la part que heu fet nova li canvieu el link (encerclat amb vermell) per que apunti a la carpeta i fitxer nou (carpeta/fitxer.html). Després modifiqueu el text (blau) per que surti la paraula hoenn.*

*Guarda i comprova si ho has fet bé i funciona el link.*

Després de tot això **si féssim un commit directament (no el realitzeu),** tots aquests canvis , passen a formar part del commit? Fes les comprovacions per poder argumentar la teva resposta amb un git commit.

| Indiqueu aquí la vostra resposta. |
| --- |

**Activitat 9**

Amb quina instrucció podem veure les diferències, entre fitxers, entre lo que hi ha al l’últim commit (branca master) i l’estat actuals dels fitxers?

| Indiqueu aquí totes les instruccions i captures per pantalla |
| --- |

**Activitat 10**

Realitzeu les comandes necessàries, i el posterior commit amb el missatge de commit ‘Commit3. Al projecte Pokémon hem inclòs la nova regió de Hoenn’ perquè tots els fitxers nous i modificats passin a aquest commit.

| Indiqueu aquí totes les instruccions i capturades per pantalla |
| --- |

**Activitat 11**

Afegeix una nova línia inventada a la pàgina principal (taulaPokemon.html), que possi regió de pokemons\_smx. (fent els passos similars a l’activitat 8 pero només la part de modificació del fitxer taulaPokemon.html)

Executa la comanda GIT per comprovar les diferències entre el fitxer modificat i el que és troba al commit.

Aquesta regió es un error, ja que no existeix. Per tant utilitza la comanda, per tirar endarrere els canvis i que quedi com el commit fet a l’activitat 10. Indica les commandes i el que surt per pantalla.

| Indiqueu aquí totes les instruccions i captures de pantalla que heu fet en el transcurs d’aquest exercici |
| --- |

**Activitat 12**

Modifiqueu, un altre cop la pàgina principal, per afegir una regió mes de pokémons segons la procedència. La regió de **Transformers.**

**A més creeu també una carpeta transformers, i fiqueu qualsevol imatge de transformers, i una página html que es digui transformers.html**. Tampoc cal que feu grans coses a la pàgina, pot ser una página html en blanc. Acabeu realitzant el commit amb el missatge ‘Commit4. Incloem la regió Transformers de pokemon’

| Indiqueu aquí totes les instruccions GIT que utilitzeu en aquesta part, fins al commit. |
| --- |

**Activitat 13**

El director del projecte pokémon, s’adona que aquesta regió és una errada, perquè no és de pokémon, i vol que el directori es quedi exactament en el punt del commit2, sense que ni es vegin els canvis intermitjos. Per desfer canvis, hi ha varies instruccions [vegeu aquí](https://www.atlassian.com/es/git/tutorials/undoing-changes)

| Indiqueu aquí totes les instruccions GIT i capturades per pantalla |
| --- |

**Activitat 14**

Afegeix la nova regió de **sinoh**. Les modificacions dels fitxers son igual que quan hem inclòs la regió de hoenn (carpeta nova, imatges nous pokemons [imatges web oficial](https://www.pokemon.com/es/pokedex), modificació taulaPokemon.html)

* Afegeix tots els arxius per que siguin controlats per el git (pero no feu commit)
* Executeu la instrucció per veure les diferències entre l’últim commit fet i l’estat actual.
* Feu commit fiqueu-li un missatge ‘Commit4. Afegida Regió Sinoh’

| Indiqueu aquí la vostra resposta. |
| --- |

**Activitat 15**

Realitza la instrucció per veure tots els commits que heu fet fins ara.

| Indiqueu aquí la vostra resposta. |
| --- |

**Activitat 16**

Aquests canvis pel projecte que esteu no interessen encara…

Per desfer els canvis, però aquest cop utilitzarem la instrucció **git revert**, mireu a la wiki com s’executa, realitzeu i feu un **git log --oneline** després i expliqueu què creieu que ha fet… podeu obrir els fitxers html, quina és la diferència amb el **git reset**?

| Indiqueu aquí la vostra resposta. |
| --- |