

P RS  
BG



# Versionamento del codice, Git & GitHub

Ovvero: il social network dove si condivide codice, non foto



III Liceo Scientifico Biella - Scienze Applicate



Python Biella Group



## Il problema del "filename hell"

```
alieno.py
alieno_v2.py
alieno_v2_funzionante.py
alieno_v2_funzionante_VERO.py
alieno_v2_funzionante_VERO_definitivo.py
alieno_v2_funzionante_VERO_definitivo_prof_non_guardare.py
```

Domanda esistenziale: Quale versione consegno? 🤔



# Perché il versionamento è fondamentale?

ovvero: "*Perché chiamare un file VERA VERSIONE\_BUONA\_definitiva3(questa\_lo\_giuro).py non funziona*"

- Evita **file duplicati** con nomi imbarazzanti
- Ti permette di **tornare indietro nel tempo** (senza costruire un acceleratore di particelle)
- Tiene traccia di **chi ha fatto cosa, e quando**
- Permette di sperimentare senza paura di distruggere tutto 😊
- Fornisce una **cartella condivisa** dove sta il codice
- È lo *standard* nel mondo della programmazione



# La tragedia del lavoro di gruppo

Immaginate di lavorare sul gioco in gruppo:

- Marco scrive il codice degli alieni
- Sofia aggiunge i punteggi
- Luca modifica... tutto quello che avevano fatto Marco e Sofia
- Chi ha l'ultima versione? E dov'è?
- Risultato: CAOS ASSOLUTO ★

*"Ma io avevo già fatto quella parte!" - cit. ogni progetto di gruppo*



# Enter: il Version Control System (VCS)

*Il supereroe di cui non sapevi di avere bisogno*



# Cos'è un Version Control System?

Un sistema che:

- **Traccia** ogni modifica al codice
- **Ricorda** chi ha fatto cosa e quando
- **Permette** di tornare indietro nel tempo (e recuperare versioni precedenti)
- **Gestisce** il lavoro in parallelo di più persone

**In pratica:** La macchina del tempo per il tuo codice! 



# Git: il boss finale dei VCS

- Creato da Linus Torvalds (sì, quello di Linux)
- Lo usano Google, Microsoft, NASA, e... presto anche voi!
- È lo standard de facto per il codice, come WhatsApp lo è per i messaggi

P S  
BG



Trova l'errore nel nome file:

progetto\_pygame\_FINALISSIMO\_vers3\_corretto\_ok\_davvero.py

P RS  
BG

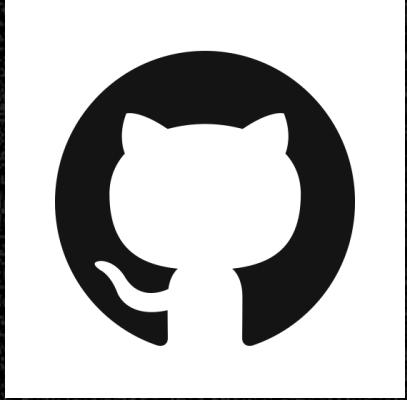
 SFIDA

Trova l'errore nel nome file:

progetto\_pygame\_FINALISSIMO\_vers3\_corretto\_ok\_davvero.py

*Risposta: tutto. Tutto è l'errore.* 😅

# Project PCode GitHub: il social network per nerd



- Git + Hub = dove vive il tuo codice
- Portfolio professionale per sviluppatori
- Una piattaforma online per ospitare repository Git
- Ottima per **condividere progetti**, collaborare, imparare
- Gratuita per studenti
- Piena di progetti da cui trarre idee... o traumi



# Creare un account GitHub

Step 1: Vai su [github.com](https://github.com)

Step 2: Click su "Sign up"

Step 3: Scegli username *SENZA* riferimenti imbarazzanti

- mario\_rossi\_dev
- ilmegagamer2009
- odioinformatica

Pro tip: Usate l'email della scuola per vantaggi studente!

# PBG 26 Scaricare un progetto da GitHub

a.k.a. "Quando il prof dice: clonalo!"

Metodo 1: Il bottone verde (per NOOB)

1. Trova il repository
2. Click su "Code" (il bottone verde)
3. "Download ZIP"
4. Estrai e apri in Thonny

*È come scaricare musica, ma legale! 🎵*

*Il metodo 2, tramite terminale lo vedremo la prossima volta*



# Parli del nostro progetto: Colpisci Alieno

Ricordate il gioco del precedente incontro?

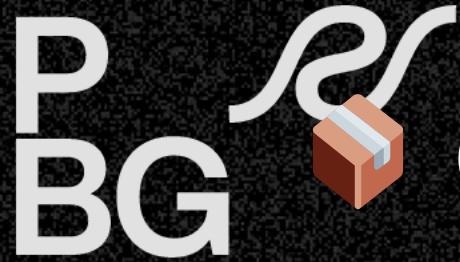
```
import pgzrun

# L'alieno che tutti volevamo colpire durante le verifiche
alieno = Actor('alien')
alieno.pos = 100, 56

def draw():
    screen.fill((0, 0, 255))
    alieno.draw()

pgzrun.go()
```

Ora vi facciamo vedere come metterlo su GitHub, come dei veri professionisti! 💻



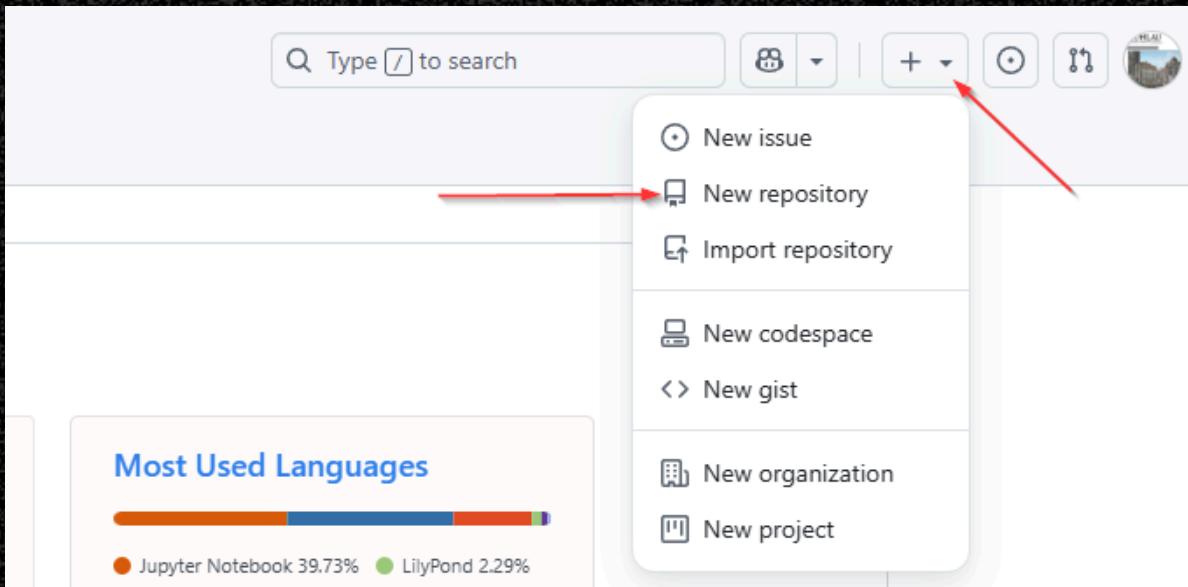
# Creare il tuo primo repository

Step su GitHub:

1. Click sul "+" in alto a destra
2. "New repository"
3. Nome: colpisci-alieno o vs nome (no spazi!)
4. Descrizione: "Il mio primo gioco Python"
5.  "Add a README file"
6. Click "Create repository"

*Congratulazioni! Avete appena creato casa per il vostro codice!* 

Click sul "+" in alto a destra  
"New repository"





## Create a new repository

Repositories contain a project's files and version history. Have a project elsewhere? [Import a repository](#).  
Required fields are marked with an asterisk (\*).

1 General

Owner \* **Tuo user** / Repository name \* **colpisci-alieno**

 colpisci-alieno is available.

Great repository names are short and memorable. How about [verbose-octo-robot](#)?

Description  
"Colpisci l'alieno", il mio primo gioco Python  
46 / 350 characters

2 Configuration

Choose visibility \* **Public**

Add README  On

Add .gitignore  No .gitignore

Add license  MIT License

 Create repository



# Il README.md: la vetrina del progetto

## # 🎮 Colpisci Alieno

Gioco sviluppato con PyGameZero durante le lezioni di Informatica III Liceo.

### ## Come giocare

- Clicca sull'alieno per colpirlo
- Ogni colpo = 1 punto
- Non farti sfuggire l'alieno!

### ## Requisiti

- Python 3.x
- PyGameZero

*Il README è come il riassunto del libro: tutti lo leggono per primo!*

P RS  
BG

The screenshot shows a GitHub repository page for a project named "colpisci-alieno". The repository is public and has 1 branch and 0 tags. The main branch is selected. There are 2 commits in the repository. The first commit was made by "tuo user" and is titled "Revise README with game details and requirements". It was made 6 minutes ago. The second commit is also by "tuo user" and is titled "Initial commit". The README file contains the text: "Colpisci l'alieno", semplice gioco Python con PyGameZero ma in versione "deluxe". The README file also includes an MIT license link. On the right side of the page, there is an "About" section with details such as "Readme", "MIT license", "Activity", "0 stars", "0 watching", and "0 forks". A red arrow points to the "Edit file" button located at the bottom right of the README file preview.

colpisci-alieno Public

main 1 Branch 0 Tags

Go to file Add file Code

tuo user Revise README with game details and requirements ··· 10265ba · now 2 Commits

LICENSE Initial commit 6 minutes ago

README.md Revise README with game details and requirements now

README MIT license

About

"Colpisci l'alieno", semplice gioco Python con PyGameZero ma in versione "deluxe"

Readme

MIT license

Activity

0 stars

0 watching

0 forks

Edit file



A screenshot of a GitHub commit interface for a README.md file. The repository path is `tuo user / colpisci-alieno`. The file is `README.md` in the `main` branch. The commit message is partially visible: `# 🎮 Colpisci Alieno`. The code editor shows the following content:

```
1 # 🎮 Colpisci Alieno
2
3 Gioco sviluppato con PyGameZero a supporto delle lezioni di Informatica III Liceo.
4
5 ## Come giocare
6 - Clicca sull'alieno per colpirlo
7 - Ogni colpo = 1 punto
8 - Hai 30 secondi di tempo e 3 vite
9 - Attenzione: la velocità aumenta dopo 10 punti e ancor di più dopo 20
10
11 ## Requisiti
12 - Python 3.x
13 - PyGameZero
14
```

The interface includes standard GitHub navigation links (Code, Issues, Pull requests, Actions, Projects, Wiki, Security, Insights, Settings) and a search bar. On the right, there are buttons for `Cancel changes` and `Commit changes...`. Below the code editor, there are settings for indentation (Spaces, 2, Soft wrap) and character count (2).

P *S*  
BG

The screenshot shows a GitHub interface with a dark theme. On the left, there's a sidebar with the letters 'P' and 'S' above 'BG'. The main area displays a repository named 'colpisci-alieno'. A modal window titled 'Commit changes' is open, overlaid on a file named 'README.md' in the 'main' branch. The modal contains a 'Commit message' field with the placeholder 'Revise README with game details and requirements'. Below it is an 'Extended description' field containing the text 'Updated game description and added gameplay instructions.' At the bottom of the modal, there are two radio button options: 'Commit directly to the main branch' (selected) and 'Create a new branch for this commit and start a pull request'. There are also 'Cancel' and 'Commit changes' buttons at the bottom right.

tuo user / colpisci-alieno

Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

colpisci-alieno / README.md in main

Edit Preview

```
1 # 🎮 Colpisci Alienò
2
3 Gioco sviluppato con PyGameZero a supporto delle
4
5 ## Come giocare
6 - Clicca sull'alieno per colpirlo
7 - Ogni colpo = 1 punto
8 - Hai 30 secondi di tempo e 3 vite
9 - Attenzione: la velocità aumenta dopo 10 punti e
10
11 ## Requisiti
12 - Python 3.x
13 - PyGameZero
14
```

Commit changes

Commit message

Revise README with game details and requirements

Extended description

Updated game description and added gameplay instructions.

Message and description suggested by Copilot.

Commit directly to the main branch

Create a new branch for this commit and start a pull request [Learn more about pull requests](#)

Cancel Commit changes



## ✗ SFIDA

Quale README è meglio?

A) "progetto gioco"

B) "# Colpisci Alieno

Gioco Python con PyGameZero. Clicca l'alieno per vincere!"

*Se pensate (A), rileggete le slide precedenti 😊*



# Caricare il codice su GitHub

Metodo GUI (per oggi):

1. Nel tuo repository, click "Add file" → "Upload files"
2. Drag & drop di:
  - alieno.py (il tuo codice)
  - cartella images/ (con alien.png)
  - cartella sounds/ (se hai suoni)
3. Scrivi un messaggio: "Aggiunto gioco colpisci alieno"
4. Click "Commit changes"

P RS  
BG

The screenshot shows a GitHub repository page for the user 'colpisci-alieno'. The repository is public and contains one branch ('main') and no tags. The commit history shows two commits:

- A commit by 'tuo user' titled 'Revise README with game details and requirements' made 8 minutes ago. It includes a file named 'LICENSE' and a file named 'README.md'.
- An 'Initial commit' made 2 minutes ago, which also includes 'LICENSE' and 'README.md'.

The 'Code' button in the top right has a dropdown menu open, showing options to 'Create new file' and 'Upload files'.



colpisci-alieno /

Drag additional files here to add them to your repository  
Or choose your files

alieno\_pro.py

/images/alieno.png

/images/earth\_planet\_shadow.jpg

/images/esplosione.png

/sounds/colpo.wav

/sounds/game\_over.wav

/sounds/mancato.wav

 Commit changes

Prima versione completa

Add an optional extended description...

→ Commit directly to the [main](#) branch.

⚡ Create a new branch for this commit and start a pull request. [Learn more about pull requests.](#)

[Commit changes](#) [Cancel](#)



## Perché serve il *commit*

Un *commit* salva una “versione” del tuo progetto in un dato momento. È come scattare una fotografia allo stato del codice: puoi tornare indietro, confrontare le modifiche e lavorare in modo più sicuro.

## Cos’è il *commit message*

È un breve messaggio che descrive cosa hai cambiato in quel commit. Serve a te e ai tuoi collaboratori per capire rapidamente il motivo delle modifiche senza dover leggere tutto il codice.



# L'arte del commit message

XXXXX

## Messaggi terribili:

- "fix"
- "roba"
- "asdfghjkl"
- "funziona, non chiedete come"



## Messaggi professionali:

- "Aggiunta funzione punteggio"
- "Risolto bug movimento alieno"
- "Implementato sistema di livelli"

*Scrivete come se il vostro futuro io dovesse capire cosa hai modificato e perché!*



# Standard dei progetti GitHub

Ogni progetto dovrebbe avere:

- README.md - la guida del progetto
- LICENSE - come possono usare il tuo codice
- Struttura organizzata:

```
colpisci-alieno/
├── README.md
├── alieno.py
└── __init__.py
```

P  
S  
BG

The screenshot shows a GitHub repository page for a project named "colpisci-alieno". The repository is public and owned by a user named "tuo user". The main page displays the repository's structure, commit history, and README file.

**Repository Structure:**

- main branch (1 Branch)
- 0 Tags
- Go to file
- Add file
- Code

**Commit History:**

Author	Message	Date	Commits
tuo user	Prima versione completa	6c88497 · now	3 Commits
	images	Prima versione completa	now
	sounds	Prima versione completa	now
	LICENSE	Initial commit	12 minutes ago
	README.md	Revise README with game details and requirements	6 minutes ago
	alieno_pro.py	Prima versione completa	now

**About:**  
"Colpisci l'alieno", semplice gioco Python con PyGameZero ma in versione "deluxe"

**Files:**

- Readme
- MIT license
- Activity
- 0 stars
- 0 watching
- 0 forks

**Releases:**  
No releases published  
[Create a new release](#)

**Packages:**  
No packages published  
[Publish your first package](#)

**Colpisci Alieno**

Gioco sviluppato con PyGameZero a supporto delle lezioni di Informatica III Liceo.

**Come giocare**

- Clicca sull'alieno per colpirlo
- Ogni colpo = 1 punto
- Hai 30 secondi di tempo e 3 vite
- Attenzione: la velocità aumenta dopo 10 punti e ancor di più dopo 20

**Requisiti**

- Python 3.x
- PyGameZero



# Prime buone pratiche GitHub

1. Commit frequenti - piccoli e con messaggi significativi

- ✗ "fix"
- ✓ "Risolto bug collisione alieno"

2. Documentazione - README chiaro e aggiornato

3. Cartelle ordinate - ( src , assets ...)

4. Usa nomi file significativi - No file chiamati prova.py , pippo.py , codice\_fatto\_male.py





# SFIDA PER IL PROSSIMO INCONTRO

1. Create account GitHub (FATTO)
2. Create repository "colpisci-alieno"
3. Caricate il codice del gioco
4. Scrivete un README decente
5. Committate e inviate il link al prof

Bonus: Chi scrive il commit message più creativo vince... niente, ma ha il nostro rispetto! 🎉

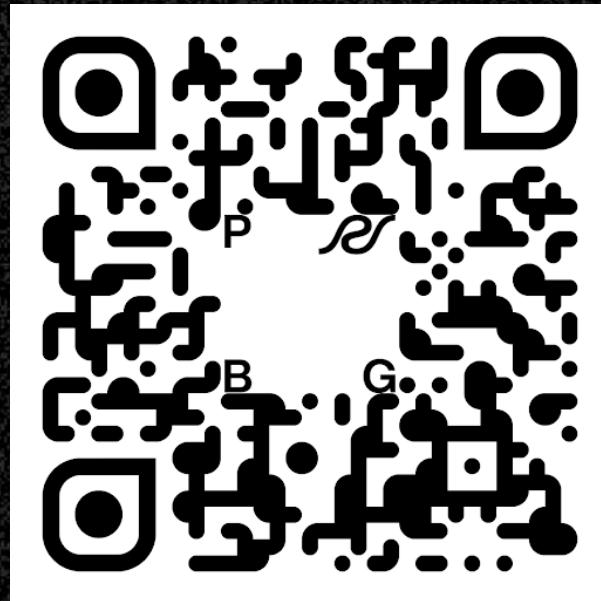


# Recap: cosa abbiamo imparato

- Version control ti salva la vita
- Git è il tuo migliore amico (quando lo capisci)
- GitHub è la tua vetrina = social per sviluppatori
- README = prima impressione del progetto
- Commit message = diario del codice
- Thonny è il tuo laboratorio
- "Colpisci Alieno" è il tuo primo capolavoro intergalattico 🛸🚀

🎉 Ora è ufficiale: sei uno sviluppatore "pubblicato" che non rinomina file a caso 😅

P S  
BG



*Diventerete talmente bravi che vorrete versionare anche i compiti di letteratura!*

*"C'è sempre qualcosa da imparare per migliorarci e crescere...insieme!"*