



Versionamento del codice, Git & GitHub

Ovvero: perché il tuo codice merita meglio di "alieno_VERO_definitivo_v2_QUESTO_SI.py"

 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? 🤔

P
BG



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! 🕒

P
BG



Git: il boss finale dei VCS



git

- 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



Trova l'errore nel nome file:

progetto_pygame_FINALISSIMO_vers3_corretto_ok_davvero.py



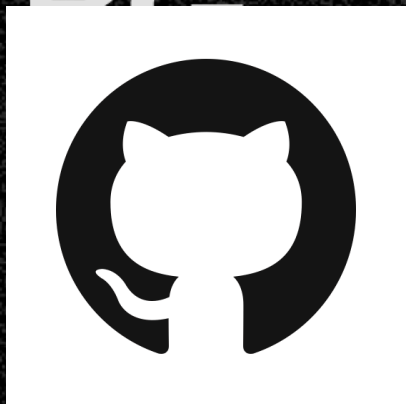
Trova l'errore nel nome file:

`progetto_pygame_FINALISSIMO_vers3_corretto_ok_davvero.py`

Risposta: tutto. Tutto è l'errore. 😄



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

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!



Username: scegli con saggezza

Ricordate: questo username potrebbe finire sul vostro CV!

Hall of Shame:

- xXx_CodeMaster_xXx
- programmatore_super_mega
- nettonoob123

Fra 5 anni ringrazierete di aver scelto qualcosa di professionale 



Quale di questi username usereste per candidarvi a Google?

- a) 133t_h4ck3r
- b) giulia.verdi
- c) pizza_pasta_mandolino



Quale di questi username usereste per candidarvi a Google?

- a) 133t_h4ck3r
- b) giulia.verdi
- c) pizza_pasta_mandolino

Se avete scelto (a) o (c), potreste pentirvene in futuro... 🤖



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

P
BG



Il nostro progetto: Colpisci Alieno

Ricordate il gioco del precedente incontro?

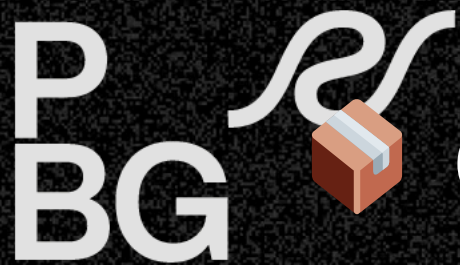
```
import pgzrun

# 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:

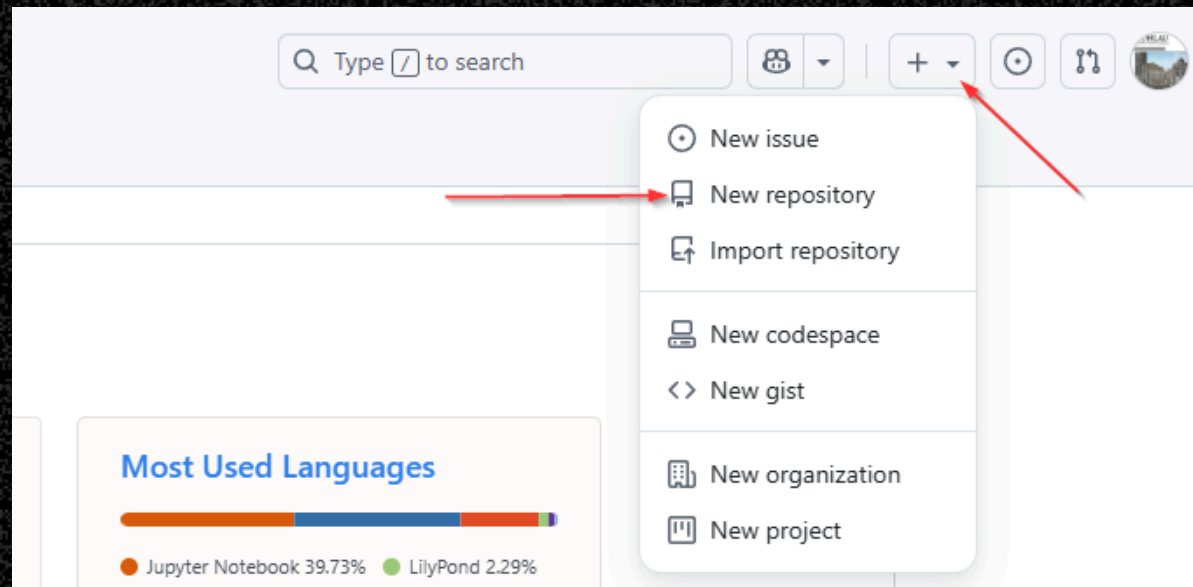
1. Click sul "+" in alto a destra
2. "New repository"
3. Nome: colpisci-alieno o vs nome (no spazi!)
4. Descrizione: "Il mio primo gioco Python"
5. ☒ "Add a README file"
6. Click "Create repository"

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 *

Choose who can see and commit to this repository

Public

Add README

READMEs can be used as longer descriptions. [About READMEs](#)

On

Add .gitignore

.gitignore tells git which files not to track. [About ignoring files](#)

No .gitignore

Add license

Licenses explain how others can use your code. [About licenses](#)

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!

The screenshot shows the GitHub interface for the repository 'colpisci-alieno', which is public. At the top, there are buttons for Pin, Watch (0), Fork (0), and Star (0). Below this, the repository name 'colpisci-alieno' is displayed with a 'Public' badge. The main content area shows the 'main' branch with 1 branch and 0 tags. A search bar 'Go to file' is present. The commit history shows a recent commit by 'tuo user' titled 'Revise README with game details and requirements' (10265ba · now) with 2 commits. The file list includes 'LICENSE' (Initial commit, 6 minutes ago) and 'README.md' (Revise README with game details and requirements, now). The 'README' file is selected, and the 'Edit file' button is highlighted with a red arrow. The right sidebar contains an 'About' section with the description: 'Colpisci l'alieno', semplice gioco Python con PyGameZero ma in versione "deluxe". It also lists links for Readme, MIT license, Activity, and statistics: 0 stars, 0 watching, and 0 forks.

colpisci-alieno Public

main 1 Branch 0 Tags

Go to file

Add file Code

About

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

Readme

MIT license

Activity

0 stars

0 watching

0 forks

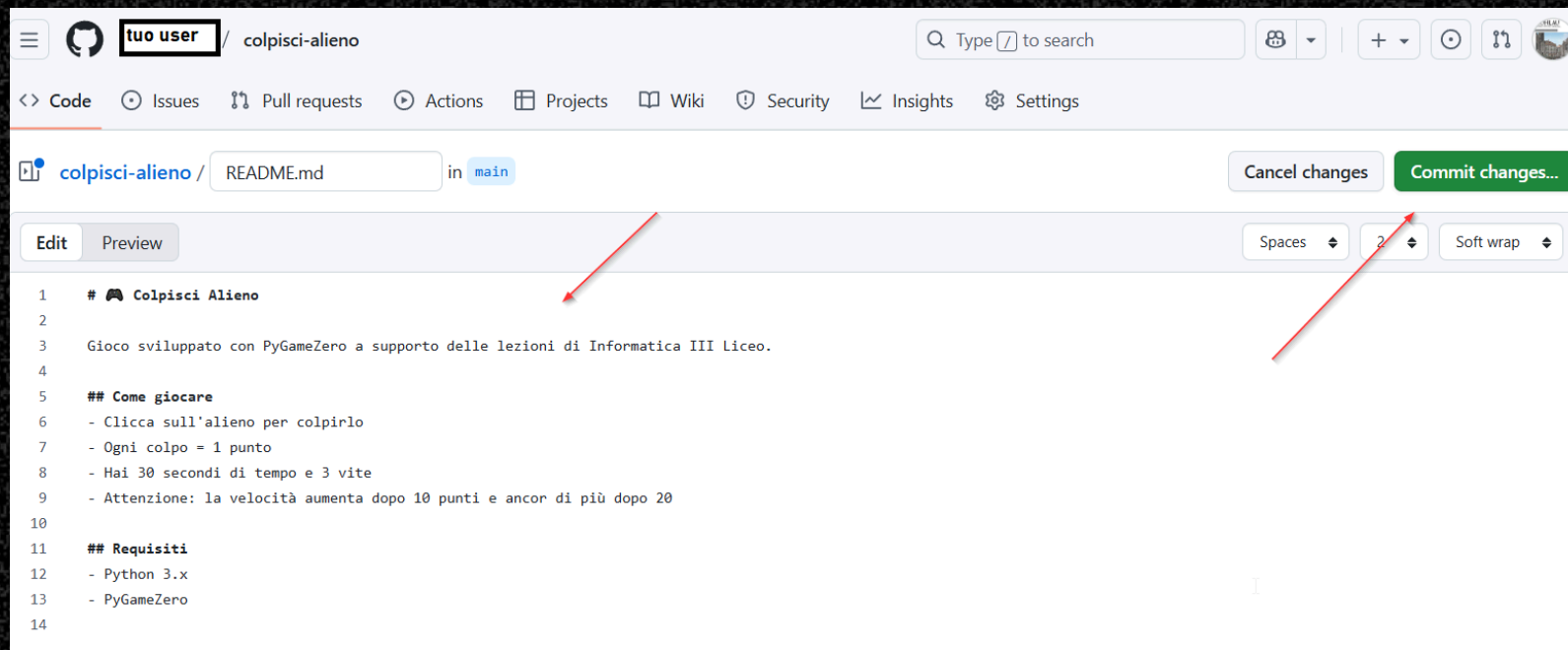
Revise README with game details and requirements 10265ba · now 2 Commits

LICENSE Initial commit 6 minutes ago

README.md Revise README with game details and requirements now

README MIT license

Edit file



The screenshot shows the GitHub web interface for editing a file. At the top, the repository name 'colpisci-alieno' is visible next to the user 'tuo user'. A search bar and navigation icons are on the right. Below the repository name, tabs for 'Code', 'Issues', 'Pull requests', 'Actions', 'Projects', 'Wiki', 'Security', 'Insights', and 'Settings' are present. The 'Code' tab is active, showing the file 'README.md' in the 'main' branch. The editor has two tabs: 'Edit' (selected) and 'Preview'. On the right side of the editor, there are buttons for 'Cancel changes' and 'Commit changes...', along with settings for 'Spaces' (set to 2) and 'Soft wrap'. The code content is as follows:

```
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 screenshot shows a GitHub repository named "colpisci-alieno" by a user named "tuo user". The repository is viewed on the "Code" tab, specifically looking at the "README.md" file in the "main" branch. The file content is visible in the background, showing a game description in Italian. A "Commit changes" dialog box is open in the foreground, allowing the user to commit the changes to the README.md file. The dialog includes a "Commit message" field with the text "Revise README with game details and requirements", an "Extended description" field with the text "Updated game description and added gameplay instructions.", and two radio button options: "Commit directly to the main branch" (selected) and "Create a new branch for this commit and start a pull request". The "Commit changes" button is highlighted in green.

colpisci-alieno / README.md in main

Edit Preview

```
1 # 🎮 Colpisci Alieno
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



Quale README è meglio?

A) "progetto gioco"

B) "# Colpisci Alieno

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

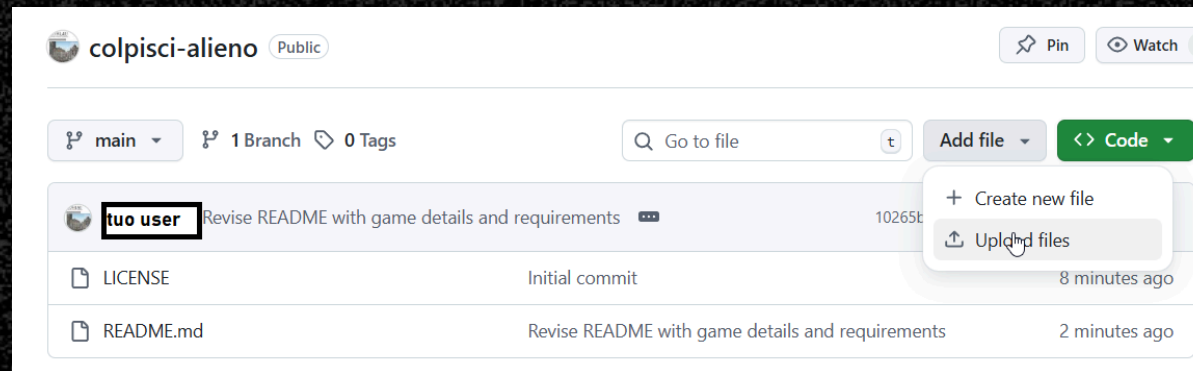
Se pensate (A), rileggete le slide precedenti 😊



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"







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



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!



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  
├── images/  
└── sounds/
```


tuo user

colpisci-alieno

Type to search

+

<> Code

Issues

Pull requests

Actions

Projects

Wiki

Security

Insights

Settings

colpisci-alieno

Public

Pin

Watch 0

Fork 0

Star 0

main

1 Branch

0 Tags

Go to file

Add file

<> Code

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

README

MIT license

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

About

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

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](#)

30



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! 🏆

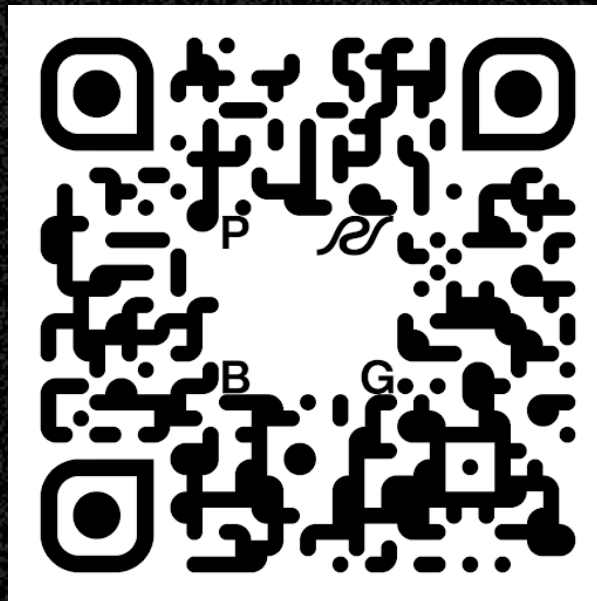


Recap: cosa abbiamo imparato

-  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
BG



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

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