

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ЛЬВІВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА**



Автоматизоване проектування комп'ютерних систем

Task 1. Initiate GIT repository

Виконав ст. гр КІ-401
Гербей О.М.
Прийняв:
Федак П.Р.

Опис завдання

1. Створити GitHub репозиторій з відповідним ім'ям за наступним шаблоном:

`csad<YY1YY2><група><повне_ім'я_студента><номер_студента>`

YY1 – Рік початку навчання

YY2 – Рік закінчення навчання

2. Надати доступ до новоствореного репозиторію викладачу та створити нову гілку розробки з наступною назвою:

feature/develop/task1

3. Створити README файл з відповідною інформацією про репозиторій:

- a. Загальний опис репозиторію.
- b. Опис завдання.
- c. Номер студента та відповідне завдання з таблиці №1.
- d. Деталі про технології та обладнання, які будуть використовуватись для виконання завдання.

4. Створити git tag з назвою за відповідним шаблоном:

`<Назва_Проекту>_<Версія>_WW<YYWWD>`

WW – номер робочого тижня

YY – поточний рік

D – номер дня тижня

5. Відкрити pull request під назвою task1 і додати викладача, як рев'юера.

Після підтвердження запиту викладачем – змерджити відповідні зміни в develop гілку.

Теоретичні відомості

GitHub — це вебсервіс для спільної розробки програмного забезпечення з використанням Git для контролю версій. Він дозволяє зберігати код, відслідковувати зміни, співпрацювати над проектами і керувати ними.

GitHub репозиторій — це сховище проекту, де зберігаються код, історія змін і документація.

Гілка розробки — це ізольована версія коду для роботи над новими функціями без впливу на основну гілку.

README файл — текстовий файл з описом проекту та інструкціями.

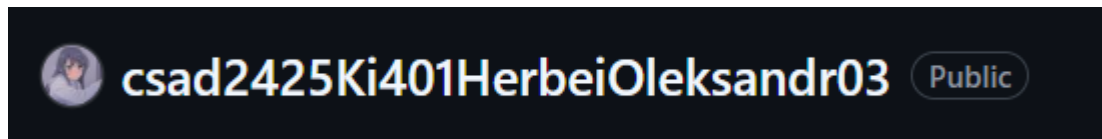
Git tag — мітка на коміт, що позначає важливу версію чи реліз.

Pull request (PR) — запит на злиття змін із гілки в основну.

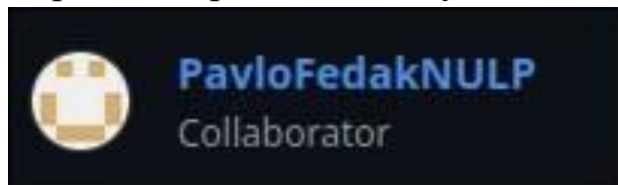
Reviewer — користувач, який перевіряє зміни в PR.

Виконання завдання

1. Створив github репозиторій з відповідним ім'ям:



2. Надав доступ до репозиторію викладачу:



3. Створив гілку **feature/develop/task1**:

```
feature/develop/task1
```

4. Створив README файл

csad2425Ki401HerbeiOleksandr03

Tic-Tac-Toe game using Arduino and SFML with UART communication.

Details about Repository

This repository contains the implementation of a Tic-Tac-Toe game that uses a client-server architecture. The client is a graphical user interface built with SFML, while the server runs on an Arduino board, communicating with the client through UART.

Task Details

Task 1

1. Create a GitHub repository with proper naming conventions.
2. Add a README file with the following details:
 - Information about the repository.
 - Description of the task and its requirements.
 - Details about the student and project technologies.

Student Details

- Student Name: Herbei Oleksandr
- Student Number: 03
- Group: KI-401

Technology and Hardware Details

Technologies:


- Programming Language: C++ (Client-Side)
- Framework: SFML (Simple and Fast Multimedia Library)
- Communication: UART (Serial Communication Protocol)

Hardware:

- Microcontroller: Arduino Uno
- Input/Output Components: Two LEDs for game status indication.
- Serial Communication Interface: UART protocol for client-server interaction.

This repository serves as the foundation for developing, testing, and documenting the Tic-Tac-Toe project with a client-server model. Further tasks will expand on this architecture, incorporating CI/CD pipelines and additional features.

5. Створив pull request:

☐  **update README**

#1 opened yesterday by Rdnaskello

Висновок

Під час виконання завдання було створено GitHub репозиторій для проекту. У репозиторії було створено README файл з відповідними деталями проекту. Було відкрито Pull Request в головну гілку.