

Podstawowy warsztat informatyka — lista 8

Zadanie 1 (2 punkty). Sklonuj na swój dysk repozytorium <https://github.com/alewmoose/2048-in-terminal>. Następnie, skompiluj grę poleceniem `make`. Uruchom grę i pograj trochę – zdobądź ponad 600 punktów. Wyłącz grę i przeglądaj pliki źródłowe. Znajdź plik, w którym ustawione są etykiety kafelków (2, 4, ...). Zamień te etykiety na napisy nieliczbowe, następnie ponownie skompiluj grę. Czy kompilacja tym razem była szybsza?

Pokaż prowadzącemu efekt swoich działań - planszę ze zmodyfikowanymi kafelkami i wynikiem ponad 600 punktów. Później użyj polecenia `make clean`. Co się stało?

Zadanie 2 (1 punkt). Stwórz katalog `testy`. Utwórz w nim puste repozytorium. Utwórz w nim plik `README.md` o treści „Zadanie 1 z listy 8 z PWI.”. Skomituuj¹ ten plik (do gałęzi `master`). Dopisz do pliku `README.md` swoje imię i nazwisko i skomituuj jeszcze raz. W kolejnej linii wpisz nazwę jakiegoś czasopisma (tradycyjnego lub on-line), które czytujesz. Znów skomituuj zmiany.

Wpisz `git log`, aby zobaczy utworzony komity. Wynik będzie się składał z kilku wpisów postaci

```
commit 4b9aaa425caf94f3c230ccfc698dde91166ecbbd
Author: Piotr Wieczorek <piotrek@cs.uni.wroc.pl>
Date:   Wed Nov 21 13:00:18 2018 +0100
```

Update `README.md`

po jednym dla każdego komita. Wykorzystaj polecenie `git checkout` do przełączenia się między komitami, używając ich kodów (nie trzeba wpisywać całego haszu komita, tylko pierwszych parę znaków; dla powyższego komita wystarczy zapewne wpisać `git checkout 41d5`, ale dobrą praktyką jest podawanie przynajmniej 7 znaków). Na koniec przełącz się (tym samym poleceniem) do gałęzi `master`.

Zadanie 3 (2 punkty). To zadanie należy ukończyć do soboty, 1 grudnia, godziny 8:00, – nie trzeba go oddawać w trakcie pracowni.

Jeśli jeszcze nie masz konta w serwisie github, to takie konto załóż. Umieść na serwerze github swój klucz publiczny, aby nie musieć podawać hasła przy każdym połączeniu. Następnie wejdź pod adres tego zadania <https://classroom.github.com/g/iZRMvR6Q>, zaloguj się swoim kontem w serwisie github i wybierz zespół „Wszyscy”. Dzięki temu dołączysz do grupy stworzonej na potrzeby tego przedmiotu i zyskasz dostęp do repozytorium tego zadania. W repozytorium tym znajduje się plik `README.md`. Znajdź go, przeczytaj polecenia i następnie je wykonaj.

¹Anglicyzmy są na tym przedmiocie (niestety) nieuniknione. Jeśli ktoś powie, że „zatwierdza zmiany w składnicy”, to chyba nikt go nie zrozumie.