

# Ściągą GIT i nazewnictwo plików

Jacek Jasiński

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Setup (przygotowanie GITa do pracy)</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>FORK</b>	<b>2</b>
2.1	Podstawowe operacje . . . . .	3
2.2	COMMIT . . . . .	3
2.3	Uploadowanie (wrzucanie) plików do chmury . . . . .	3
2.4	Merge into master . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Nazewnictwo plików</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Płaszczyzny</b>	<b>4</b>

## 1 Setup (przygotowanie GITa do pracy)

1. Należy pobrać i zainstalować:

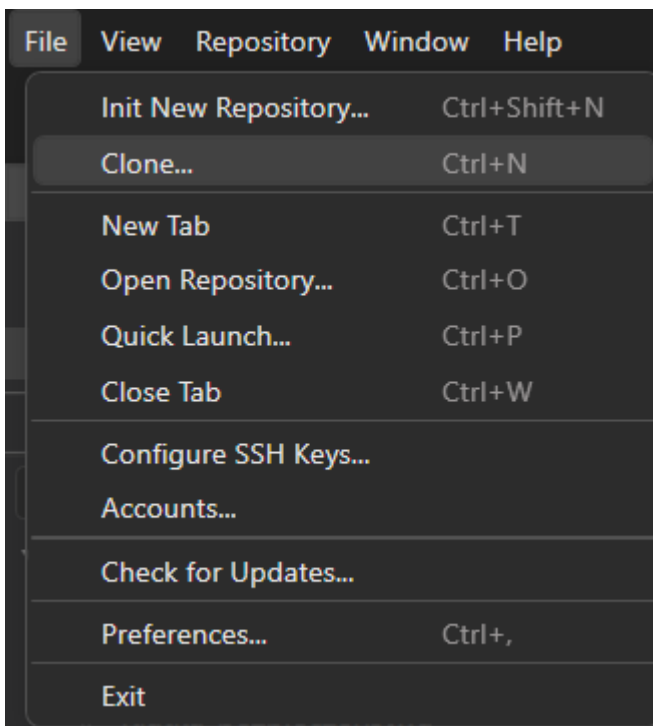
- **GIT**
- **FORK** (podczas instalacji podaj swoje IMIĘ I NAZWISKO)

(obydwie instalacje przeklikajcie, foldery instalacji nie grają roli)

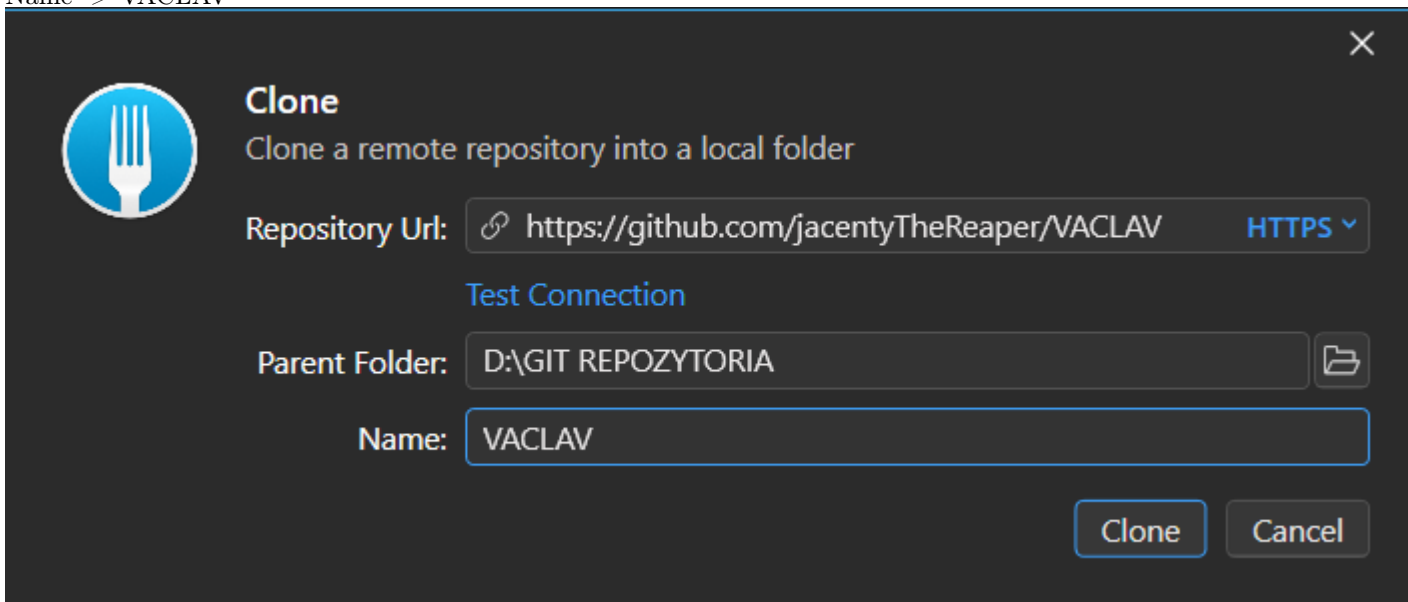
2. Następnie należy założyć konto na **GitHub**, swój nick prześlij liderowi (podczas instalacji pomiń personalizację i wybierz darmową usługę)

3. W FORKu:

1. W zakładce 'File' wybierz 'Clone...'



2. W oknie wpisz URL: <https://github.com/jacentyTheReaper/Zawieszenie.git>
3. Parent folder to folder, W KTÓRYM pojawi się folder zawieszenie
4. Name -> VACLAV



## 2 FORK

Fork jest desktopową aplikacją do zarządzania plikami. Folder VACLAV, który założyliście w poprzednim rozdziale jest przez nią non-stop monitorowany. Jeżeli pojawi się w nim jakakolwiek zmiana (nowy plik, usunięcie pliku, zmiana istniejącego, przeniesienie pliku) to FORK to zauważy i pokaże w zakładce 'Local changes' (lewa strona interfejsu).

## 2.1 Podstawowe operacje

1. Fetch - operacja odświeżająca wasz widok chmury, jeżeli ktoś coś wrzucił na GitHuba to ta opcja pozwoli Wam to zobaczyć
2. Pull - operacja pobierająca najnowszą wersję danego brancha (wybieramy którego chcemy pobrać w okienku które wyskoczy po kliknięciu PULL) (Was interesuje master)
3. Push - operacja wypychająca Wasze akcje wykonane w forku do chmury (każdy stage'owany commit i merge)
4. Merge - operacja wrzucająca zmiany na waszym branchu do innego brancha, pozwala dzielić się swoją pracą z resztą zespołu.

## 2.2 COMMIT

Commit (kropka) jest jednostkową aktualizacją naszej bazy plików. Może się na niego składać dowolna liczba zmian i to Wy decydujecie, które z nich złożą się na jedną kropkę.

Aby dokonać Committa należy:

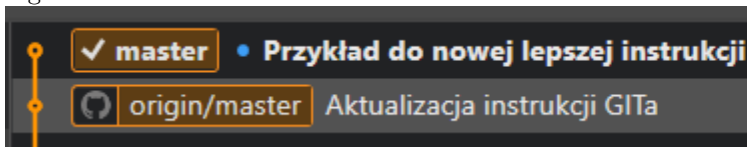
1. upewnić się, że jesteście na Waszym branchu (sygnalizowane ptaszkiem w drzewku i na liście po lewej stronie interfejsu)
2. wprowadzić zmiany w folderze 'VACLAV' (na komputerze)
3. kliknąć 'Local Changes'
4. przetrzucić z listy 'Unstaged' do listy 'Staged', zaznaczając chciane zmiany i klikając 'stage', wszystkie zmiany, które chcemy zawrzeć w kropce
5. Nadać commitowi temat (Commit subject) i opis (Description) (róbcie to z sensem)
6. kliknąć commit

Teraz LOKALNIE dokonaliście Committa, aby stał się GLOBALNY trzeba go pushnąć.

## 2.3 Uploadowanie (wrzucanie) plików do chmury

PO dokonaniu commita trzeba go jeszcze wrzucić na serwer (GitHuba). Aby tego dokonać należy

1. upewnić się, że nasza wersja aktywnego brancha jest najaktualniejszą, w tym celu klikamy fetch. Jeżeli origin/NAZWA BRANCHA jest poniżej NAZWA BRANCHA to znaczy, że na serwerze jest STARSZA wersja tego brancha.



2. jeżeli nasza wersja jest nowsza to należy kliknąć PUSH i w oknie, które wyskoczy upewnić się, że pushujemy z NASZEGO BRANCHA na DEFAULT (czyli naszego brancha w chmurze)

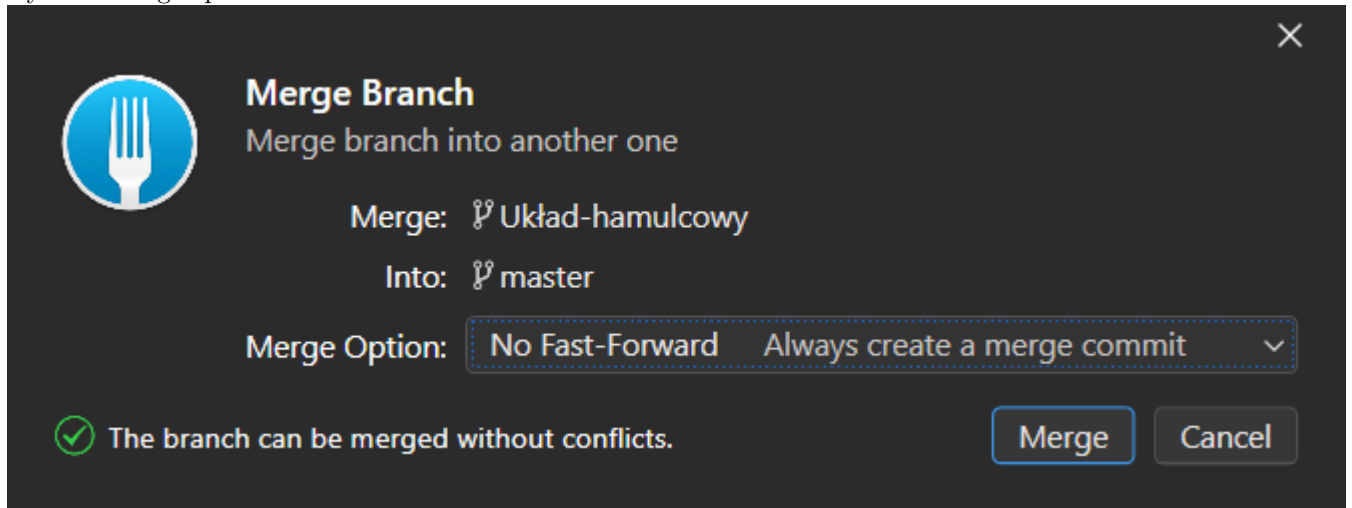
## 2.4 Merge into master

Pamiętajcie! Każdy branch jest alternatywną wersją rzeczywistości i tak długo jak nie zrobicie merge z masterem to zmiany z commitów na Waszym branchu nie będą dostępne na głównym złożeniu.

Merge into master tylko gdy upewnimy się, że wszystkie zmiany jakie pushneliśmy w poprzednich commitach są właściwe i należy je dołożyć do głównego złożenia.

1. Wejść na mastera (sygnalizowane ptaszkiem)
2. PULL master
3. na liście branchy z lewej strony interfejsu kliknij PPM na SWÓJ branch

4. wybierz 'merge into master'
5. wybierz 'merge option' 'no fast forward'



6. merge
7. PUSH

### 3 Nazewnictwo plików

System nazywania plików ma zapewnić 2 rzeczy:

- **Unikalność** każdej nazwy
- **Autosortowanie** plików i wygodę w nawigacji

Schemat budowania nazwy jest następujący:

**XXYYABCD-E-FF (komentarz)**

np. **01011000-1-00 wahacze**

XX - numer działu (01 - zawieszenie; 02 - nadwozie; 03 - elektrycy)

YY - numer obszaru (obszarem jest jedno zadanie (np. koła))

A - numer złożenia głównego

B - numer podzłożenia I rzędu

C - numer podzłożenia II rzędu

D - numer podzłożenia III rzędu

E - numer wersji (porzucone rozwiązania zostają na wszelki wypadek, ich następcy dostają tutaj 1 więcej)

FF - numer części (we **wszystkich** plikach **złożeniowych** zostaje 00)

Komentarz niech wyraża jasno i krótko czym jest część, żeby wszyscy wiedzieli od razu, bez deszyfrazu.

**Normalia** zapisujemy zgodnie ze schematem:

(Nazwa)\_(Norma)\_(wymiary)\_(komentarz)

np. **Podkładka okrągła płaska\_ISO 7089\_M10\_malowana na różowo**

W komentarzu wpisujcie ważne nieoczywiste informacje (np. gwint drobnozwojny). Pomoże to uniknąć gaf.

### 4 Płaszczyzny

- Płaszczyzna prawa jest wzdłużną płaszczyzną symetrii samochodu
- Płaszczyzna górna jest pozioma i przechodzi przez osie wszystkich kół
- Płaszczyzna przednia jest pionowa i przechodzi przez osie przednich kół