

Ściągą GIT i nazewnictwo plików

Jacek Jasiński

Spis treści

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

1 Setup (przygotowanie GITa do pracy)

1. Należy pobrać i zainstalować:

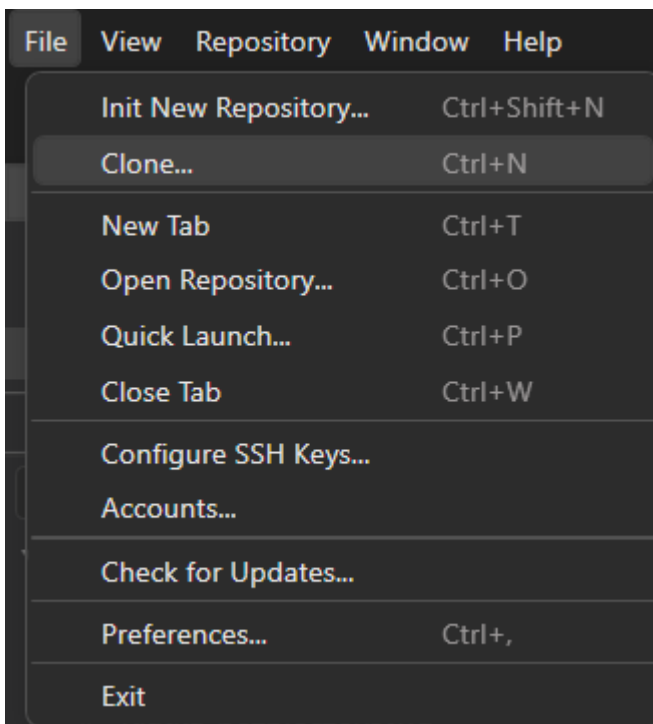
- **GIT**
- **FORK** (podczas instalacji podaj swoje IMIĘ I NAZWISKO)

(obydwie instalacje przeklikajcie, foldery instalacji nie grają roli)

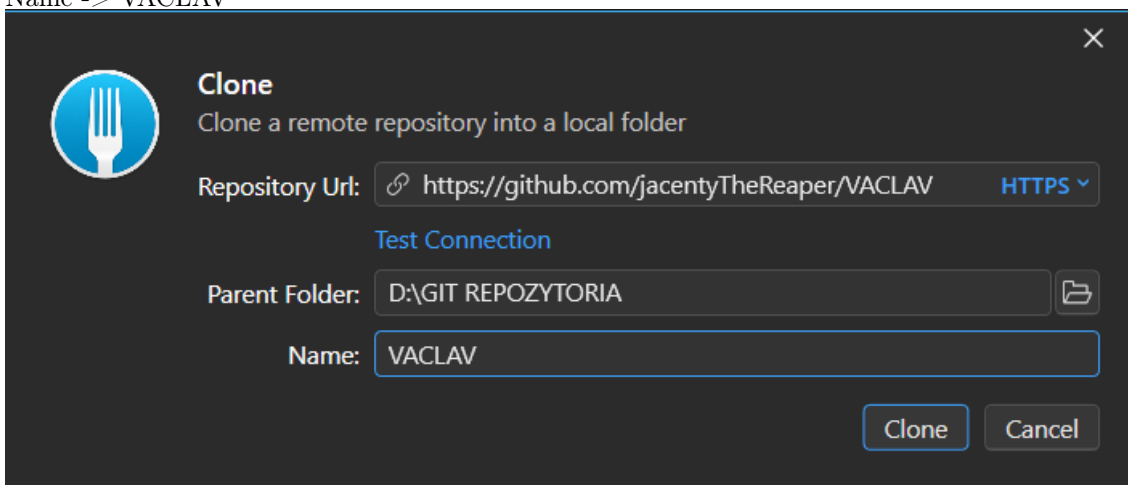
2. Następnie należy założyć konto na **GitHub**, swój nick przekaz liderowi
(podczas instalacji pomiń personalizację i wybierz darmową usługę)

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:

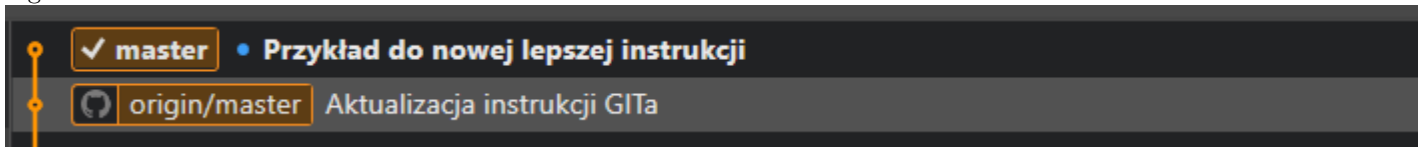
1. upewnić się, że jesteście na Waszym branchu (sygnalizowane ptaszkiem w drzewku i na liście po lewej stronie interfejsu)
2. wprowadzić zmiany w folderze 'VACLAV' (na komputerze)
3. kliknąć 'Local Changes'
4. przetrzucić z listy 'Unstaged' do listy 'Staged', zaznaczając chciane zmiany i klikając 'stage', 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)

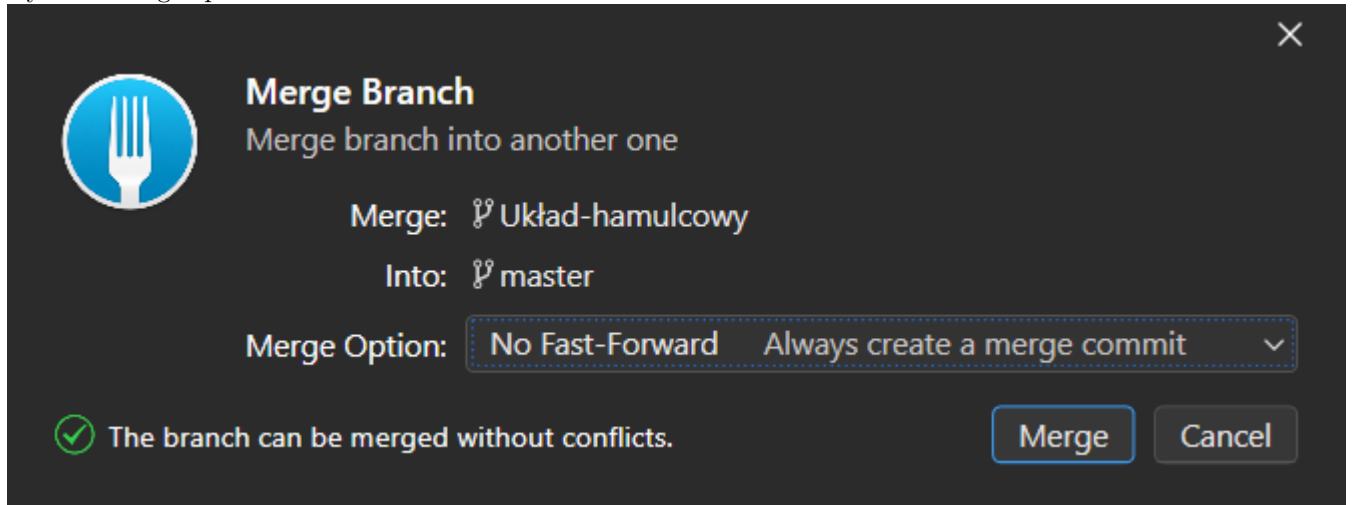
2.4 Merge into master

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 podłożenia I rzędu

C - numer podłożenia II rzędu

D - numer podłożenia 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 deszyfrażu.

Normalia zapisujemy zgodnie ze schematem:

(Nazwa)_(Norma)_(wymiar)_(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