

AULA 3

Notas de aula Ferramentas de Desenvolvimento para Web

Prof. Dr. Erik Aceiro Antonio

**Subline
Git**

1. Subline

O Subline é um editor de texto de código aberto que permite a edição (apenas) de várias linguagens. Dentre elas, destacam-se: HTML, CSS e JavaScript.

<https://www.sublimetext.com/2>

As principais características do Subline são

- Edição de textos
- Formatação
- Estilo de código destacado (highlights)
- Configuração de Perfis
- Plugins
- Busca
- Abertura em pasta (folder) do projeto
- Aplicação leve

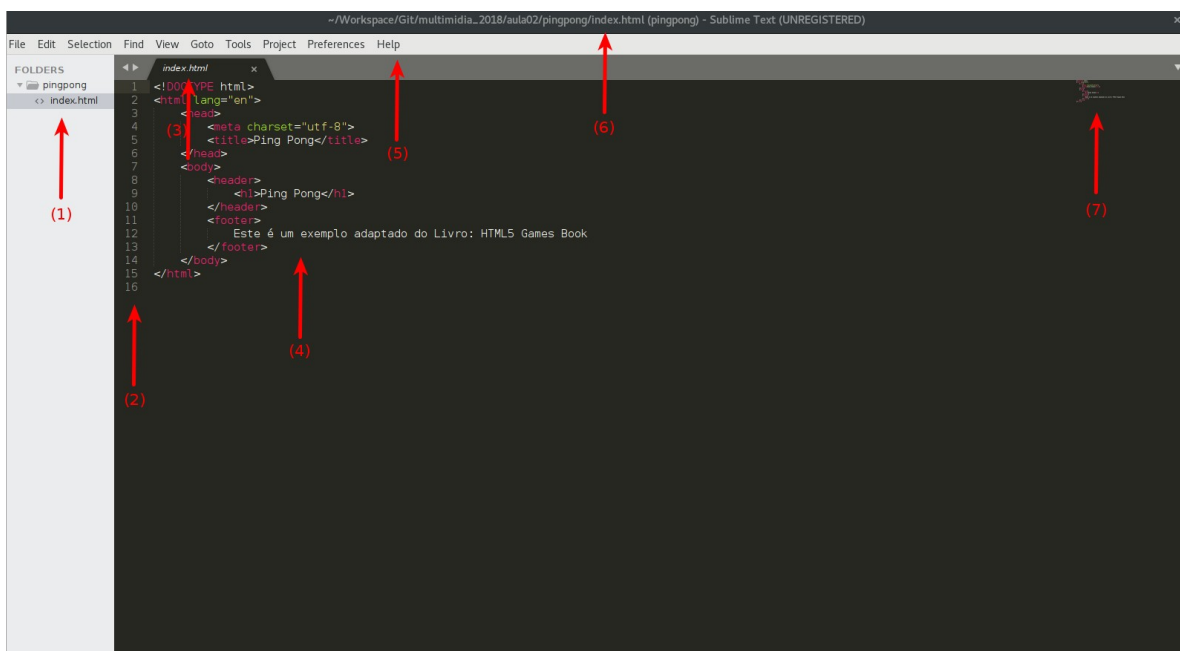


Figura 1 – Funcionalidades do Subline.

A Figura 1 destaca:

- (1) **Folders** – agrupamento de pastas do projeto
- (2) **Code Lines** – linha de código – usado para edição do código e depuração
- (3) **Abas** – Uma ou mais abas com o último código fonte aberto
- (4) **Código Fonte** – Código fonte carregado previamente
- (5) **Menu** – Lista de itens de opções do Subline
- (6) **Info** – Informações sobre o caminho e localização do arquivo atual
- (7) **Listagem** – Mostra o código fonte atual e seu posicionamento

2. Git

O Git é uma ferramenta para gerenciamento e controle de versão de software. Existem inúmeras ferramentas disponíveis no mercado – tanto para Linux quanto para Windows ou Mac. No Laboratório usaremos o Git for Windows disponível no site:

<https://gitforwindows.org/>

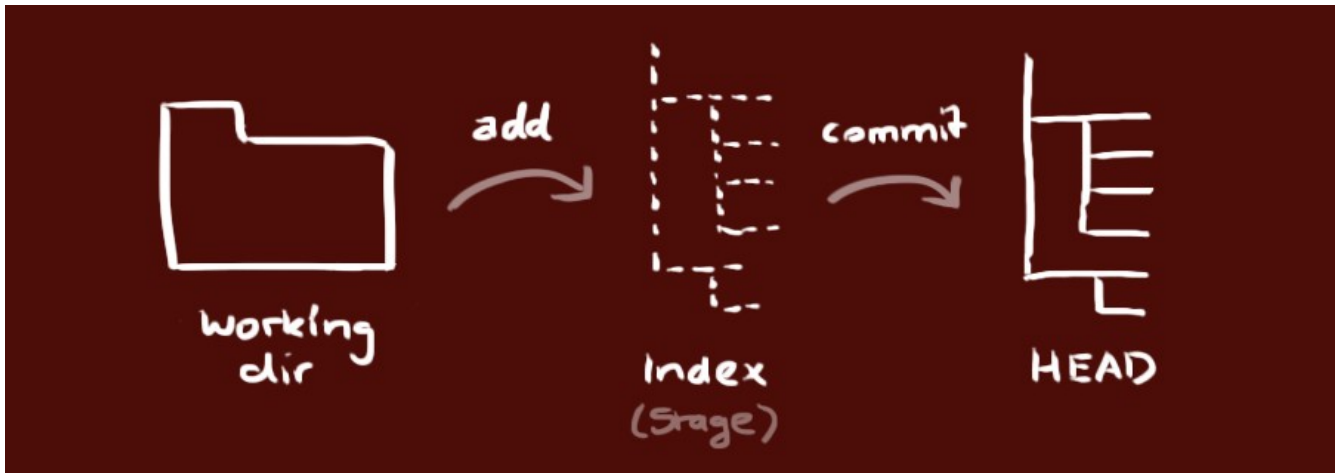


Figura 2 – Git Workflow - http://rogerdudler.github.io/git-guide/index.pt_BR.html

crie uma cópia de trabalho em um repositório local executando o comando

```
git clone /caminho/para/o/repositório
```

quando usar um servidor remoto, seu comando será

```
git clone
```

```
usuário@servidor:/caminho/para/o/repositório
```



```
git clone https://github.com/aceiro/multimidia_2018.git
```

Figura 3 – Baixando o repositório

ATIVIDADES - SUBLINE

1. Abra o Subline e faça um resumo das principais funcionalidades do Subline
2. Crie um novo arquivo – **index.html** com o seguinte conteúdo

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Ping Pong</title>
  </head>
  <body>
    <header>
      <h1>Ping Pong</h1>
    </header>
    <footer>
      Este é um exemplo adaptado do Livro: HTML5 Games Book
    </footer>
  </body>
</html>
```

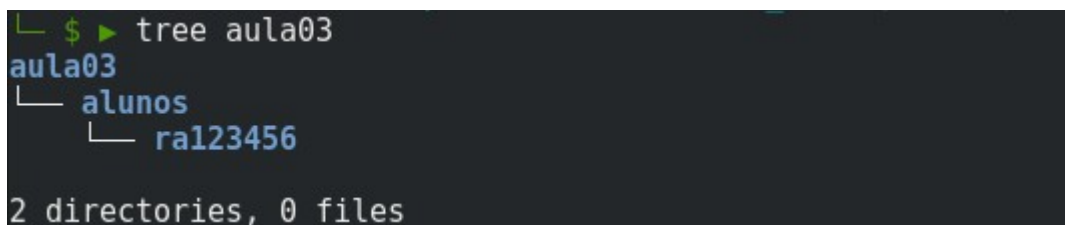
2. Altere o marcador **<h1>** para **<h2>** salve o arquivo
3. Abra o navegador e verifique a alteração realizada
4. Renomei o arquivo para **pagina.html**

ATIVIDADES – GIT

1. Acesse o terminal do Git for Windows e clone o repositório. Para isso, é necessário acessar a URL do GitHub e pegar o endereço do repositório. No caso, algo como:

git clone https://github.com/aceiro/multimidia_2018.git

2. Crie uma pasta no dentro do repositório que deverá ter a seguinte estrutura:

A terminal window with a dark background. The command 'tree aula03' has been executed. The output shows a directory tree starting with 'aula03', which contains a subdirectory 'alunos'. Inside 'alunos', there is a file named 'ra123456'. At the bottom of the terminal output, it says '2 directories, 0 files'.

```
└─ $ ► tree aula03
aula03
├─ alunos
│   └─ ra123456
2 directories, 0 files
```

no exemplo, substitua ra123456 pelo seu RA da faculdade. Cuidado com maiúsculo e minúsculo. O Git é **case-sensitive**!

3. Copie o arquivo inicial criado (**pagina.html**) para dentro da pasta aula03 do seu RA.
4. Faça o commit do seu arquivo seguindo os passos
 - 4.1 Crie um usuário no Github (caso ainda não tenha) - <https://github.com/>

4.2 Digite os comandos no terminal do Git Console

\$ git status

\$ git add pagina.html

\$ git commit -m “meu primeiro envio”

\$ git push

(*) caso precise atualizar o git local, use o comando

\$ git pull