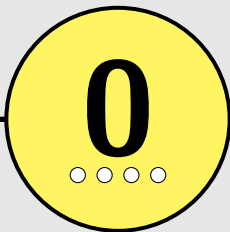




# refactoring



„git push – refactoring!“

- Mit diesem Commit übernimmst du die vorherigen drei Commits als deine eigenen. Dazu müssen schon mindestens drei Commits ausliegen. Schieb sie unter diese Karte, alle diese Commits gelten ab jetzt als einer.

1

1

**commit**

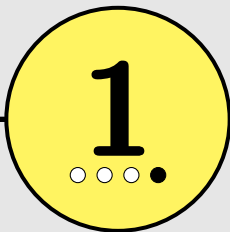
1



„git push!“



# conflict



„git push – merge conflict!“

Mit diesem Commit verursachst und löst du einen Merge Conflict:

- Übernimm den vorherigen Commit als deinen eigenen. Schieb ihn unter diese Karte, diese beiden Commits gelten ab jetzt als einer.

2

2

**commit**

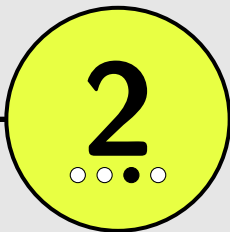
2



„git push!“



# conflict



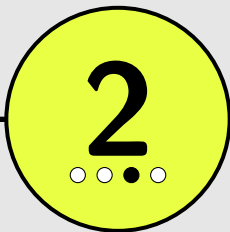
„git push – merge conflict!“

Mit diesem Commit verursachst und löst du einen Merge Conflict:

- Übernimm den vorherigen Commit als deinen eigenen. Schieb ihn unter diese Karte, diese beiden Commits gelten ab jetzt als einer.



# request



„git push – merge request!“

Mit diesem Commit *bittest* du deinen Kollegen um ein Code Review, dass er natürlich auch durchführt:

- Der nächste Spieler muss diese Karte mit einem Revert negieren oder einmal aussetzen.

3

3

**commit**

3



„git push!“

3

3

**commit**

3



„git push!“





# conflict



„git push – merge conflict!“

Mit diesem Commit verursachst und löst du einen Merge Conflict:

- Übernimm den vorherigen Commit als deinen eigenen. Schieb ihn unter diese Karte, diese beiden Commits gelten ab jetzt als einer.



request



„git push – merge request!“

Mit diesem Commit *bittest* du deinen Kollegen um ein Code Review, dass er natürlich auch durchführt:

- Der nächste Spieler muss diese Karte mit einem Revert negieren oder einmal aussetzen.

4

4

**commit**

4



„git push!“

4

4

**commit**

4



„git push!“



# conflict



„git push – merge conflict!“

Mit diesem Commit verursachst und löst du einen Merge Conflict:

- Übernimm den vorherigen Commit als deinen eigenen. Schieb ihn unter diese Karte, diese beiden Commits gelten ab jetzt als einer.



# request



„git push – merge request!“

Mit diesem Commit *bittest* du deinen Kollegen um ein Code Review, dass er natürlich auch durchführt:

- Der nächste Spieler muss diese Karte mit einem Revert negieren oder einmal aussetzen.

5

5

commit

5



„git push!“

5

5

commit

5



„git push!“





request



„git push – merge request!“

Mit diesem Commit *bittest* du deinen Kollegen um ein Code Review, dass er natürlich auch durchführt:

- Der nächste Spieler muss diese Karte mit einem Revert negieren oder einmal aussetzen.

6

6

**commit**

6



„git push!“

6

6

**commit**

6



„git push!“

7

7

commit

7



„git push!“

7

7

commit

7



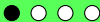
„git push!“

8

8

commit

8



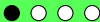
„git push!“

8

8

commit

8



„git push!“

9

9

commit

9



„git push!“



10

10

commit

10  
● ● ● ●

„git push!“

12

12

commit

12  
... ..

„git push!“



The diagram shows a light gray rectangular card with rounded corners. At the top left and top right corners, there are small blue tags with white circles. In the center of the card, the word "release" is written in a large, bold, black font. Below this, there is a blue arrow-shaped tag pointing to the right, with a black outline and a white circle in the center. A horizontal black line passes through the white circle. Inside the blue tag, the text "v 1.x" is written in a bold, black font. Below the blue tag, there is a paragraph of text in German, followed by two bullet points. The first bullet point describes moving cards from a repository to a discard pile, and the second bullet point describes placing the current card on the discard pile and drawing a new card.

# release

**v 1.x**

„git tag ... und Lieferung!“

- Werte alle Karten im Repository aus und leg sie sowie die aktuellen Issues und alle Handkarten auf den Abwurfstapel.
- Leg diese Karte auf den Abwurfstapel und ziehe einen neuen CR.



The diagram shows a light gray rectangular card with rounded corners. At the top left and top right corners, there are small blue tags with white circles. In the center of the card, the word "release" is written in a large, bold, black font. Below this, there is a blue arrow-shaped tag pointing to the right, with a black outline and a white circle in the center. A horizontal black line passes through the white circle. Inside the blue tag, the text "v 1.x" is written in a bold, black font. Below the blue tag, there is a paragraph of text in German, followed by two bullet points. The first bullet point describes moving cards from a repository to a discard pile, and the second bullet point describes placing the current card on the discard pile and drawing a new card.

# release

**v 1.x**

„git tag ... und Lieferung!“

- Werte alle Karten im Repository aus und leg sie sowie die aktuellen Issues und alle Handkarten auf den Abwurfstapel.
- Leg diese Karte auf den Abwurfstapel und ziehe einen neuen CR.



The diagram shows a light gray rectangular card with rounded corners. At the top left and top right corners of the card, there are small blue tags with white circles. In the center of the card, the word "release" is written in a large, bold, black font. Below this, there is a large blue arrow pointing to the right. Inside the arrow, the text "v 1.x" is written in a bold, black font. A horizontal black line passes through the center of the arrow, with a small white circle at the point where it enters the arrow's body. Below the arrow, there is a line of text in German, followed by two bullet points.

# release

**v 1.x**

„git tag ... und Lieferung!“

- Werte alle Karten im Repository aus und leg sie sowie die aktuellen Issues und alle Handkarten auf den Abwurfstapel.
- Leg diese Karte auf den Abwurfstapel und ziehe einen neuen CR.



The diagram shows a light gray rectangular card with rounded corners. At the top left and top right corners of the card, there are small blue tags with white circles. In the center of the card, the word "release" is written in a large, bold, black font. Below this, there is a large blue arrow pointing to the right. Inside the arrow, the text "v 1.x" is written in a bold, black font. A horizontal black line passes through the center of the arrow, with a small white circle at the point where it enters the arrow's body. Below the arrow, there is a line of text in German, followed by two bullet points.

# release

**v 1.x**

„git tag ... und Lieferung!“

- Werte alle Karten im Repository aus und leg sie sowie die aktuellen Issues und alle Handkarten auf den Abwurfstapel.
- Leg diese Karte auf den Abwurfstapel und ziehe einen neuen CR.



The diagram shows a light gray rectangular card with rounded corners. At the top left and top right corners of the card, there are small blue tags with white circles. In the center of the card, the word "release" is written in a large, bold, black font. Below this, there is a large blue arrow pointing to the right. Inside the arrow, the text "v 1.x" is written in a bold, black font. A horizontal black line passes through the center of the arrow, with a small white circle at the point where it enters the arrow's body. Below the arrow, there is a line of text in German, followed by two bullet points.

# release

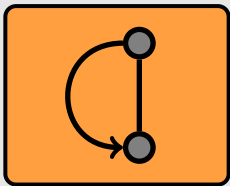
**v 1.x**

„git tag ... und Lieferung!“

- Werte alle Karten im Repository aus und leg sie sowie die aktuellen Issues und alle Handkarten auf den Abwurfstapel.
- Leg diese Karte auf den Abwurfstapel und ziehe einen neuen CR.



# revert



„git revert!“

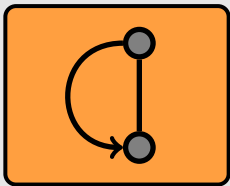
Der gerade geschriebene Code ist fehlerhaft und muss wieder weg:

- Muss unmittelbar auf einen Commit folgen und negiert ihn.
- Leg diese Karte und den Commit auf den Abwurfstapel.





# revert



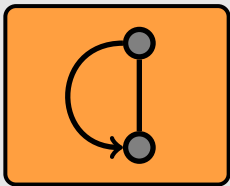
„git revert!“

Der gerade geschriebene Code ist fehlerhaft und muss wieder weg:

- Muss unmittelbar auf einen Commit folgen und negiert ihn.
- Leg diese Karte und den Commit auf den Abwurfstapel.



# revert



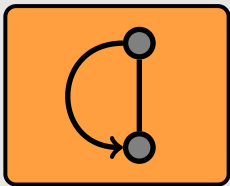
„git revert!“

Der gerade geschriebene Code ist fehlerhaft und muss wieder weg:

- Muss unmittelbar auf einen Commit folgen und negiert ihn.
- Leg diese Karte und den Commit auf den Abwurfstapel.



# revert



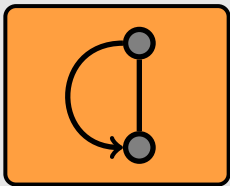
„git revert!“

Der gerade geschriebene Code ist fehlerhaft und muss wieder weg:

- Muss unmittelbar auf einen Commit folgen und negiert ihn.
- Leg diese Karte und den Commit auf den Abwurfstapel.



# revert



„git revert!“

Der gerade geschriebene Code ist fehlerhaft und muss wieder weg:

- Muss unmittelbar auf einen Commit folgen und negiert ihn.
- Leg diese Karte und den Commit auf den Abwurfstapel.

??

??

# help

???

„git help!“

Du weißt gerade nicht weiter und brauchst Hilfe:

- Leg diese Karte auf den Abwurfstapel.
- Zieh drei Handkarten zusätzlich, nachdem du **aufgestockt** hast.

?

?

# status

?

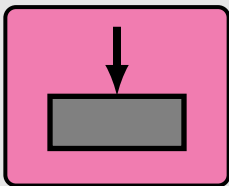
„git status!“

Du hast gerade keine Idee und brauchst erstmal einen Überblick:

- Leg diese Karte auf den Abwurfstapel.
- Zieh eine Handkarte zusätzlich, nachdem du **aufgestockt** hast.



# stash

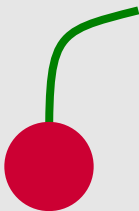


„git stash!“

- Leg bis zu zwei Handkarten verdeckt vor Dir ab.
- Sie können weiterhin wie Handkarten ausgespielt werden, zählen aber nicht beim **Aufstocken** mit und gehen bei einem Release nicht verloren.



# cherry-pick



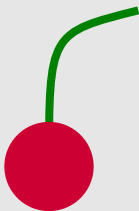
„git cherry-pick!“

- **Stocke** zuerst deine Handkarten auf.
- Wähle dir danach bei einem beliebigen Spieler aus seinen Handkarten eine aus und füge sie deinen hinzu oder spiele sie sofort aus.





# cherry-pick

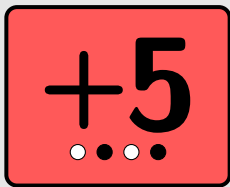


„git cherry-pick!“

- **Stocke** zuerst deine Handkarten auf.
- Wähle dir danach bei einem beliebigen Spieler aus seinen Handkarten eine aus und füge sie deinen hinzu oder spiele sie sofort aus.

**5****5**

# Bug



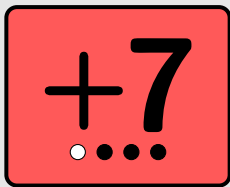
„Ich habe einen Fehler gefunden, der auch noch behoben werden muss.“

- Leg diese Karte zum aktuellen CR.
- Für die aktuelle Lieferung müssen noch 5 Codezeilen zusätzlich geschrieben werden.

7

7

# Bug



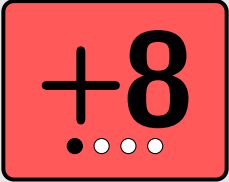
„Ich habe einen Fehler gefunden, der auch noch behoben werden muss.“

- Leg diese Karte zum aktuellen CR.
- Für die aktuelle Lieferung müssen noch 7 Codezeilen zusätzlich geschrieben werden.

8

8

# Bug



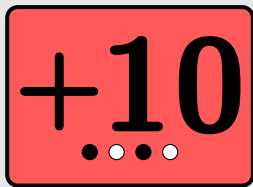
+8  
● ○ ○ ○

„Ich habe einen Fehler gefunden, der auch noch behoben werden muss.“

- Leg diese Karte zum aktuellen CR.
- Für die aktuelle Lieferung müssen noch 8 Codezeilen zusätzlich geschrieben werden.

**10****10**

# Bug

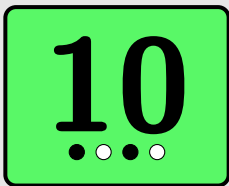


„Ich habe einen Fehler gefunden, der auch noch behoben werden muss.“

- Leg diese Karte zum aktuellen CR.
- Für die aktuelle Lieferung müssen noch 10 Codezeilen zusätzlich geschrieben werden.

**10****10**

## Issue: CR



- Für diese Lieferung müssen mindestens 10 Codezeilen geschrieben werden.
- Bei der Lieferung erhält der Auslieferer 5 Zusatzpunkte.

**12****12**

## Issue: CR



- Für diese Lieferung müssen mindestens 12 Codezeilen geschrieben werden.
- Bei der Lieferung erhält der Auslieferer 6 Zusatzpunkte.

**15****15**

# Issue: CR

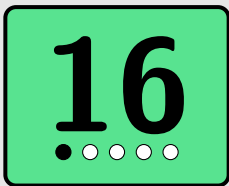
**15**  
...

- Für diese Lieferung müssen mindestens 15 Codezeilen geschrieben werden.
- Bei der Lieferung erhält der Auslieferer 7 Zusatzpunkte.



**16****16**

## Issue: CR



- Für diese Lieferung müssen mindestens 16 Codezeilen geschrieben werden.
- Bei der Lieferung erhält der Auslieferer 8 Zusatzpunkte.

**20****20**

## Issue: CR



- Für diese Lieferung müssen mindestens 20 Codezeilen geschrieben werden.
- Bei der Lieferung erhält der Auslieferer 10 Zusatzpunkte.

**24****24**

## Issue: CR



- Für diese Lieferung müssen mindestens 24 Codezeilen geschrieben werden.
- Bei der Lieferung erhält der Auslieferer 12 Zusatzpunkte.

**26****26**

## Issue: CR



- Für diese Lieferung müssen mindestens 26 Codezeilen geschrieben werden.
- Bei der Lieferung erhält der Auslieferer 13 Zusatzpunkte.

**30****30**

## Issue: CR



- Für diese Lieferung müssen mindestens 30 Codezeilen geschrieben werden.
- Bei der Lieferung erhält der Auslieferer 15 Zusatzpunkte.

**32****32**

## Issue: CR



- Für diese Lieferung müssen mindestens 32 Codezeilen geschrieben werden.
- Bei der Lieferung erhält der Auslieferer 16 Zusatzpunkte.



# blame



„git blame!“

Du hast herausgefunden, wer den Fehler verursacht hat.

- Leg einen Marker eines Spielers deiner Wahl auf einen ausliegenden Bug. Dieser Spieler erhält den Wert des Bugs als Minuspunkte bei der Lieferung.



# blame



„git blame!“

Du hast herausgefunden, wer den Fehler verursacht hat.

- Leg einen Marker eines Spielers deiner Wahl auf einen ausliegenden Bug. Dieser Spieler erhält den Wert des Bugs als Minuspunkte bei der Lieferung.





# blame



„git blame!“

Du hast herausgefunden, wer den Fehler verursacht hat.

- Leg einen Marker eines Spielers deiner Wahl auf einen ausliegenden Bug. Dieser Spieler erhält den Wert des Bugs als Minuspunkte bei der Lieferung.



# blame



„git blame!“

Du hast herausgefunden, wer den Fehler verursacht hat.

- Leg einen Marker eines Spielers deiner Wahl auf einen ausliegenden Bug. Dieser Spieler erhält den Wert des Bugs als Minuspunkte bei der Lieferung.