

Tutoriel : Créer un compte Bitbucket et
gérer ses dépôts via le logiciel SourceTree



Table des matières

1. Introduction	3
2. Pourquoi Bitbucket et non Github ?	3
3. Création du compte Bitbucket.....	4
a. Création de l'équipe de développeur sur Bitbucket (Chef de groupe uniquement).	5
b. Création du dépôt (Chef de groupe uniquement).	6
4. Installation de SourceTree.....	7
5. Utilisation de SourceTree et ajout du projet M2L	11

1. Introduction

Bitbucket et SourceTree sont deux outils développés par Atlassian, une société de développement de produits permettant la gestion de développement et de projets.

Ces outils sont très utilisés notamment pour des projets de grande envergure avec de grandes équipes de développeurs.

De nombreuses entreprises très connues les utilisent notamment Paypal, Adobe ou encore Autodesk.

Dans ce tutoriel, nous allons découvrir comment installer Bitbucket et SourceTree, configurer ces outils puis à les « lier » afin de profiter pleinement de la gestion de vos projets.

2. Pourquoi Bitbucket et non Github ?

L'un des points fort de Bitbucket, par rapport à Github, est la possibilité d'héberger autant de dépôts (ou projets) **privés** que l'on souhaite tant que le nombre de collaborateurs ne dépasse pas 5.

Il est également possible de créer des dépôts publics sans restrictions et de manière illimitée.

Voici une liste de ses fonctionnalités :

- Création / Gestion de dépôts publics et privés.
- Partage de projets avec d'autres personnes.
- Travail collaboratif avec plusieurs développeurs.
- Modification en ligne ou depuis le client SourceTree du code source.
- Navigation dans vos projets grâce à l'historique de commits.
- Gestion de versioning et des branches du projet.
- Permet d'avoir l'assurance de posséder un projet fonctionnel sur Internet et accessible n'importe où en cas de problème.

3. Création du compte Bitbucket

Nous allons dans un premier temps créer le compte Bitbucket.

Rendez-vous sur cette page et inscrivez-vous : <https://bitbucket.org/account/signup/>

Une fois votre compte créé, vous arrivez sur la page principale de votre espace de gestion de projets.

Tableau de bord

Everything's awesome!

All your pull requests and reviews are done and dusted.

View all pull requests

Repositories

Last updated ▾

Repository

PPEMDL

Last updated 4 hours ago

Color Case

Last updated Oct 29 2017

RUG Framework

Last updated Jun 12 2017

Infinite Project

Last updated Jun 12 2017

Kebab Clicker

Last updated May 20 2017

Color Case OLD

Last updated May 20 2017

TARS

Last updated Apr 14 2017

Quiz Game

Last updated Apr 4 2015

View all repositories

a. Création de l'équipe de développeur sur Bitbucket (Chef de groupe uniquement).

Afin que vous puissiez travailler avec les développeurs de votre équipe, vous devez créer une équipe puis les inviter dans celle-ci.

Commencez par cliquer sur le « + » dans la barre latérale gauche puis sur « Team ».
Entrez le nom de votre équipe et son « ID » puis validez la création de l'équipe.

Une fois le groupe créé, vous arrivez sur la page principale du groupe.

Vous pouvez dès à présent créer le dépôt pour votre équipe.

Créer une équipe

Le concept d'équipe sur Bitbucket favorise la collaboration, en permettant à plusieurs utilisateurs de Bitbucket de partager un compte commercial.

Nom de l'équipe

Team ID*

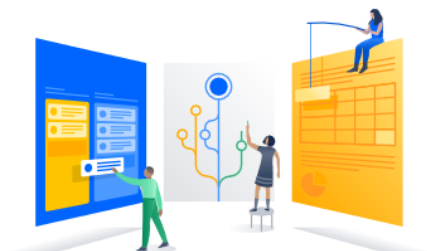
bitbucket.org/



This will be the URL for your team's repositories

Done

Annuler



b. Création du dépôt (Chef de groupe uniquement).

Cliquez de nouveau sur le petit « + » puis sur « Repository » afin d'arriver sur la page suivante :

Créer un nouveau dépôt [Importer un dépôt](#)

Propriétaire groupeserdaigle ▼

Nom du projet* ppemdl

Nom de dépôt* ppemdl

Niveau d'accès ☒ Ceci est un dépôt privé

Type de dépôt ☒ Git ☐ Mercurial

▼ [Advanced settings](#)

Description

Faire un fork Autoriser les forks privées ▼

Gestion de projet ☐ Gestion de bug ☐ Wiki

Langue C# x ▼

Intégrations ☐ Enable Hipchat notifications

Créer un dépôt [Annuler](#)

Choisissez le groupe comme propriétaire du dépôt, si ce n'est pas déjà fait, nommez votre projet et votre dépôt.

Laissez coché « Git » en type de dépôt.

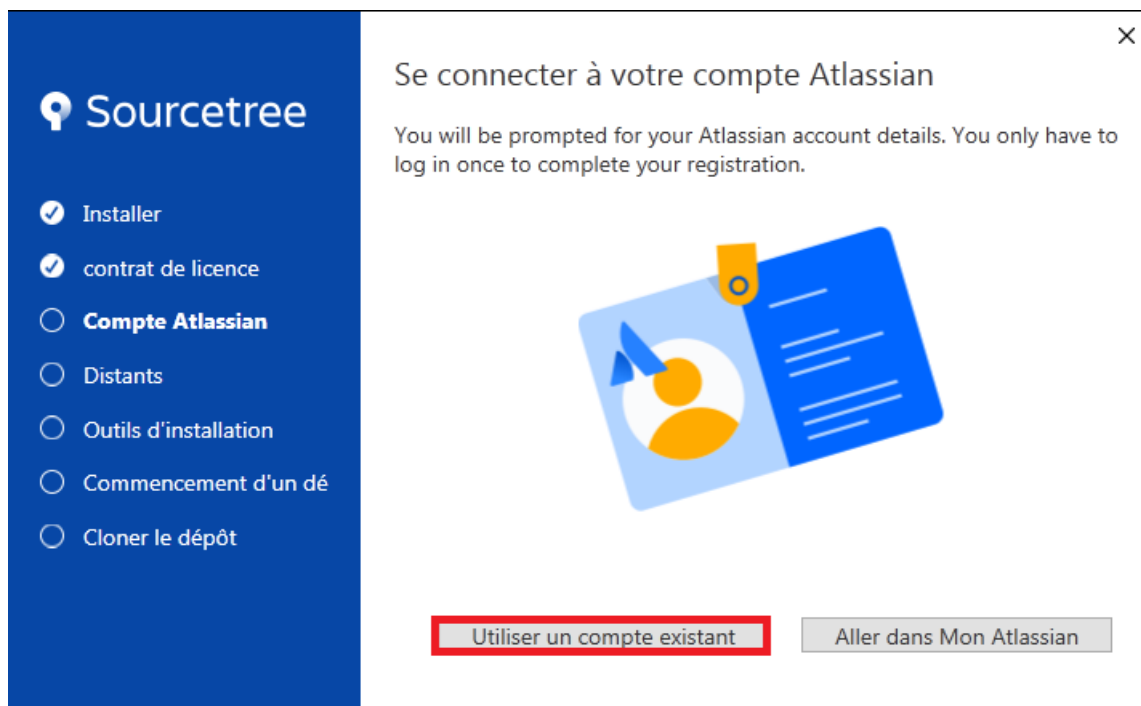
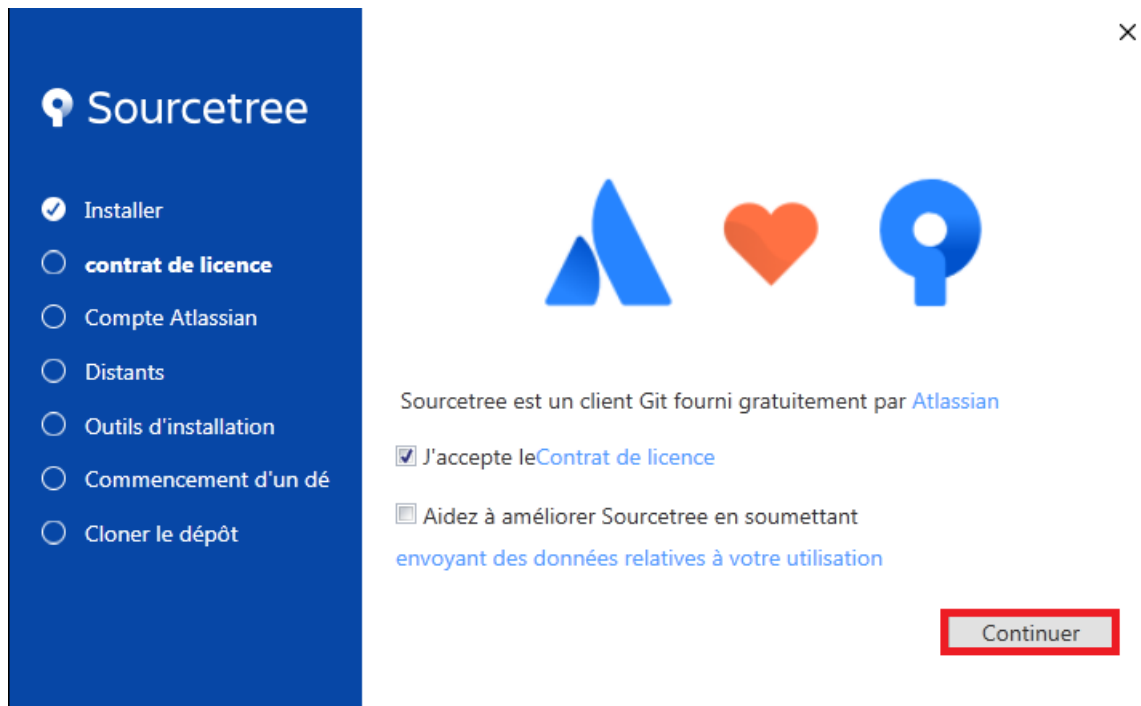
Ajoutez une description et renseignez la langue que vous allez utiliser pour développer votre projet, ces deux champs sont optionnels, vous pouvez les laisser vide si vous le souhaitez.

Cliquez ensuite sur « Créer un dépôt » pour finaliser la création du dépôt.

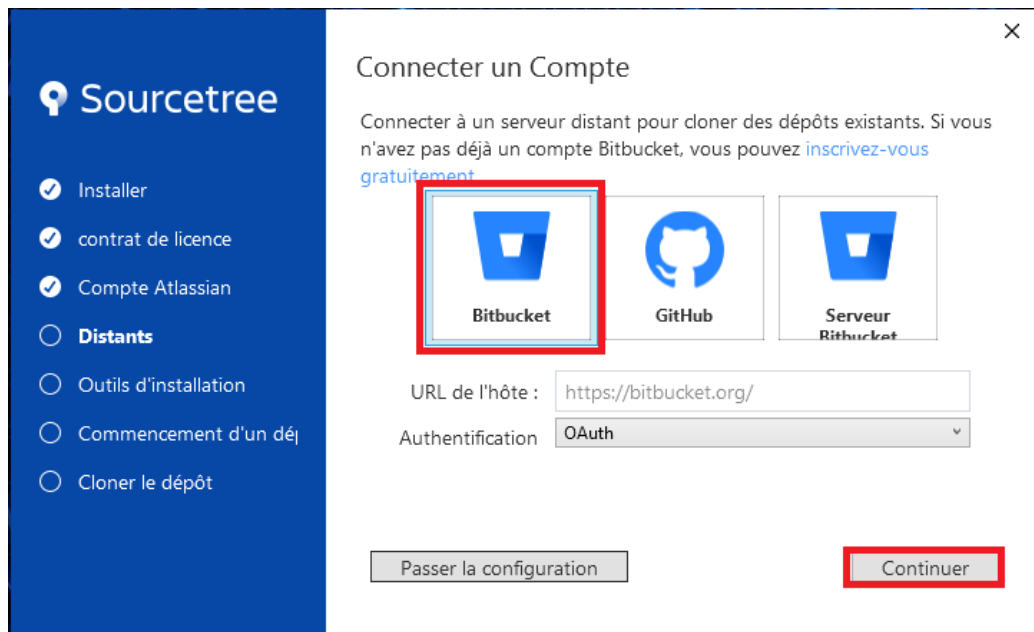
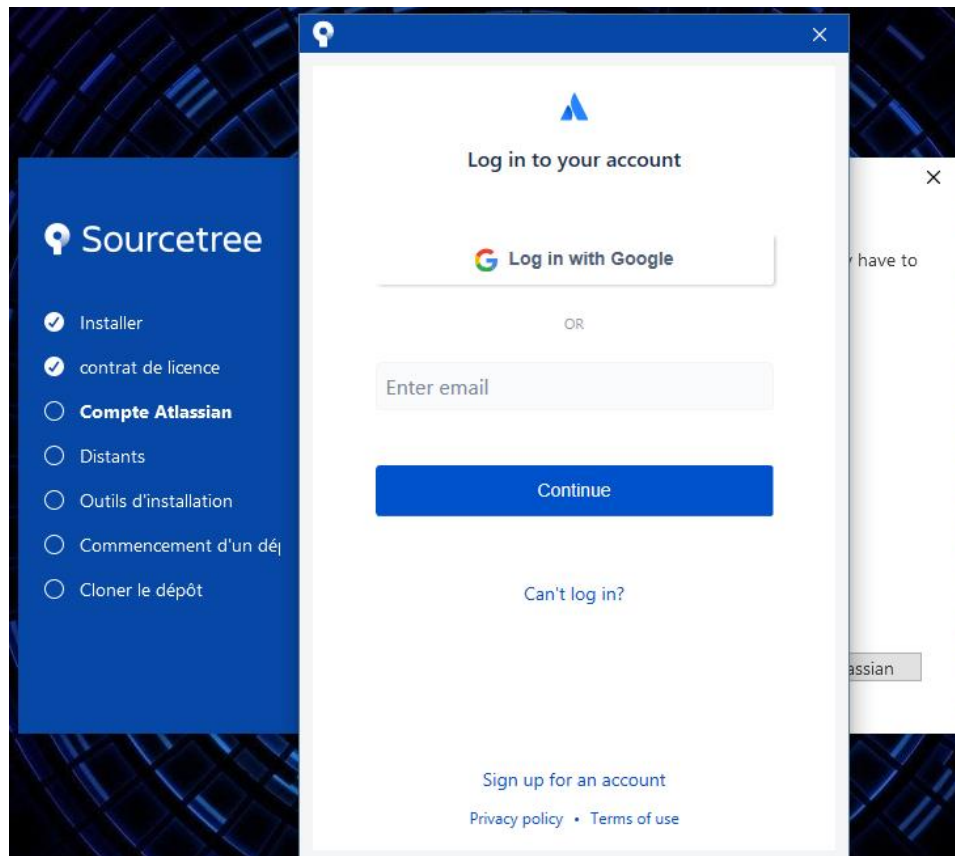
4. Installation de SourceTree

Rendez-vous sur le site : <https://www.sourcetreeapp.com/>

Téléchargez l'exécutable puis installez SourceTree.

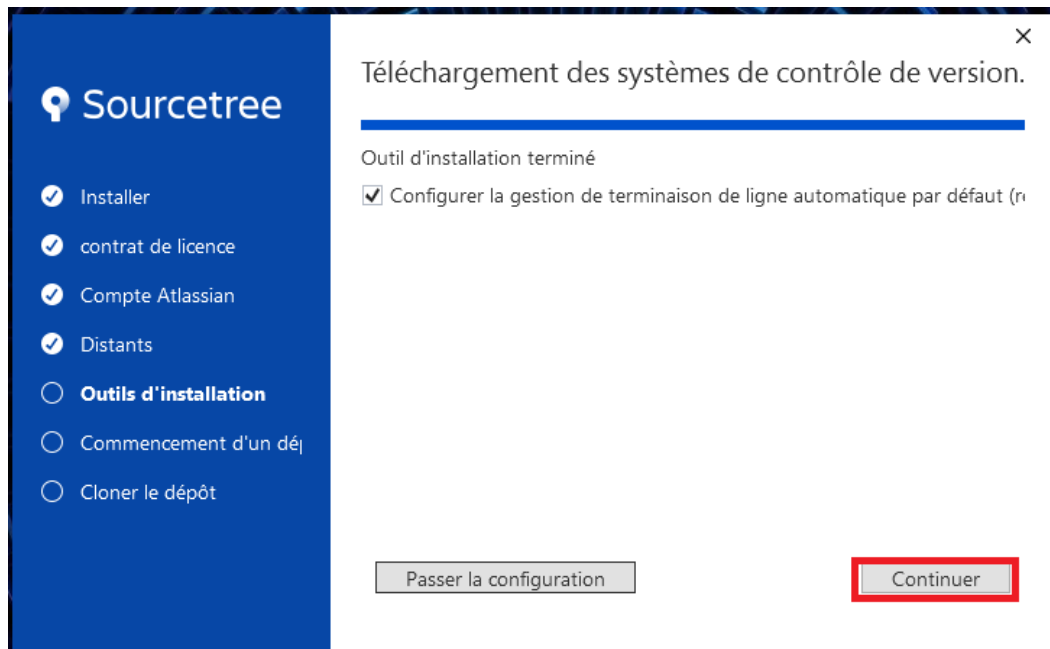


Connectez-vous à votre compte Bitbucket via SourceTree afin de lier votre compte et le logiciel.



Lorsque vous appuierez sur continuer, une page web s'ouvrira, connectez-vous encore une fois avec vos informations Bitbucket afin de pouvoir utiliser le protocole OAuth entre Bitbucket et SourceTree.

Une fois les informations tapées, vous devriez avoir une page blanche et SourceTree passera à l'étape suivante.



Après avoir cliqué sur le bouton « Continuer », vous pourrez voir tous les dépôts que vous pouvez cloner sur votre PC.

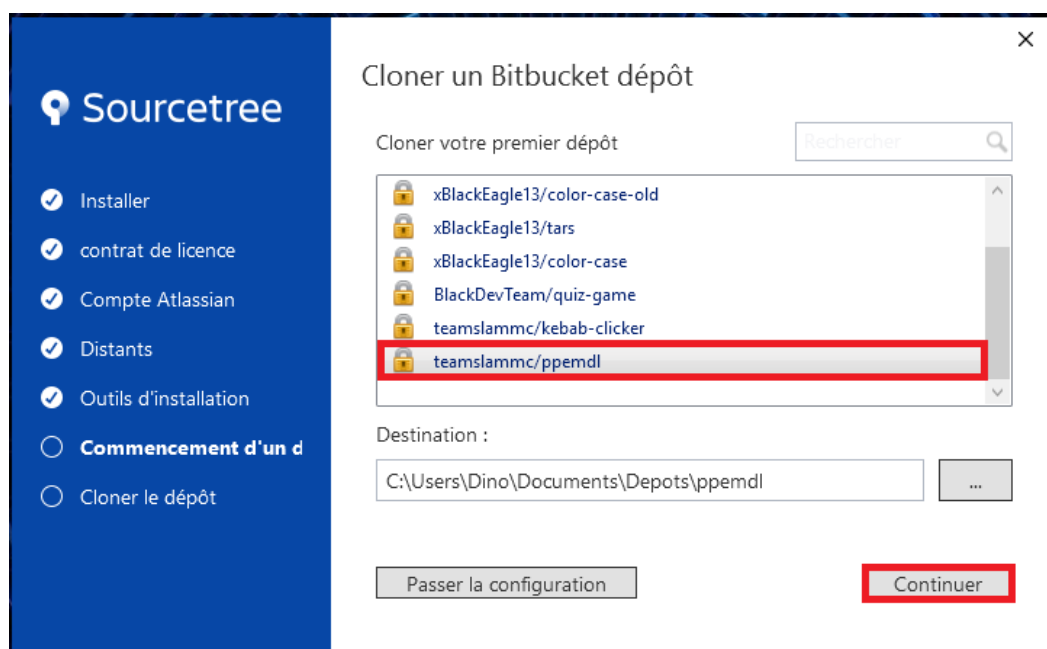
Le logiciel vous propose vos dépôts personnels ou les dépôts possédés par la/les équipes dans lesquelles vous êtes.

Vous devriez voir le dépôt précédemment créé, sélectionnez-le puis choisissez son emplacement.

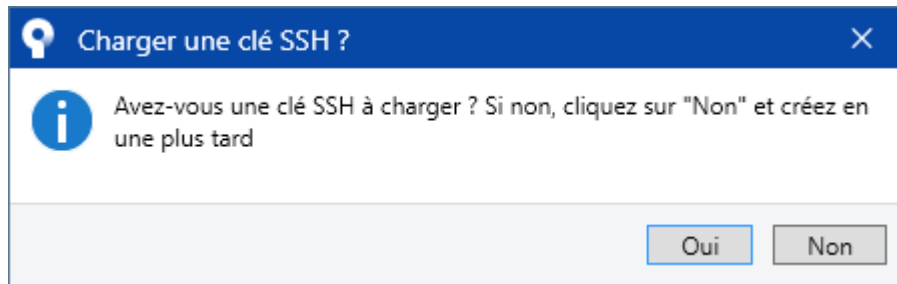
Afin que la destination du dépôt soit valide, le chemin doit contenir un dossier vide pour que le dépôt soit cloner à l'intérieur.

Vous devez avoir un chemin de ce type :

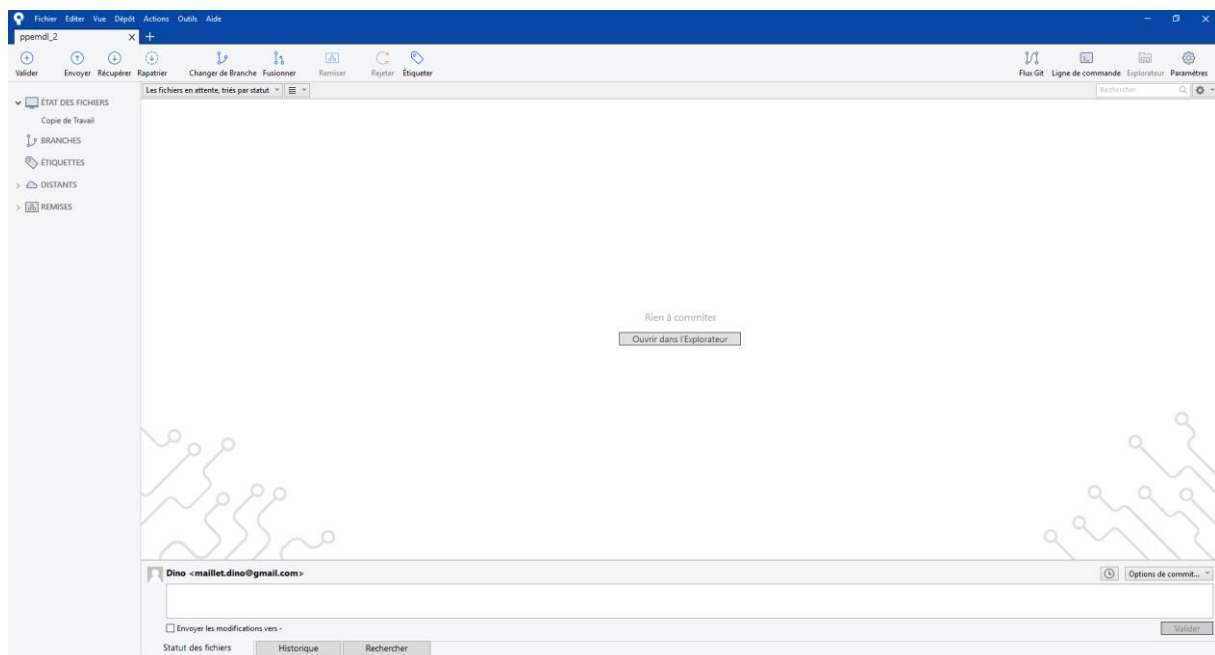
« C:\Users\VOTRE_NOM\Documents\VOTRE_DOSSIER\VOTRE_DEPOT »



Une fois que vous avez cliqué sur « Continuer », répondez « Non » pour la création de la clé SSH.



Une fois validé, vous arrivez sur la vue principale de SourceTree.

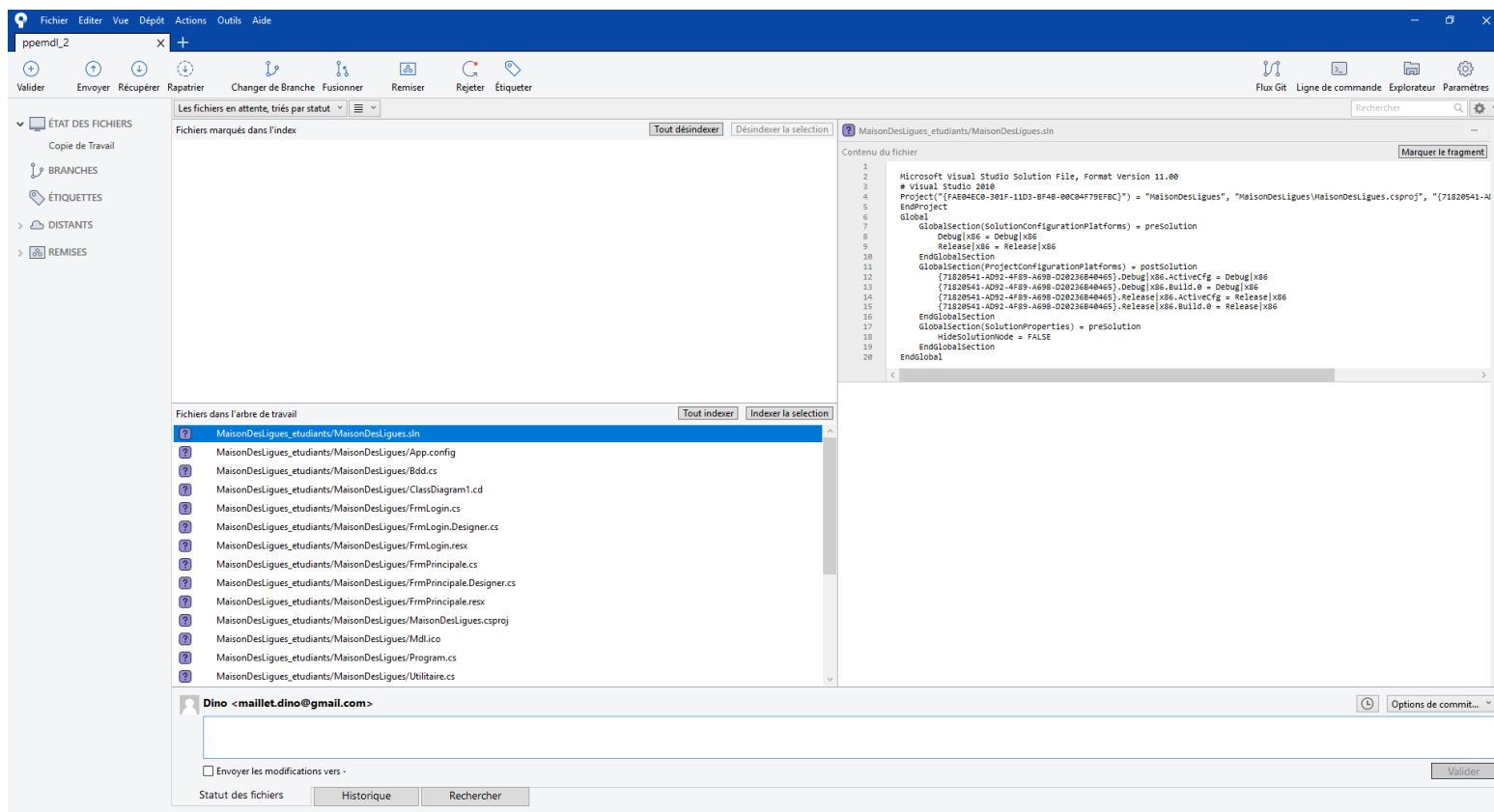


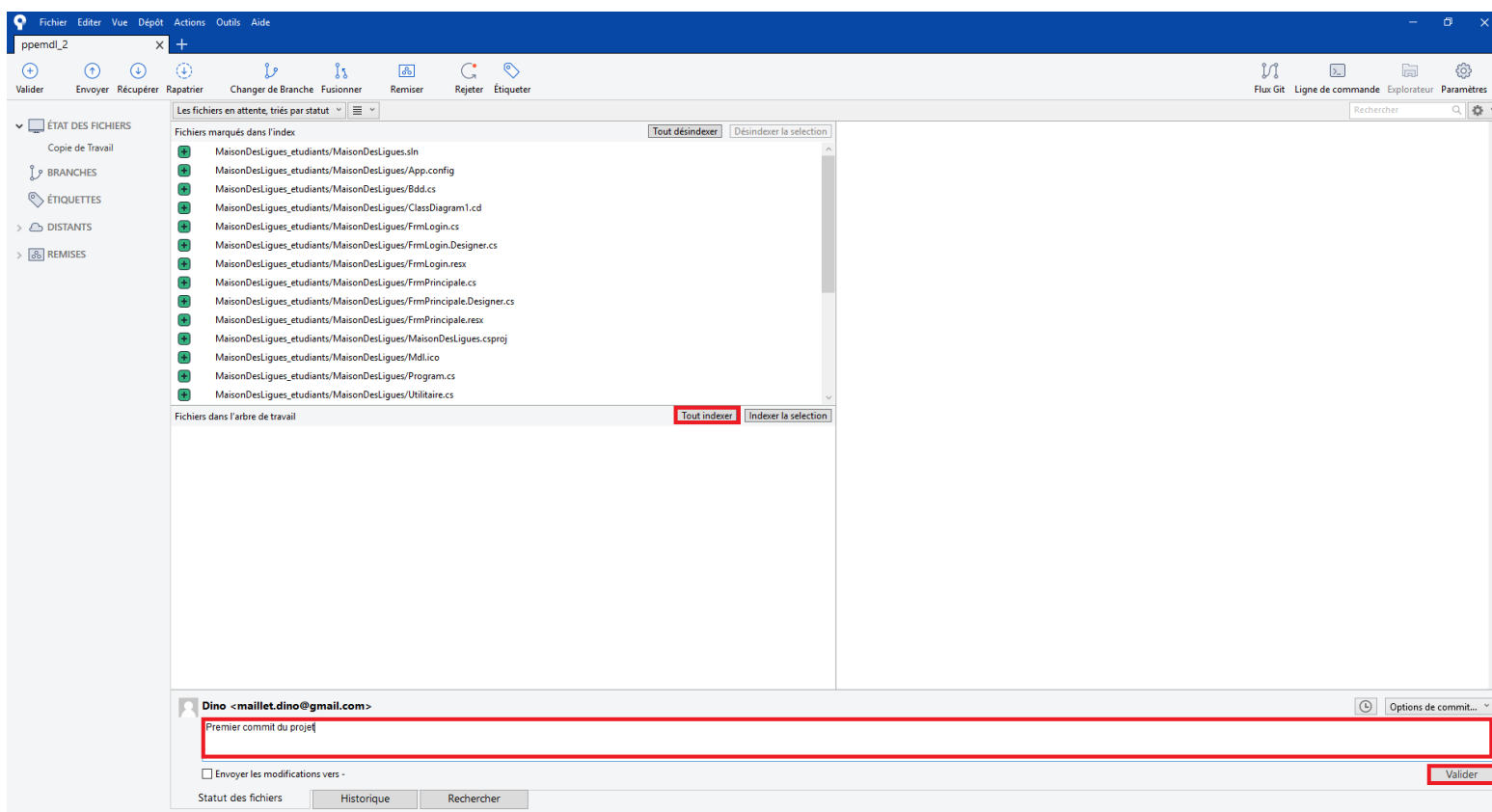
5. Utilisation de SourceTree et ajout du projet M2L

Nous allons tout d'abord ajouter le projet M2L dans le dossier du dépôt afin que SourceTree puisse le détecter et effectuer le premier commit.

Une fois le dossier « MaisonDesLigues_etudiant » extrait du fichier .RAR, rendez-vous à l'emplacement de votre dépôt et collez le dossier à la racine du dossier du dépôt.

Vous devriez avoir quelque chose de ce genre dans le logiciel SourceTree, une fois la manipulation effectuée.





Il suffit maintenant, d'indexer tout le contenu, d'ajouter une description de ce premier commit puis de valider pour l'envoyer sur le dépôt distant Bitbucket.

Après avoir validé, SourceTree validera le commit. Ce dernier sera alors en attente d'être envoyé vers le dépôt distant.

Vous remarquerez qu'une branche s'est créé dans l'onglet « Branches » du panneau de gauche. Vous pouvez cliquer dessus afin de voir l'historique de vos commits.

Afin d'envoyer le commit, cliquez sur le bouton « Envoyer » dans le menu horizontal dans la partie supérieure de SourceTree.

Enfin sélectionnez la branche « Master » puis cliquez sur « OK » pour que SourceTree entame l'upload du commit vers le dépôt distant.

Il ne vous reste plus qu'à vérifier sur le site Bitbucket si le commit à bien eu lieu. Généralement, oui si vous n'avez pas eu d'erreurs dans le logiciel SourceTree.

Lorsqu'un membre de votre équipe juge la version de son travail correct et que ce dernier envoie ses commits vers le dépôt distant, toutes les personnes de l'équipe doivent récupérer les modifications.

Il suffit alors de cliquer sur le bouton « Récupérer » pour que SourceTree récupère la dernière version des fichiers.

CONSEIL : Avant chaque début de développement et donc d'ouverture du projet avec Visual Studio, si vous ne savez pas qu'un membre de votre équipe a fait des modifications, vous pouvez soit regarder sur Bitbucket soit cliquer sur l'onglet « Dépôt » puis sur « Rafraîchir le statut du dépôt distant ». Si des commits existent alors un petit chiffre apparaîtra à côté du bouton « Récupérer ».

Le tutoriel touche maintenant à sa fin.

Bon developpement !