

vendredi 1er décembre



git 3^e

```
git config --local --list  
git config --global --list
```

```
git config --local user.name "Mon Nom"  
git config --local user.email "moi@exa.com"
```

```
echo "nouveau" >> mon_fichier.txt  
git add mon_fichier.txt  
git commit -m "Ceci est mon message"
```

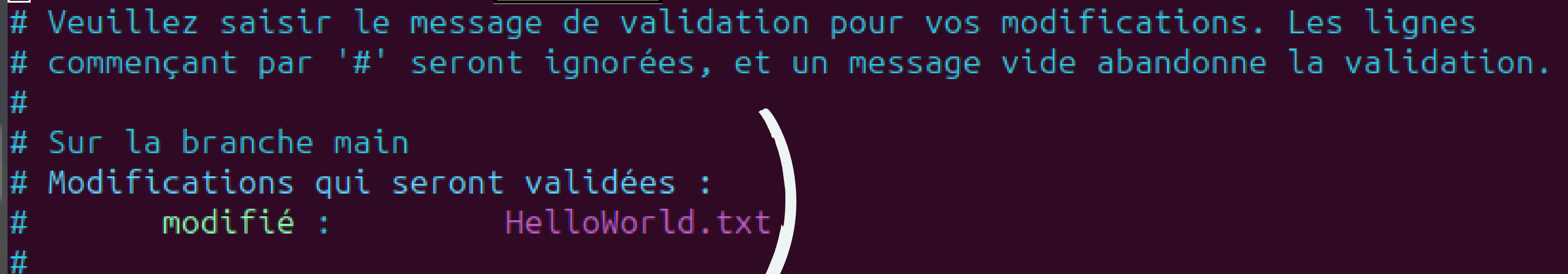
```
git add mon_fichier.txt  
git log -1 <--- nom et email ?
```

**Créer un alias de 'commit'
'ci'**

```
echo hello >> mon_fichier.txt  
git add mon_fichier.txt  
git commit
```

i

ESC



```
# Veuillez saisir le message de validation pour vos modifications. Les lignes  
# commençant par '#' seront ignorées, et un message vide abandonne la validation.  
#  
# Sur la branche main  
# Modifications qui seront validées :  
#   modifié :      HelloWorld.txt  
#  
# ~ ~ ~ ~ ~
```

-- INSERTION --

:wq

```
git config --local core.editor notepad
```

editor =

**\\"C:\\\\Program Files\\\\Notepad++\\\\notepad++.exe
-multiInst -notabbar -nosession -noPlugin**

Un Bon message de commit

“Action suivi d’un message court” **< 50 char.**

Un Bon message de commit

“Fixed add_crapolade() string bug”

“Add new method add_crapolade()”

“Add new map layer”

“Changed default map layer”

Un message de commit complet

Titre **“Add new method add_crapolade()”**

..... *empty space*

add_crapolade() individually add to DB

- **more modular**
- **checks db**
- **raises Exception if already exist**

Corps

Un message de commit : pourquoi

Titre -> voir tout de suite ce qui a été fait

**Corps -> Expliquer la modif pour les suivants (et
nous meme)**

Aller visiter un historique de commits GITHUB

- 1. ouvrir projet linux / github**
- 2. cliquer sur commits**
- 3. explorer les messages titres**
- 4. ouvrir un commit complet**

Historique de commits de son propre projet

Créer 5 commits:

1. **Ajouter des fichiers:** `git s`, `git add`, `git ci`
2. **Changer d'autres:** `git s`, `git add`, `git ci`
3. `git l`

`git show 9424c4a`

Historique de commits de son propre projet

1.git push

2.voir l'historique sur github