



# Uso de la Herramienta "GIT" para el Desarrollo de la Competencia Trabajo en Grupo

Casiano Rodríguez León Coromoto León Hernández Gara Miranda Valladares Eduardo Segredo González

Escuela Tecnica Superior de Ingeniería Informática Universidad de La Laguna

24 de Junio de 2014



- Contexto
- 2 Competencias Transversales: Trabajo en Equipo

### <u>Í</u>ndice

- Contexto
- 2 Competencias Transversales: Trabajo en Equipo
- 3 Control de Versiones

- Contexto
- 2 Competencias Transversales: Trabajo en Equipo
- 3 Control de Versiones
- 4 Colaboración

- Contexto
- 2 Competencias Transversales: Trabajo en Equipo
- 3 Control de Versiones
- 4 Colaboración
- 5 Conflictos y Resolución de Conflictos

- Contexto
- 2 Competencias Transversales: Trabajo en Equipo
- 3 Control de Versiones
- 4 Colaboración
- 5 Conflictos y Resolución de Conflictos
- 6 Programación en Pareja (Pair Programming)

- Contexto
- 2 Competencias Transversales: Trabajo en Equipo
- 3 Control de Versiones
- 4 Colaboración
- 5 Conflictos y Resolución de Conflictos
- 6 Programación en Pareja (Pair Programming)
- 7 Evaluación

- Contexto
- 2 Competencias Transversales: Trabajo en Equipo
- 3 Control de Versiones
- 4 Colaboración
- 5 Conflictos y Resolución de Conflictos
- 6 Programación en Pareja (Pair Programming)
- 7 Evaluación
- 8 Conclusión: Control de Versiones para Todo y para Tod@s

Tercer curso del Grado en Ingeniería Informática

- Tercer curso del Grado en Ingeniería Informática
- ② 6 créditos: 3 de Teoría 1,5 de problemas y 1,5 de prácticas de laboratorio

- Tercer curso del Grado en Ingeniería Informática
- ② 6 créditos: 3 de Teoría 1,5 de problemas y 1,5 de prácticas de laboratorio
- 3 El número de alumnos matriculados supera los ciento sesenta

- Tercer curso del Grado en Ingeniería Informática
- ② 6 créditos: 3 de Teoría 1,5 de problemas y 1,5 de prácticas de laboratorio
- Sel número de alumnos matriculados supera los ciento sesenta
- Se dividen en dos grupos para las tres horas de teoría y problemas (mañana y tarde)

- Tercer curso del Grado en Ingeniería Informática
- ② 6 créditos: 3 de Teoría 1,5 de problemas y 1,5 de prácticas de laboratorio
- Sel número de alumnos matriculados supera los ciento sesenta
- Se dividen en dos grupos para las tres horas de teoría y problemas (mañana y tarde)
- Se dividen en siete grupos para la hora de prácticas de laboratorio

- Tercer curso del Grado en Ingeniería Informática
- ② 6 créditos: 3 de Teoría 1,5 de problemas y 1,5 de prácticas de laboratorio
- 3 El número de alumnos matriculados supera los ciento sesenta
- Se dividen en dos grupos para las tres horas de teoría y problemas (mañana y tarde)
- Se dividen en siete grupos para la hora de prácticas de laboratorio
- © Cuatro profesores

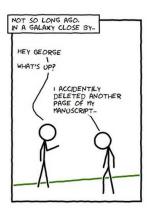
- Tercer curso del Grado en Ingeniería Informática
- ② 6 créditos: 3 de Teoría 1,5 de problemas y 1,5 de prácticas de laboratorio
- 3 El número de alumnos matriculados supera los ciento sesenta
- Se dividen en dos grupos para las tres horas de teoría y problemas (mañana y tarde)
- Se dividen en siete grupos para la hora de prácticas de laboratorio
- © Cuatro profesores
- ② Dos a cargo de los respectivos grupos de teoría y el resto compartiendo horas de laboratorio

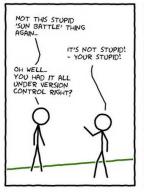
• T10. Capacidad de integrarse rápidamente y trabajar eficientemente y rápidamente en equipo . . .

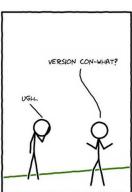
- T10. Capacidad de integrarse rápidamente y trabajar eficientemente y rápidamente en equipo . . .
- T12. Capacidad de relación interpersonal

- T10. Capacidad de integrarse rápidamente y trabajar eficientemente y rápidamente en equipo . . .
- T12. Capacidad de relación interpersonal
- T16. Capacidad de planificación y organización del trabajo personal

### Control de Versiones







#### Control de Versiones

Se llama control de versiones a la gestión de los diversos cambios que se realizan sobre los elementos de algún producto o una configuración del mismo.

Una versión, revisión o edición de un producto, es el estado en el que se encuentra el mismo en un momento dado de su desarrollo o modificación.

### Control de Versiones: La Máquina del Tiempo

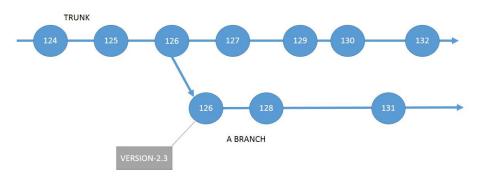


#### Control de Versiones: Git

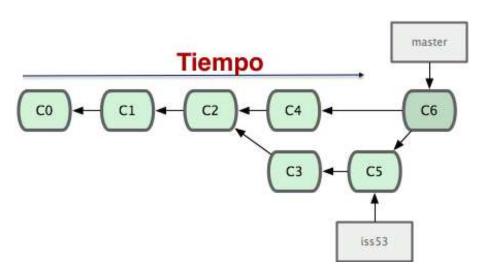




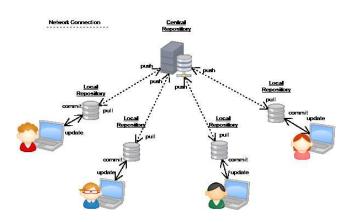
### Ramas: Universos Paralelos



#### Mezclando Universos Paralelos



#### Colaboración

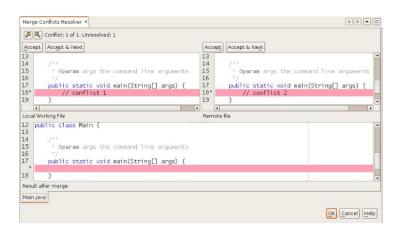


Cada usuario modifica la copia local (working copy) y cuando el usuario decide compartir los cambios (push) el sistema automáticamente intenta combinar (merge) las diversas modificaciones.

### Incidencias/Issues



### Conflictos



El principal problema es la posible aparición de conflictos que deban ser solucionados manualmente que resultan de las posibles inconsistencias que surgen al modificar el mismo fichero por varias personas no coordinadas.

# Programación en Parejas



#### Evaluación

```
examples - casiano@air:~/jilabradorsrc/rugl/examples - vim -
casiano@ai...i/examples casiano@air.-/STW1415 casiano@ai...orsrc/rugl casiano@ai...oogledrive casiano@ai...oogledrive casiano@ai...oogledrive
      programming :language => :javascript, :height => 150, :width => 800 do
63
         text %q{Write a JavaScript function named `suma` with two-
                  marguments that return the sum of them}
64
65
         answer JS.new(:'examples/test suma.is')
66
      end
67 ..
68
      fill in do
69
         text %q{
70
            Calculate the determinant of this matrix:
            $$\mathbf{A} = \begin{vmatrix}.
           1 & 3 \\\\.
73
            2 & 4.
74
            \end{vmatrix}$$
            <hr/>
76
78
         answer -1
79
      end
           9. [1 point] Write a JavaScript function named 'suma' with two arguments that return the sum of them
                     1 suma = function(x,y) { return x+y; }
              1.00/1.00 puntos
          10. [1 point] Calculate the determinant of this matrix:
                                                                             A = \begin{bmatrix} 1 & 3 \\ 2 & 4 \end{bmatrix}
              -2
               Enviar
              1.00/1.00 puntos
```

### Control de Versiones para Todo y para Tod@s

