МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ДНР

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра ПИ

Институт КНТ

Факультет ИСП

Лабораторная работа №2

Курс: Профессиональная практика программной инженерии

Выполнил

ст. гр. ПИ-18в

Суханов А.А.

Проверил

Ищенко А.П.

Донецк – 2022

Цель работы: познакомиться с основами использования веток в системе контроля версий Git.

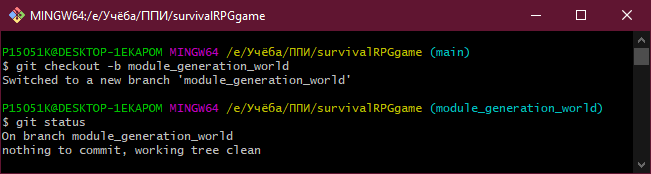


Рисунок 1 – Создание ветки к «Модуль генерации мира»

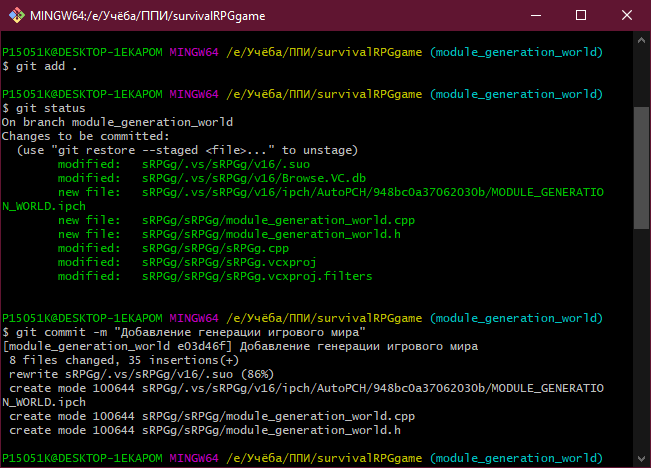


Рисунок 2 – Добавление кода генерации игрового мира

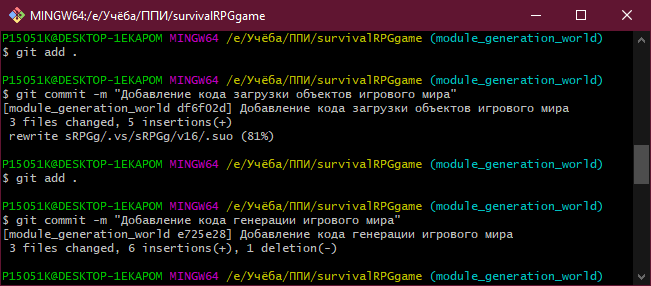


Рисунок 3 – Добавление коммитов к «Модуль генерации мира»

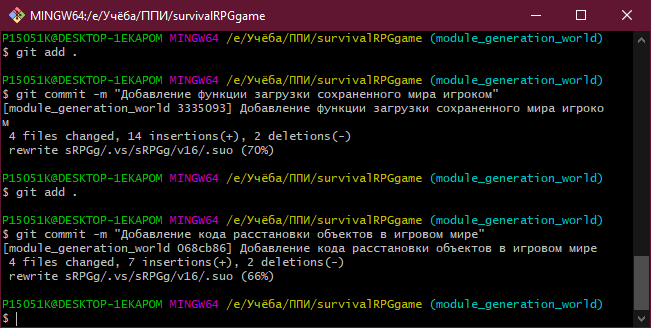


Рисунок 4 – Добавление коммитов к «Модуль генерации мира»

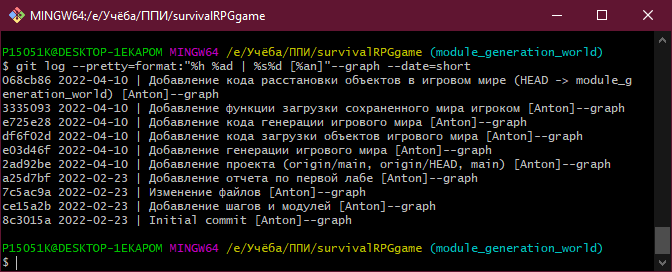


Рисунок 5 – Команда git log

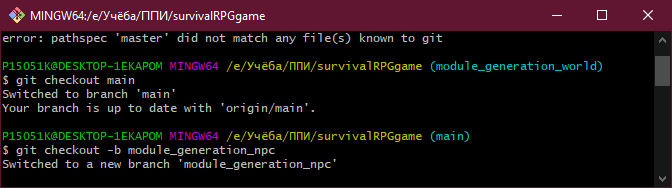


Рисунок 6 – Переключение на ветку main и создание новой метки для модуля «Модуль генерации неигровых персонажей»

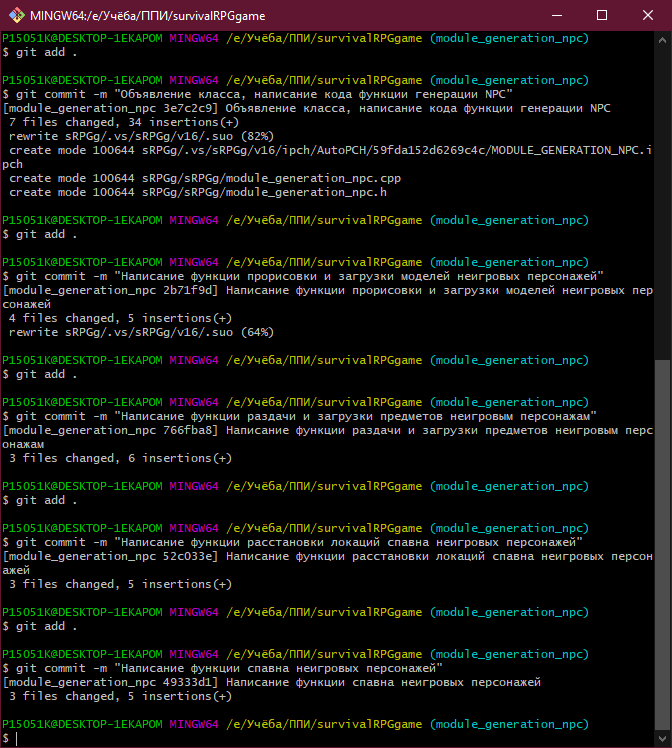


Рисунок 7 – Коммиты к «Модуль генерации неигровых персонажей»

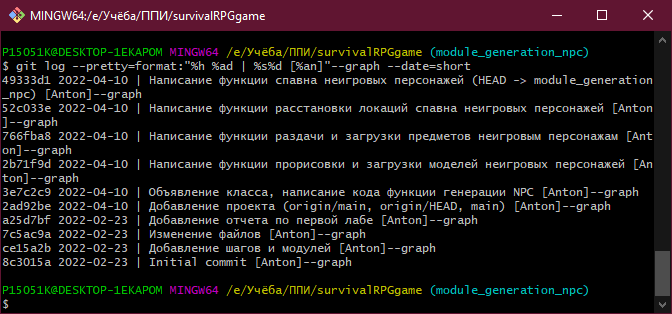


Рисунок 8 – Команда git log к «Модуль генерации неигровых персонажей»

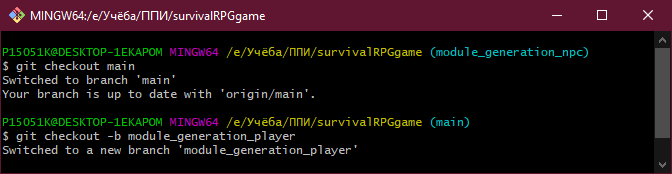


Рисунок 9 – Переход к ветке main и создание новой ветки

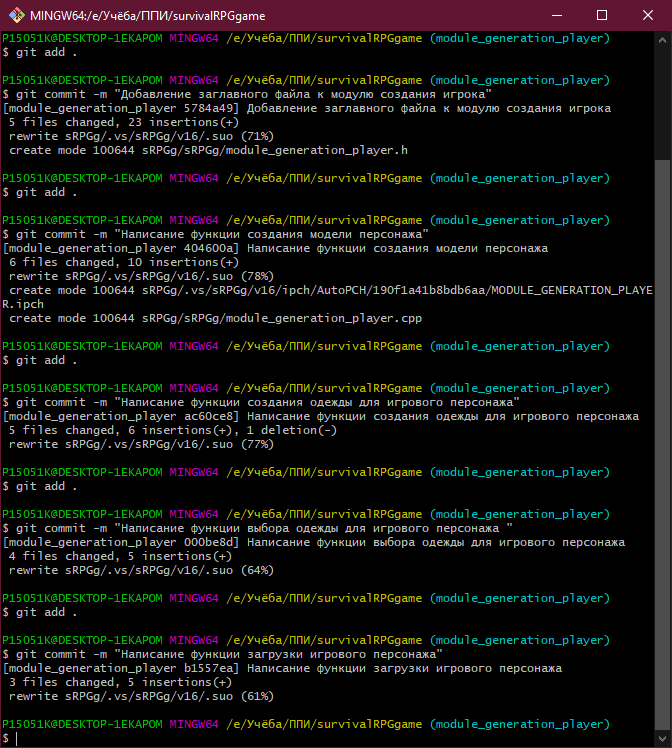


Рисунок 10 – Коммиты к «Модуль генерации и создания игрового персонажа»

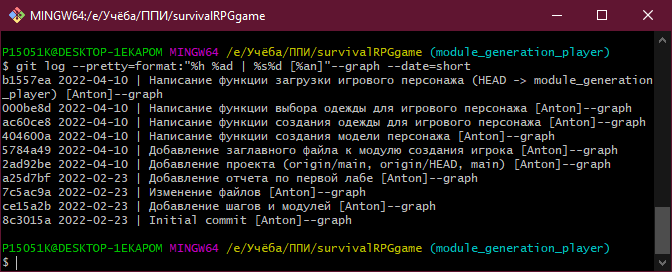


Рисунок 11 – Команда git log к «Модуль генерации и создания игрового персонажа»

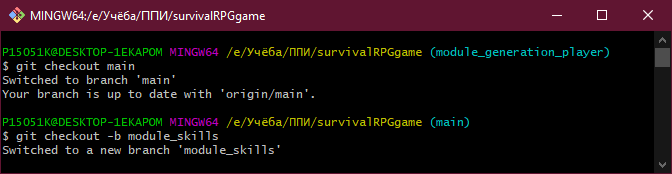


Рисунок 12 – Переход к ветке main и создание новой ветки

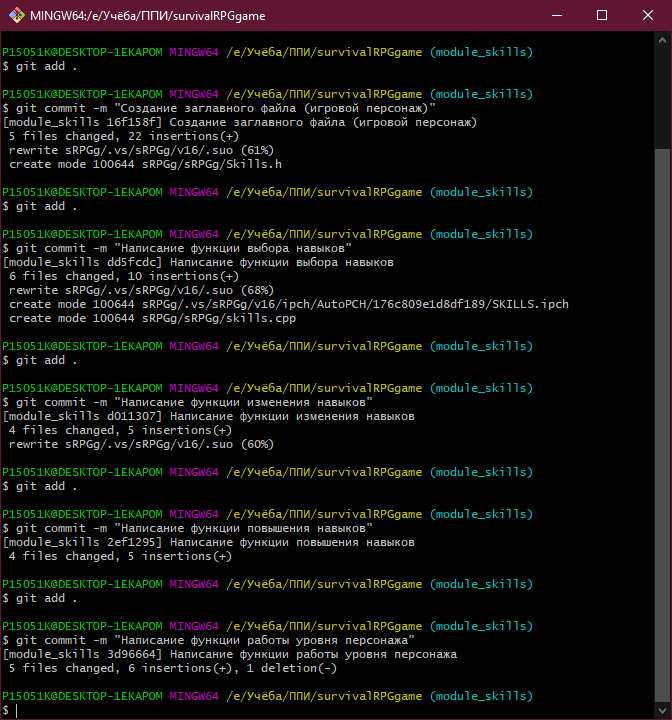


Рисунок 13 – Коммиты к «Модуль генерации/прокачки характеристик персонажа»

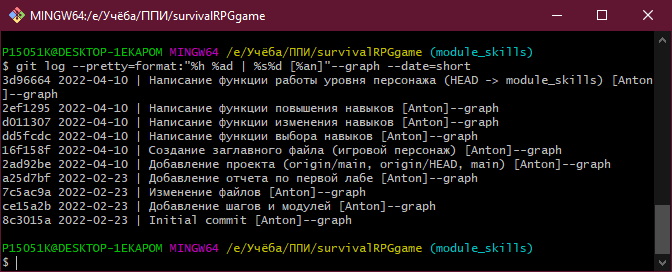


Рисунок 14 – Команда git log к «Модуль генерации/прокачки характеристик персонажа»

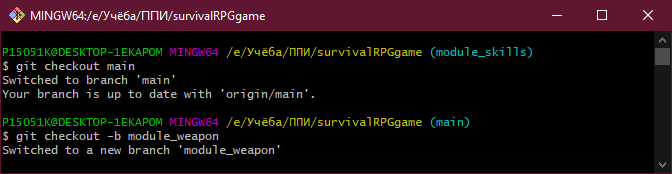


Рисунок 15 – Переход к ветке main и создание новой ветки

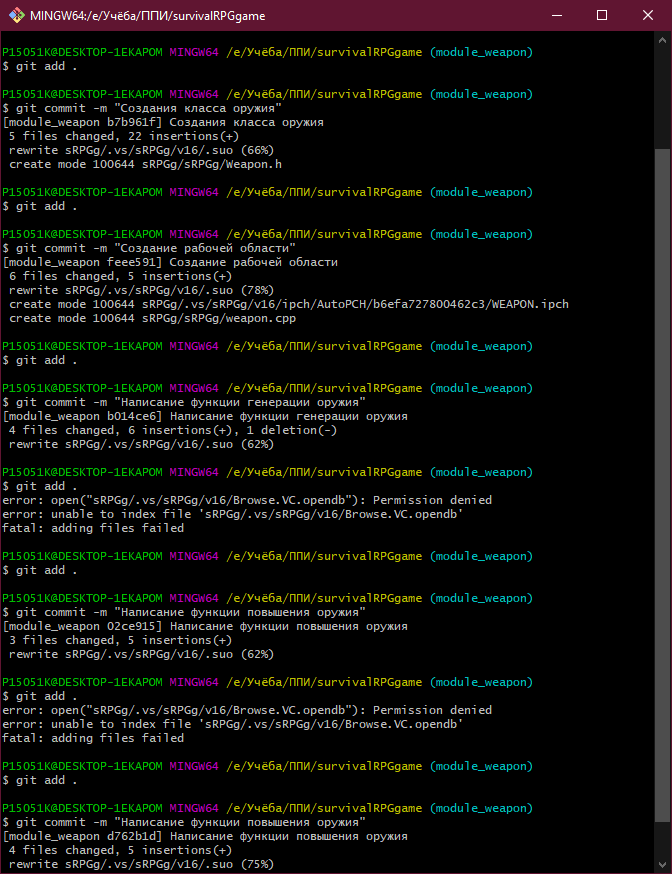


Рисунок 16 – Коммиты к «Модуль оружия»

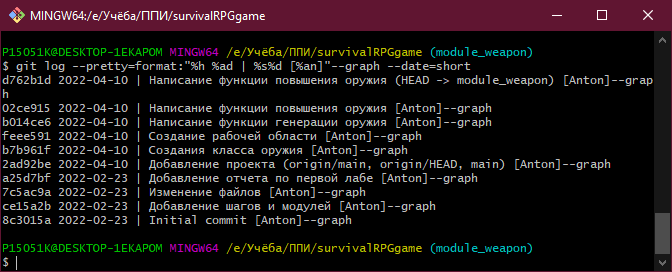


Рисунок 17 – Команда git log к «Модуль оружия»

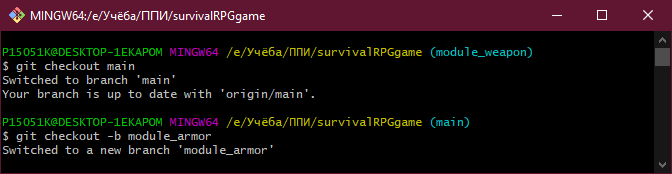


Рисунок 18 – Переход к ветке main и создание новой ветки

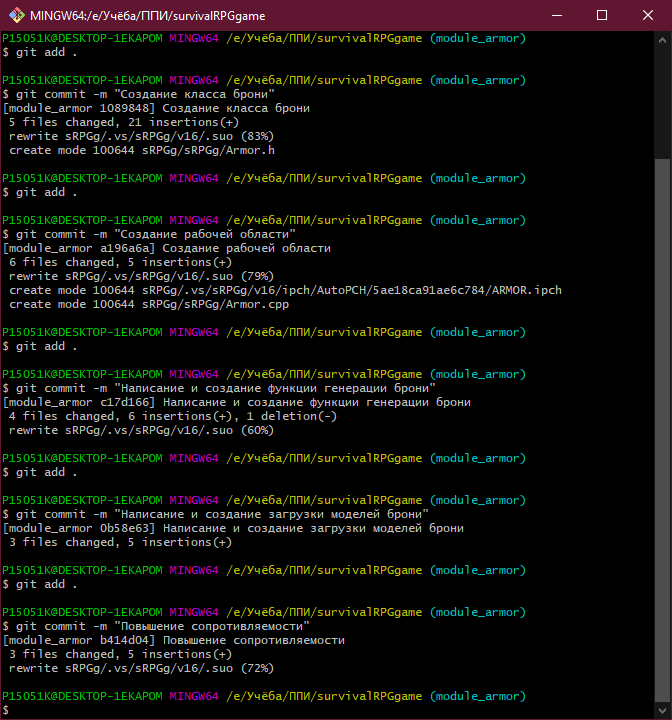


Рисунок 19 – Команда git log к «Модуль брони»

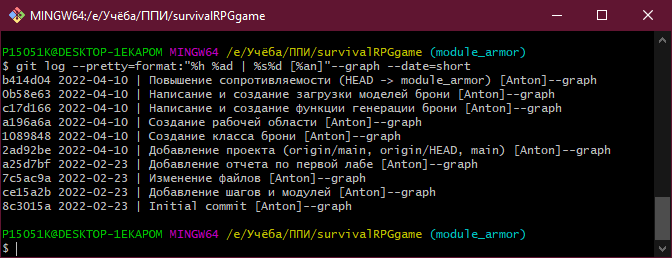


Рисунок 20 – Команда git log к «Модуль брони»

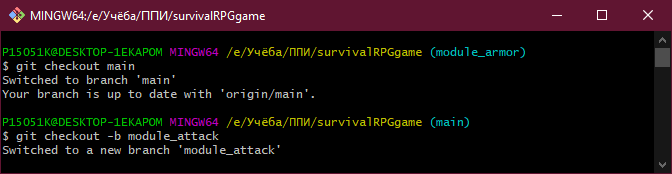


Рисунок 21 – Переход к ветке main и создание новой ветки

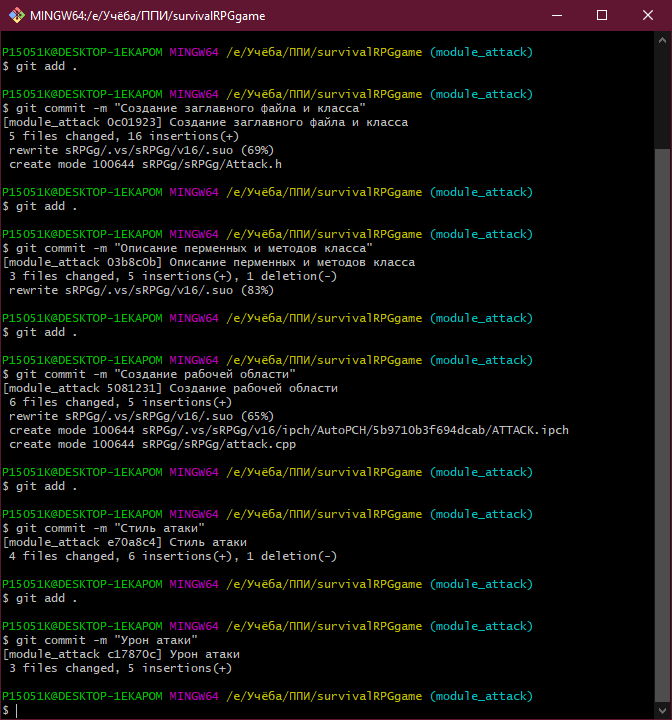


Рисунок 22 – Коммиты к «Модуль атаки»

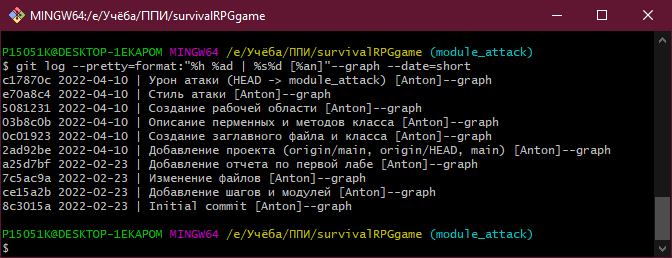


Рисунок 23 – Команда git log к «Модуль атаки»

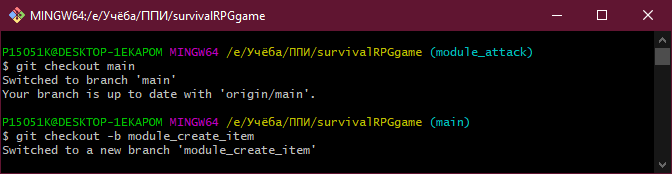


Рисунок 24 – Переход к ветке main и создание новой ветки

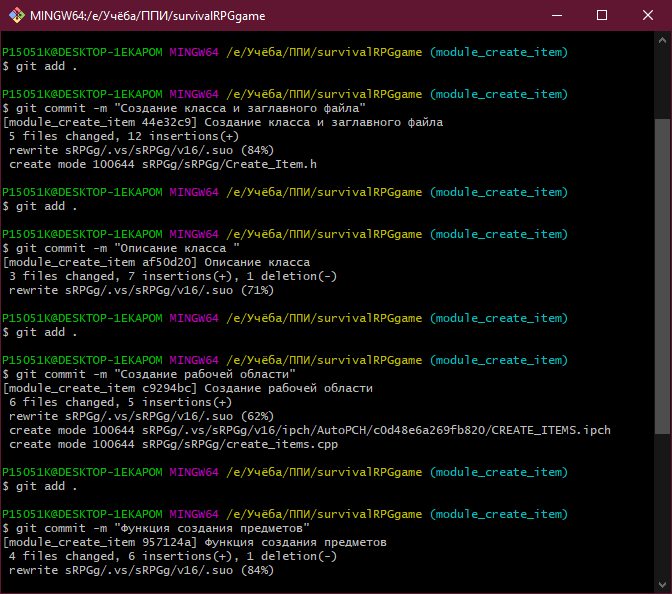


Рисунок 25 – Коммиты к «Модуль системы создания предметов»

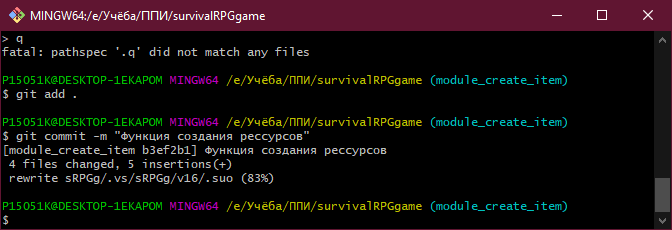


Рисунок 26 – Коммит к «Модуль системы создания предметов»

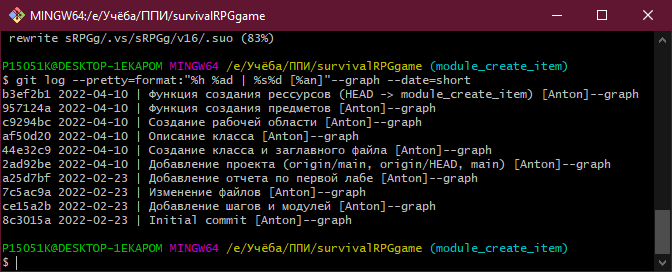


Рисунок 27 – Команда git log к «Модуль системы создания предметов»

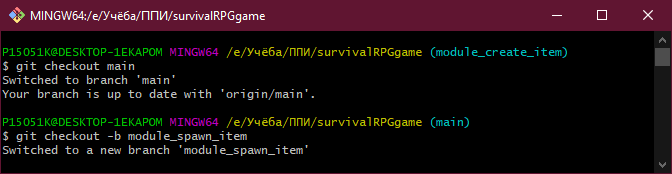


Рисунок 28 – Переход к ветке main и создание новой ветки

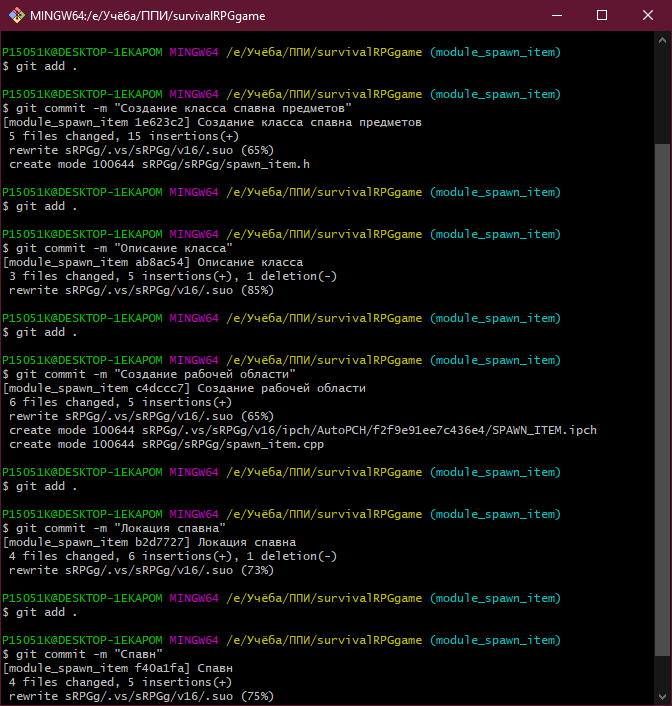


Рисунок 29 – Коммиты к «Модуль генерации появления случайных предметов»

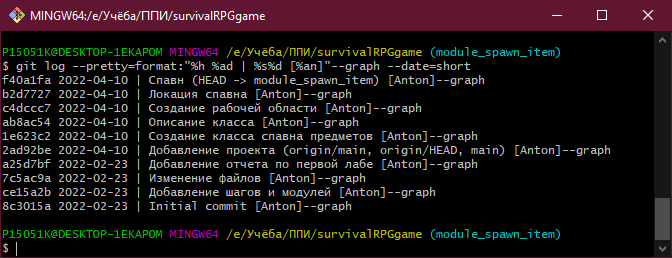


Рисунок 30 – Команда git log к «Модуль генерации появления случайных предметов»

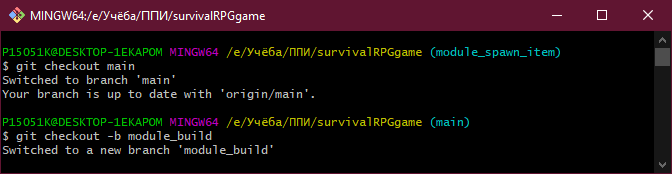


Рисунок 31 – Переход к ветке main и создание новой ветки

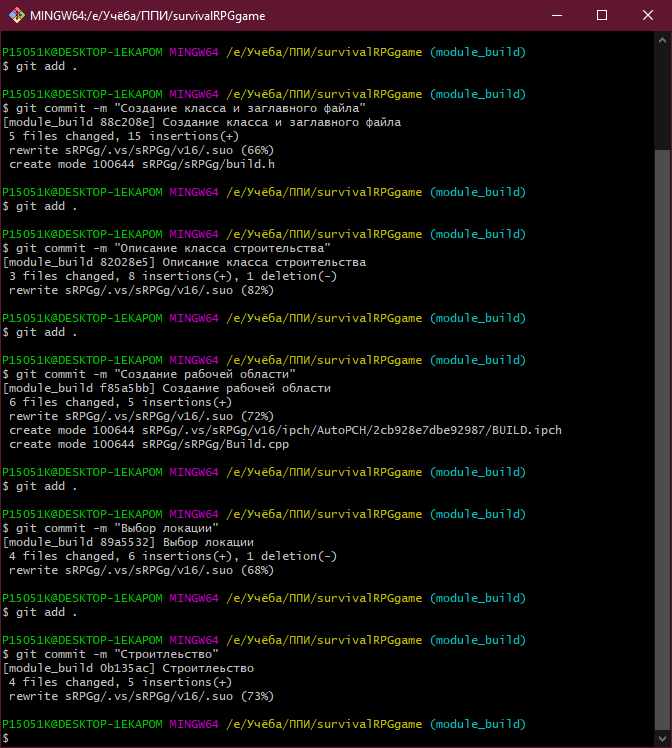


Рисунок 32 – Коммиты к «Модуль строительства»

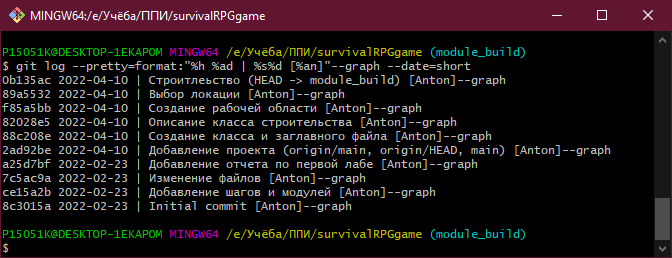


Рисунок 33 – Команда git log к «Модуль строительства»

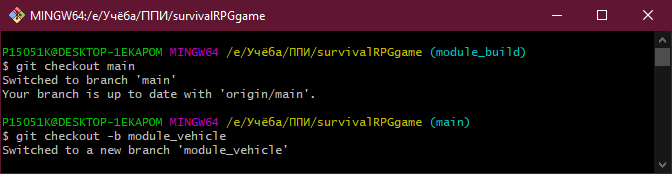


Рисунок 34 – Переход к ветке main и создание новой ветки

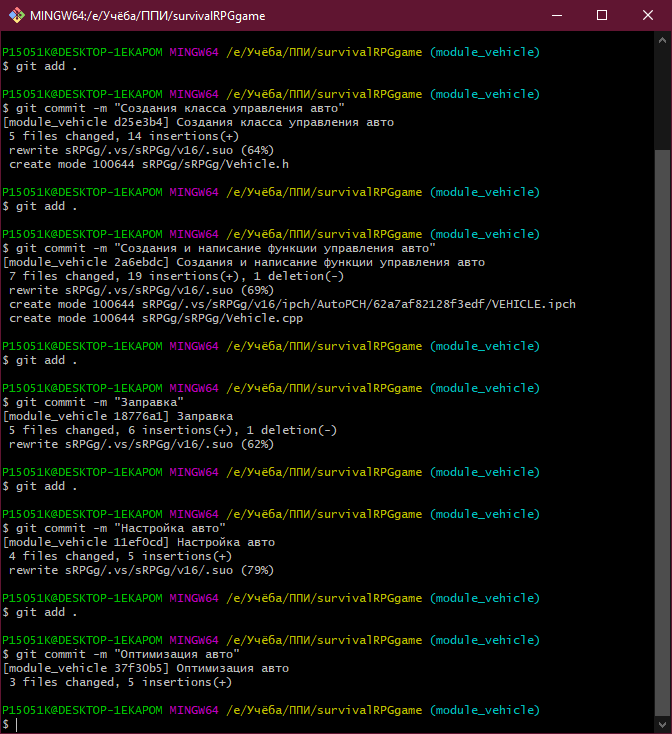


Рисунок 35 – Коммиты к «Модуль транспорта»

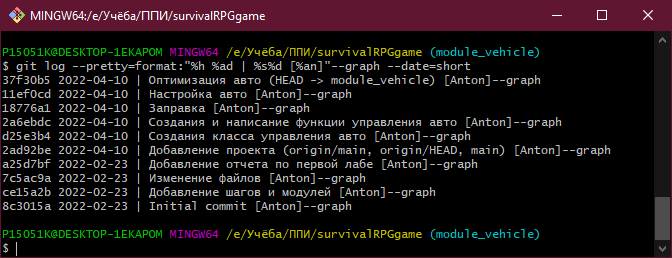


Рисунок 36 – Команда git log к «Модуль транспорта»

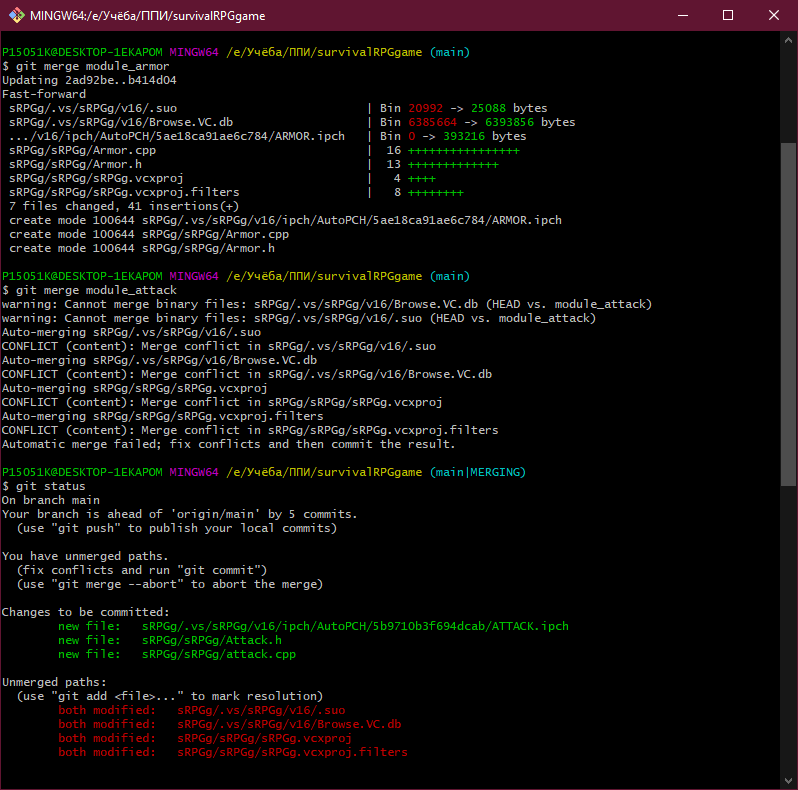


Рисунок 37 – Слияние ветки и получение конфликта

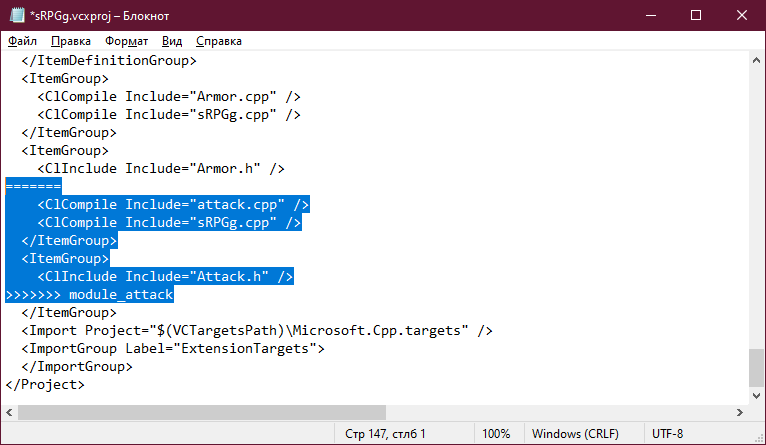


Рисунок 38 – Сам конфликт в файле

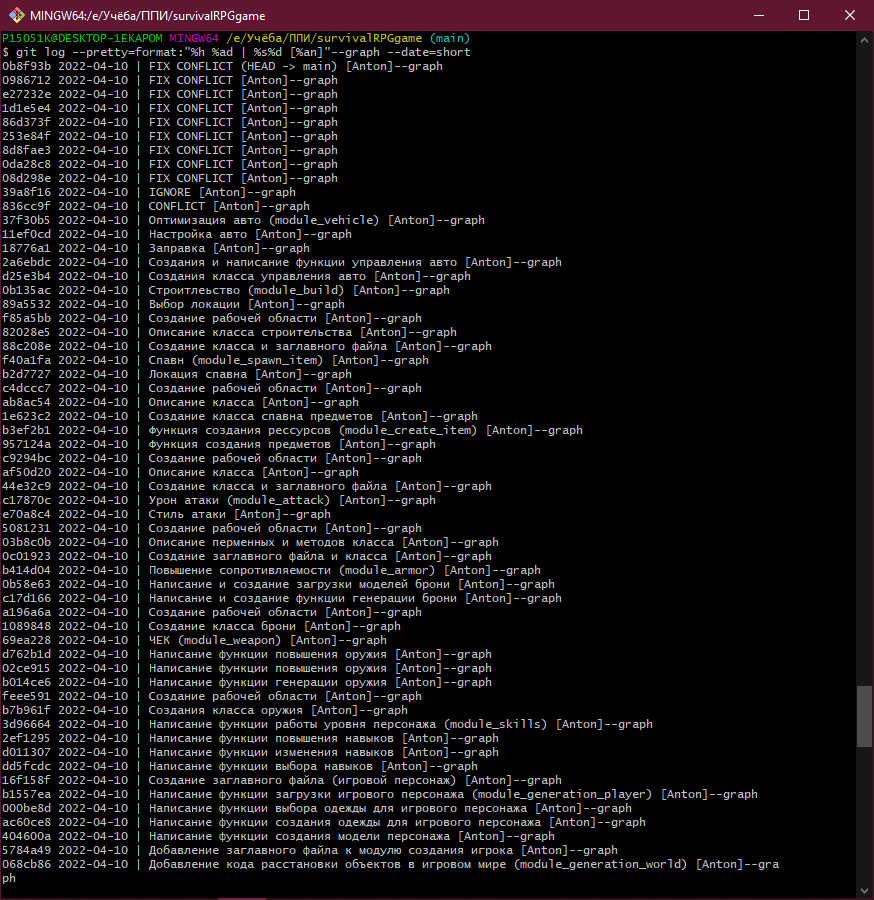


Рисунок 39 – Команда git log

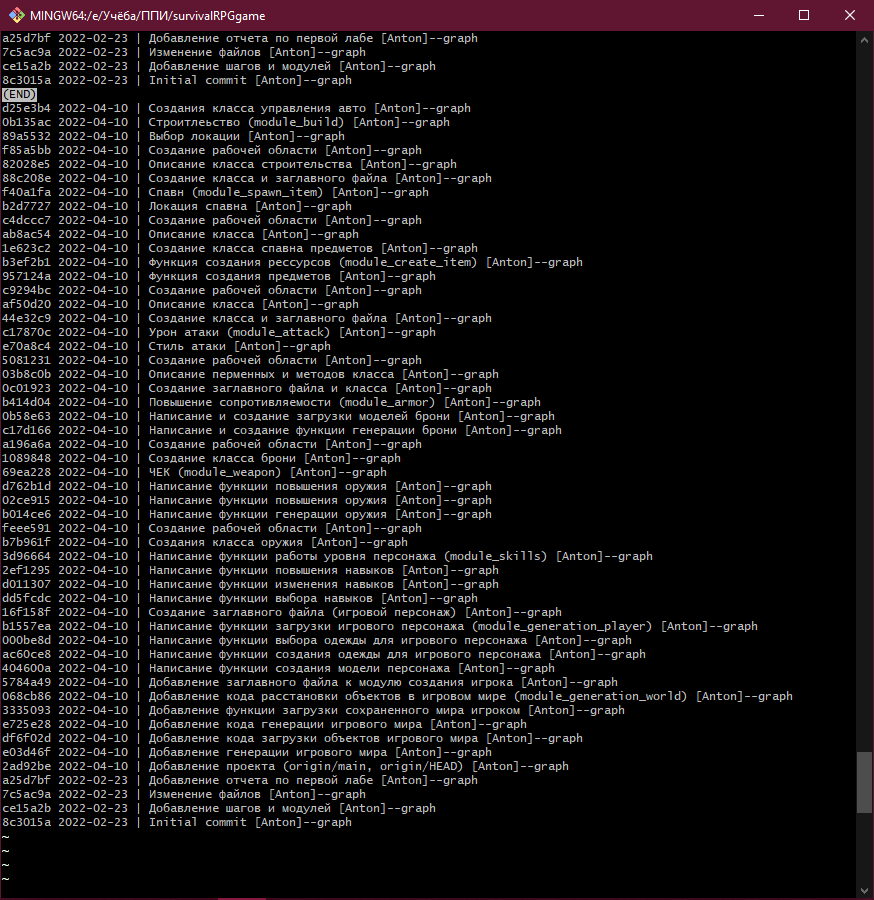


Рисунок 40 – Команда git log

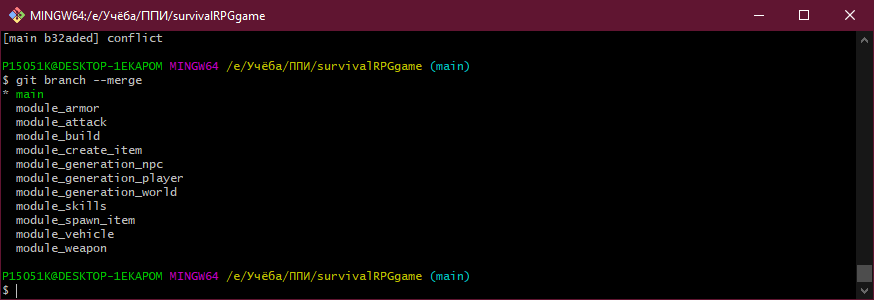


Рисунок 41 – Проверка на слияние веток

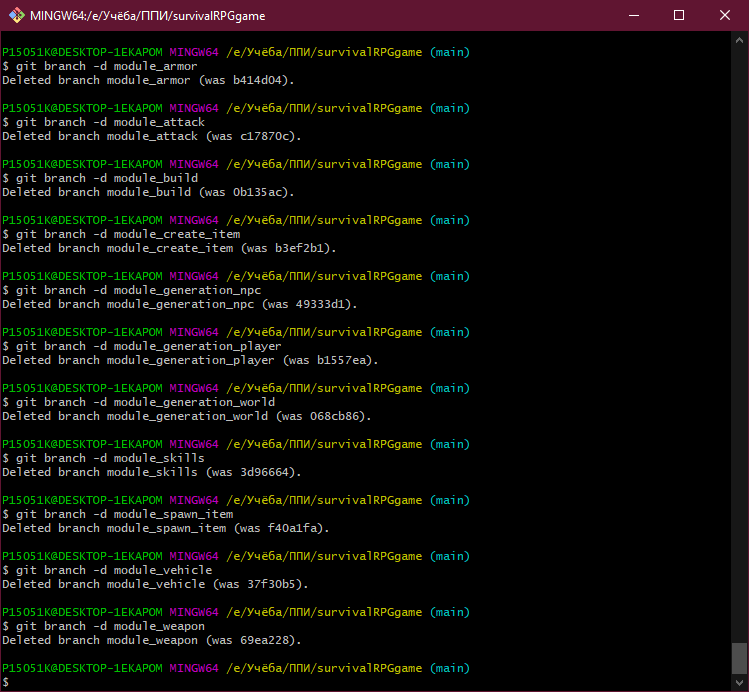


Рисунок 42 – Удаление веток

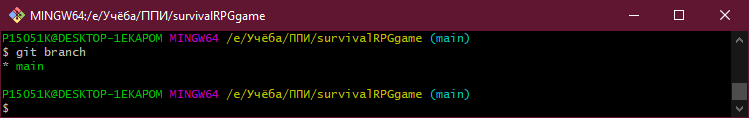


Рисунок 43 – Проверка веток