

* Comandos (cmd) no Git

- (dir): listar todas as pastas dentro do diretório.

* ls no linux

- (cd): Navegar entre as pastas

- (cd ..): Voltar p/ pasta anterior

- (Tab): Completa nome de pasta/arquivo automaticamente.

- (Mkdir): Criar pasta

- (echo): Printa na tela algum texto que você colocar.

- (>): Redireciona para alguma pasta ou arquivo, tipo um "mover para"

- del: Serve para deletar apenas arquivos

- (↑): Navegar pelo histórico de comandos

- (rm -r): Apagar pasta e tudo contido nela.

- colocar ls |& no final, não entendi exatamente porquê, mas é necessário.

#tags

Entendendo como funciona o GIT

SHA1: (Secure Hash Algorithm) é um conjunto de funções hash de criptografias projetadas pela NSA.

- Gera um conjunto de caracteres identificados de 40 dígitos.
- Serve para representar um arquivo de forma curta.

* Objetos Internos do GIT.

- Blobs;
- Trees;
- Commits;

• Blobs:

Não entendi o que é "blobs", parece ser um formato de arquivo.

• Trees:

$\text{blobs} < \text{Trees}$.

• Commit:

(Blobs < Trees < Commits)

• Cada objeto pode se conectar ao seu igual ou inferior.

• Se alterar um arquivo, não importa qual, altera-se toda a cadeia hierárquica.

Chaves SSH e Tokens

Chave SSH é uma chave pública e privada.

• Chave SSH:

"É uma forma de estabelecer uma conexão segura e encriptada entre duas máquinas."

* Blob:

- Tipo;

- Tamanho;

- \0

- Conteúdo de fato.

* Tree:

- \0
- Armazena e conecta blobs;
(com um sha1)
- Arquivo texto.

* Markdown

Primeiros comandos do GIT

• Iniciando o GIT e criando um Commit:

- `git init`: Iniciar o git em uma pasta;
cria um repositório;
- `git add`: cria arquivos;
- `git commit`: enviar o commit;
- `ls -a`: Mostra arquivos ocultos;
- `git status`: Verifica se alguma coisa ainda não foi commitada.

* O github não mexe em uma linha de código editada por duas ou mais pessoas, você que tem que abrir o arquivo e arrumar.

* Resolvendo os Conflitos

- **git push**: faz upload do código para o git hub.

- **git pull**: puxa o conteúdo do git para o seu PC.