

Curso de Git

Preparador: Alexanyer Naranjo

Guía Teórica N°1

Introducción Teórica

¿Qué es el 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.

Aunque un sistema de control de versiones puede realizarse de forma manual, es muy aconsejable disponer de herramientas que faciliten esta gestión dando lugar a los llamados sistemas de control de versiones o **VCS** (Version Control System).

¿Qué es un Sistema de Control de Versiones y por qué utilizar uno?

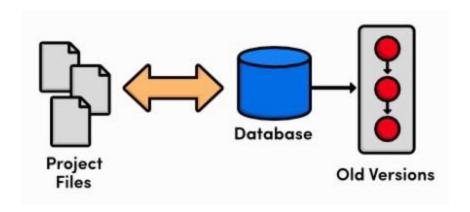
Te permite regresar a versiones anteriores de tus archivos, regresar a una versión anterior del proyecto completo, comparar cambios a lo largo del tiempo, ver quién modificó por última vez algo que pueda estar causando problemas, ver quién introdujo un problema y cuándo, y mucho más. Usar un VCS también significa generalmente que, si arruinas o pierdes archivos, será posible recuperarlos fácilmente. Adicionalmente, obtendrás todos estos beneficios a un costo muy bajo.

Tipos de Sistemas de Control de Versiones:

• **Locales**: En vez de mantener las versiones como archivos independientes, los almacenaban en una base de datos.

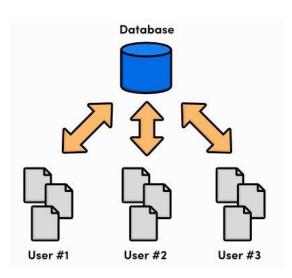
Cuando era necesario revisar una versión anterior del proyecto se usaba el sistema de control de versiones en vez de acceder directamente al archivo, de esta manera en cualquier momento solo se tenía una copia del proyecto, eliminando la posibilidad de confundir o eliminar versiones.

En este punto el control de versiones se llevaba a cabo en el computador de cada uno de los desarrolladores y no existía una manera eficiente de compartir el código entre ellos.

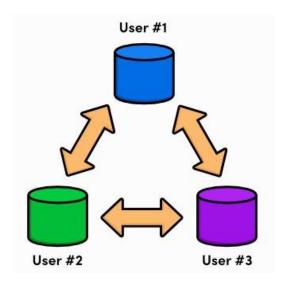


 Centralizados: Para facilitar la colaboración de múltiples desarrolladores en un solo proyecto los sistemas de control de versiones evolucionaron: en vez de almacenar los cambios y versiones en el disco duro de los desarrolladores, estos se almacenaban en un servidor.

Sin embargo, aunque el avance frente a los sistemas de control de versiones locales fue enorme, los sistemas centralizados trajeron consigo nuevos retos: ¿Cómo trabajaban múltiples usuarios en un mismo archivo al mismo tiempo?



• Distribuidos: La siguiente generación de sistemas de control de versiones se alejó de la idea de un solo repositorio centralizado y optó por darle a cada desarrollador una copia local de todo el proyecto, de esta manera se construyó una red distribuida de repositorios, en la que cada desarrollador podía trabajar de manera aislada, pero teniendo un mecanismo de resolución de conflictos mucho más elegante que su versión anterior.



Softwares de Control de Versiones (TOP 5):

- Git: es una de las mejores herramientas de control de versiones disponible en el mercado actual. Es un modelo de repositorio distribuido compatible con sistemas y protocolos existentes como HTTP, FTP, SSH y es capaz de manejar eficientemente proyectos pequeños a grandes.
- CVS: es otro sistema de control de versiones muy popular. Es un modelo de repositorio cliente-servidor donde varios desarrolladores pueden trabajar en el mismo proyecto en paralelo.
- 3. Apache Subversion (SVN): abreviado como SVN, apunta a ser el sucesor más adecuado. Es un modelo de repositorio cliente-servidor donde los directorios están versionados junto con las operaciones de copia, eliminación, movimiento y cambio de nombre.

4. **Mercurial:** es una herramienta distribuida de control de versiones que está escrita en Python y destinada a desarrolladores de software. Los sistemas operativos que admite son similares a Unix, Windows y macOS.

Tiene un alto rendimiento y escalabilidad con capacidades avanzadas de ramificación y fusión y un desarrollo colaborativo totalmente distribuido.

5. **Monotone:** está escrito en C ++ y es una herramienta para el control de versiones distribuido. Brinda un buen apoyo para la internacionalización y localización.