

COURS SLAM5

Utilisation de



GIT

date	révision
Mars 2020	Création
17/04/2020	Ajout d'information+ amélioration gitflow

TABLE DES MATIÈRES

1	Introduction.....	3
2	Fonctionnement.....	3
2.1.1	Vocabulaire.....	4
2.1.2	Détails de fonctionnement.....	5
2.1.2.1	Création de projet (vers serveur).....	5
2.1.2.2	Récupération d'un projet existant (depuis serveur).....	7
2.2	Les branches et le tronc (master).....	8
2.2.1	Création de branches.....	8
2.2.2	Fusion de branches.....	9
2.2.3	Divers.....	9
3	Les bonnes pratiques.....	10
3.1	Méthode GIT Flow.....	10
3.2	Gitignore.....	11
4	Utilisation d'outils.....	12
4.1	GitKraken.....	12
4.2	Atlassian SourceTree.....	13

1 INTRODUCTION

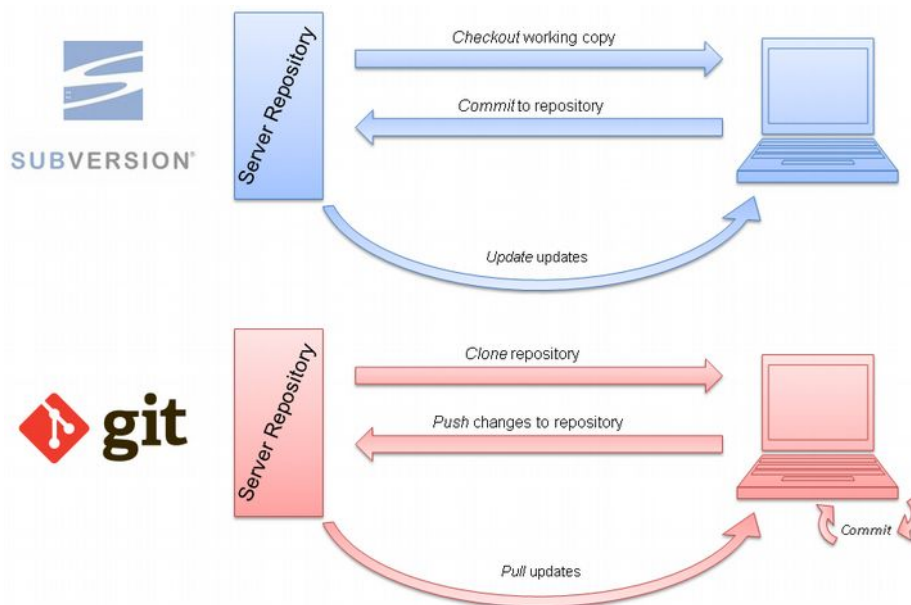
Les développements nécessitent de plus en plus fréquemment de travailler en équipe, et sur différentes versions d'un même logiciel.

Il est alors difficile d'éviter les écrasements de fichiers, les modifications d'un même fichier, l'ajout d'une nouvelle fonctionnalité qui ne fonctionne pas encore, etc.

Les outils comme SVN (SubVersion) ou GIT¹ sont les solutions les plus pratiques pour travailler de manière collaborative. Ce sont des gestionnaires de codes sources.

2 FONCTIONNEMENT

Bien que ce document soit orienté sur GIT, il reste intéressant de comparer avec la solution SVN.



SVN est un système centralisé dans lequel, un projet n'est hébergé que sur un seul serveur. GIT permet une décentralisation en permettant à d'autres serveurs de se synchroniser pour avoir les mêmes projets.

D'autre part, GIT permet une synchronisation locale : le développeur ne synchronise pas ses mises à jour directement sur le serveur mais dispose localement d'une gestion de version et peut choisir de synchroniser le serveur uniquement lorsqu'il aura validé plusieurs changements.

Dans les deux cas, il est impératif d'effectuer une synchronisation avant de travailler sur les fichiers, de manière à récupérer les sources les plus récentes.

¹ GIT n'est pas un acronyme, c'est Linus Torvalds qui l'a baptisé ainsi. Mais rien ne vous empêche de lire ceci : <https://en.wikipedia.org/wiki/Git>

2.1.1 Vocabulaire

Ces notions sont à réutiliser au cours de cette lecture afin de mieux comprendre les termes qui sont relativement barbares lors de la première approche.

Repository : Dossier contenant le code, on distingue le "local repository" et le "distant repository".

Fetch : Récupération du code contenu dans le serveur distant ou une branche sans le fusionner avec le code local

Merge : Fusionne les branches /le code du serveur distant avec le code local.

Pull : Fetch puis merge

Commit : Groupe de fichiers englobés sous un tag précis

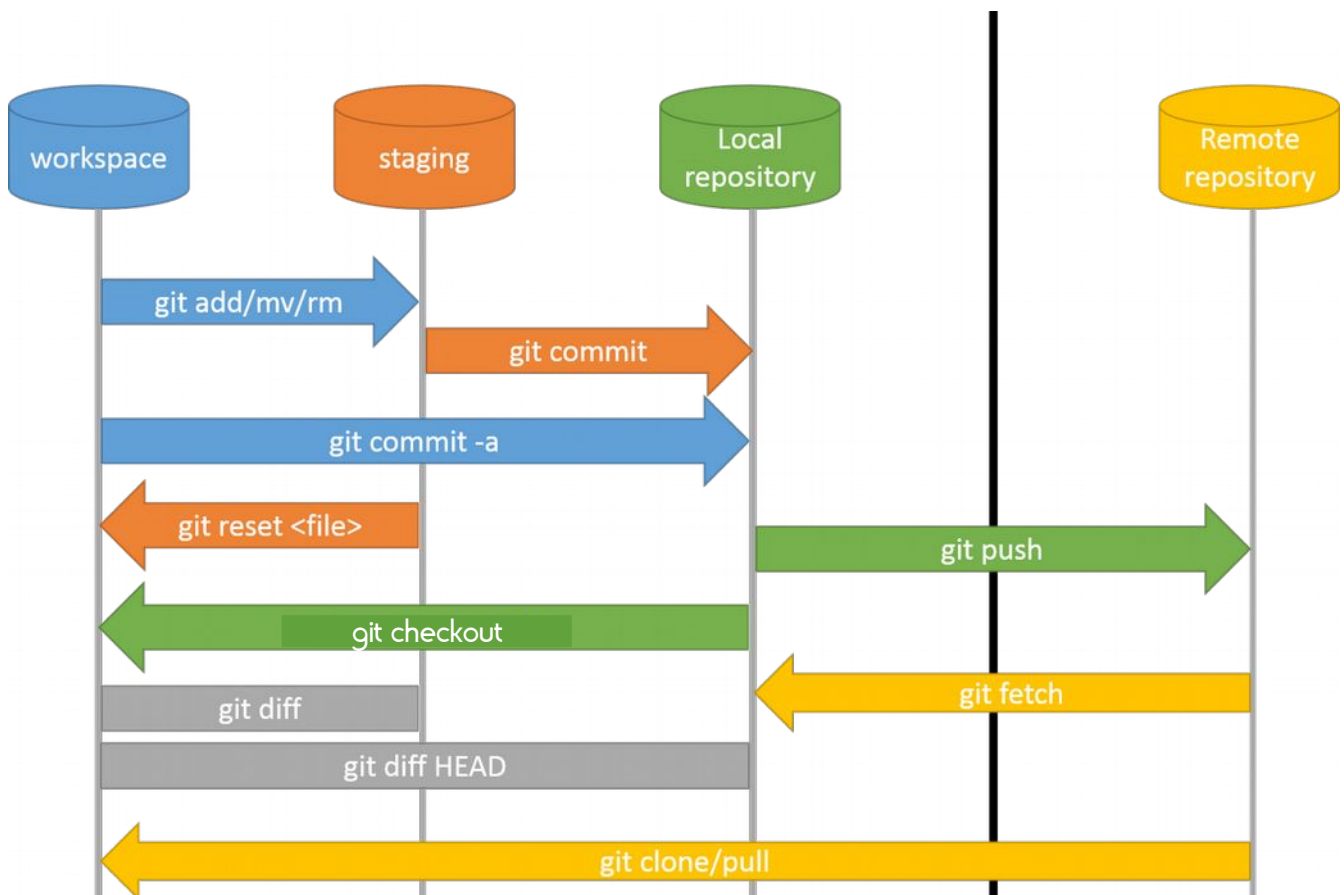
Push : Envoi des derniers commits sur le serveur distant

Branch : Version parallèle d'un repository permettant de travailler sur des fonctionnalités sans modifier directement le repository

Blame : dernière modification de chaque ligne de fichier contenant généralement auteur modification effectuée et heure, ce qui est très utile pour déterminer à qui incombe le bug et surtout à quelle modification celui-ci a été introduit.

2.1.2 Détails de fonctionnement

Le fonctionnement dépend de la création d'un projet, ou bien de la récupération d'un projet. Après avoir ouvert un compte sur un serveur de dépôt GIT et installé une solution comme TortoiseGIT ou Kraken, il est possible de transférer les documents depuis le workspace vers le dépôt ou l'inverse.



2.1.2.1 Création de projet (vers serveur)

Cela commence par un répertoire de travail sur le poste client. Les commandes GIT sont les suivantes :

```
git init
git status
git add <dossier>
```

Les fichiers à envoyer sont maintenant indexés et l'arborescence est donc stockée deux fois (dans le workspace – *votre dossier local* – et dans l'index – *aussi appelé staging area* –)

Pour transférer les fichiers de la zone de staging vers le dépôt local (head), il faut utiliser la commande :

```
git commit
```

Cette commande crée une version de chaque fichier, comme un historique.

Pour copier un fichier ou un dossier de l'index vers le workspace, c'est la commande :

```
git checkout
```

Cette commande écrase les modifications locales (workspace) .

Il est aussi possible de reprendre un fichier du dépôt local vers l'index avec la commande :

```
git reset
```

En réalité, cette commande permet d'éviter que la commande 'git commit' n'écrase un fichier finalement meilleur sur le dépôt local (zone head).

Désormais, il est possible de comparer le répertoire de travail (workspace) et la zone d'index (staging) :

```
git diff
```

Cette commande fonctionne plus efficacement sur des documents en mode texte.

Enfin, l'envoi des fichiers et dossiers représentant chaque "commit" (validation ou version) est :

```
git push origin master
```

Les serveurs sont maintenant à jour (s'il n'y a pas de conflits).

En résumé :

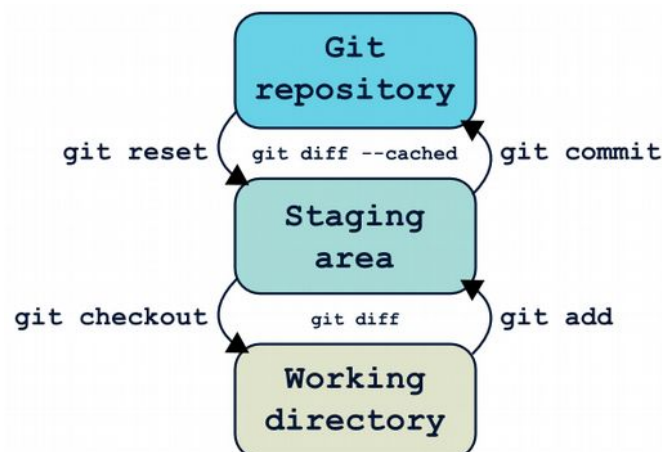


image du site <https://www.miximum.fr/blog/enfin-comprendre-git/>

Tableau 2.1 : rappel des commandes git

2.1.2.2 Récupération d'un projet existant (depuis serveur)

Il s'agit cette fois de partir d'un espace de travail vide et d'y placer les fichiers et dossiers tel qu'ils sont sur le serveur.

La commande qui suit permet cela :

```
git clone username@server:/path/to/repository.git
```

La commande permet de se connecter au serveur 'server' avec l'identifiant 'username' pour récupérer l'arborescence du dépôt. On peut spécifier un protocole de transfert (`git clone ssh://user@host/path`).

Lorsqu'il s'agit seulement de récupérer les derniers changements d'un projet existant, la commande est alors :

```
git pull
```

Cette commande essaye alors de fusionner les mises à jour du serveur avec celles que le développeur a modifié (`git pull --rebase origin master`)

Attention, il peut être utile d'écraser les modifications résidentes dans le dépôt local : il est donc intéressant de connaître les commandes suivantes :

```
git fetch origin  
git reset --hard origin/master
```

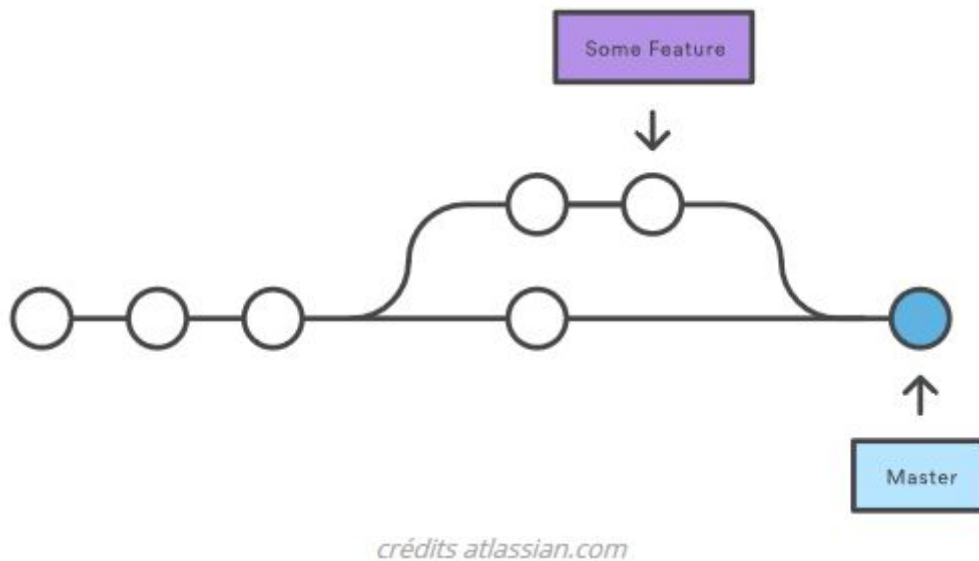
Cela supprime tous les changements locaux en prenant le dernier historique depuis le serveur.

2.2 LES BRANCHES ET LE TRONC (MASTER)

Un des intérêts majeurs de la solution GIT, est la gestion de branches.

Les branches sont utilisées pour développer des fonctionnalités isolées, comme une fonction d'impression dans un logiciel. Le logiciel fonctionne sans cette fonction et cette fonction n'est pas encore testée et validée. Le tronc peut donc recevoir des corrections mais ne contient pas la branche 'impression'.

Lorsque enfin la fonction d'impression est correcte, on peut fusionner le tronc et la branche.



2.2.1 Création de branches

La création d'une branche est très simple :

```
git branch testBranche  
git checkout testBranche
```

La première instruction crée la branche *testBranche*.

La seconde instruction déplace l'index (head) sur la branche.

On peut aussi utiliser la commande unique `git checkout -b testBranche`.

Pour retrouver la branche sur laquelle est placée l'index, on utilise la commande suivante :

```
git branch
```

qui retourne

```
* master  
testBranche
```


2.2.2 Fusion de branches

Après avoir créé du code sur la branche, il faut intégrer ces modifications. Il faut donc se placer sur la branche de réception (ou sur le master), puis on va mélanger les deux.

```
git checkout master  
git merge testBranche  
git branch -d testBranche
```

La dernière ligne a pour effet de supprimer la branche qui ne sert plus.

2.2.3 Divers

Il existe d'autres commandes pour l'usage de GIT, cependant, ils sortent du cadre du BTS.

Bien entendu, la curiosité reste le maître-mot pour ce genre de technologie : vous pouvez consulter les liens suivants :



Atlassian

<https://www.atlassian.com/git/tutorials/comparing-workflows>



RogerDudler

<http://rogerdudler.github.io/git-guide/index.fr.html>



Grafikart.fr

<https://www.grafikart.fr/formations/git/>

3 LES BONNES PRATIQUES

L'utilisation d'un système gérant les versions et le partage massif de fichier impose l'usage de quelques règles simples.

3.1 MÉTHODE GIT FLOW

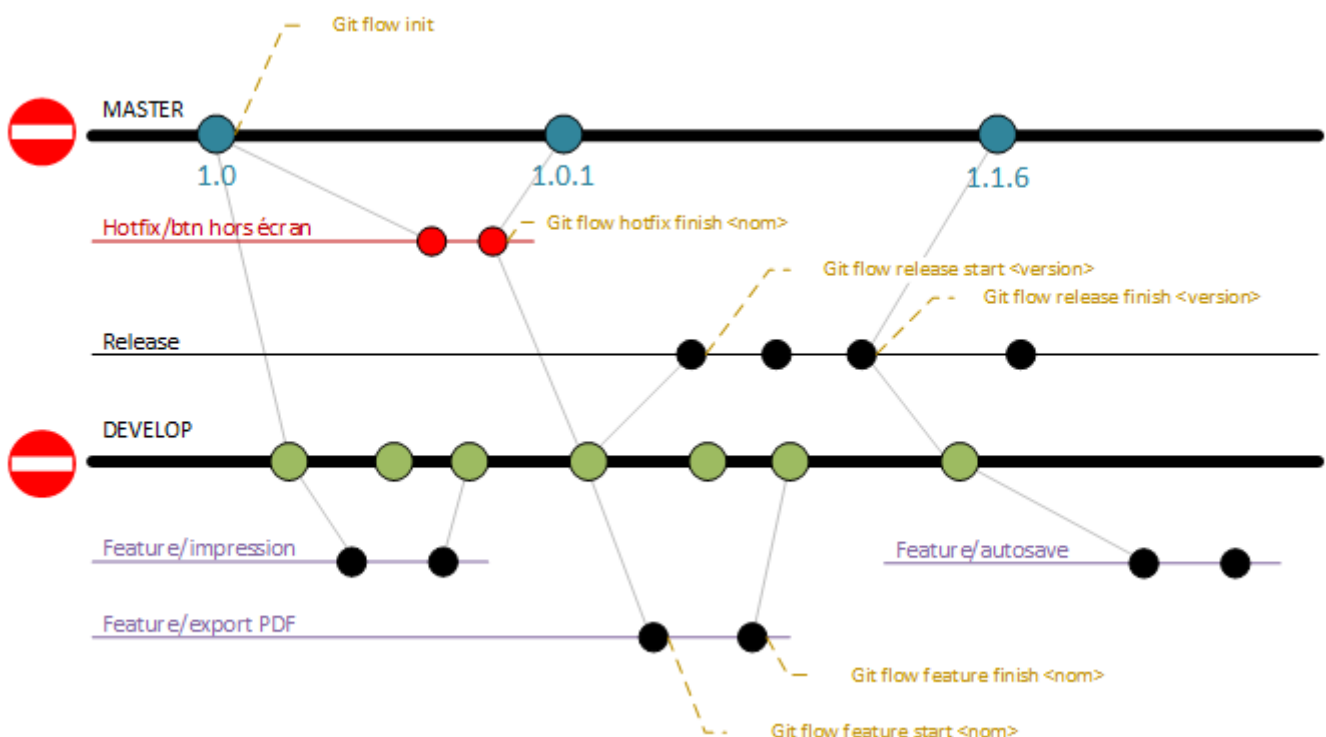
Le "GIT flow²" est une recommandation pour faciliter le développement en conservant la qualité et les fonctionnalités. Il n'y a rien de pire que de devoir retourner en arrière à cause de régressions.

Il y a donc deux lignes principales : MASTER et DEVELOP. **Les développeurs ne sont pas autorisés à coder directement dessus.**

La ligne MASTER est la ligne publique, la version que les utilisateurs peuvent employer. Si un bug est détecté, des développeurs vont créer un "hotfix" concernant le bug.

La ligne DEVELOP permet aux développeurs ou aux personnes qui travaillent sur les documents et codes de démarrer des améliorations (features) : cela évite les conflits de trop nombreux codeurs sur les mêmes fichiers sources.

La branche release est particulière, car elle assure le lien entre la ligne DEVELOP et la ligne MASTER : c'est cette branche que les utilisateurs avertis pourront tester, sous la forme d'une version beta.



La plupart de ces commandes sont difficiles à mémoriser, mais il existe une surcouche qui facilite ces manipulations (commandes en jaunes sur le schéma).

2 <https://blog.nathanaelcherrier.com/2016/07/11/gitflow-la-methodologie-et-la-pratique/>

3.2 GITIGNORE

Gitignore est un fichier de configuration lu par GIT. En général, on y trouve les fichiers qui seront ignorés lors des opérations de synchronisation.

Par exemple, les dossiers *bin* et *obj* générés par Visual Studio et C# ne doivent pas être synchronisés (ils contiennent le résultat des compilations, c'est-à-dire les fichiers exécutables).

Vous pouvez également ignorer les fichiers commençant par *~* ou finissant par *.tmp*.

Voici un exemple de fichier *.gitignore* pour Visual Studio (notez la présence d'expressions régulières simples) :

```
## Ignore Visual Studio temporary files, build results, and
## files generated by popular Visual Studio add-ons.
##
## Get latest from
https://github.com/github/gitignore/blob/master/VisualStudio.gitignore

# User-specific files
*.suo
*.user
*.userosscache
*.sln.docstates

# User-specific files (MonoDevelop/Xamarin Studio)
*.userprefs

# Build results
[Dd]ebug/
[Dd]ebugPublic/
[Rr]elease/
[Rr]eleases/
x64/
x86/
bld/
[Bb]in/
[Oo]bj/
[Ll]og/
```

Il s'agit d'un extrait mais vous trouverez l'original et d'autres modèles de fichiers sur <https://github.com/github/gitignore>

La syntaxe reste simple :

- *.log ► supprime tous les fichiers dont l'extension est log (quel que soit leur emplacement)
- **/logs ► ne synchronisera pas les fichiers dans les répertoires logs
- # ► indique un commentaire

4 UTILISATION D'OUTILS

La gestion en ligne de commande est intéressante mais c'est un peu comme développer sous vi ou vim : tôt ou tard, la complexité implique l'usage d'éditeurs plus élaborés.

Cela ne signifie pas l'oubli des commandes, car les systèmes graphiques peuvent parfois ne plus être capables de gérer les conflits ou problèmes et il faudra alors remettre le système opérationnel... manuellement !

4.1 GITKRAKEN

GitKraken est basé sur le framework Electron : son interface est donc sobre, agréable. Il fonctionne sur plusieurs OS comme Microsoft, Mac et Linux. Il n'est pas open-source.

Il nécessite un enregistrement préalable sur les serveurs de KitKraken pour pouvoir utiliser la version gratuite. J'ai rencontré quelques soucis avec le proxy du lycée.

The screenshot displays the GitKraken application interface. On the left, there's a sidebar with 'Repositories' and 'Tags'. The main area shows a commit history graph with branches like 'fancier-refbar-changes', 'fancy-responsive-refbar-it...', 'graph-color-test', 'hopscotch', 'init-repo-gitignore-typeahead', 'invite-system', 'jars-view-file-history', 'master', 'remote-panel-redesign', 'settings-theme-styling', and 'view-file-history'. The right panel shows a detailed view of a commit, including the commit message, author information, and a diff of the files changed. The diff shows changes to 'package.json' and 'package-lock.json'.

4.2 ATLISSIAN SOURCE TREE

Cet éditeur est relativement simple et est gratuit également.

Son fonctionnement est similaire à GitKraken et il nécessite également enregistrement préalable sur les serveurs de Atlassian pour pouvoir fonctionner.

The screenshot shows the Atlassian SourceTree application. The main window displays a commit history table with columns for Description, Date, Auteur, and Validation. The current commit is highlighted in blue.

Description	Date	Auteur	Validation
Cette révision n'existe pas encore, elle sera créée une fois vos modifications validées	15 mars 2018 08:32	*	*
Update README	24 mars 2017 05:46	Urs Geissbühler <u>9729e97	
Migrate project to Visual Studio 2015	2 juil. 2016 05:06	Urs Geissbühler <u>d77dbec	
Update instructions for enabling .NET 2.0 on Windows 8 and newer	27 juin 2016 05:19	Urs Geissbühler <u>8767dfb	
Update the links to github.com	25 juin 2016 09:24	Urs Geissbühler <u>ea7a247	
Preparation for new release 0.2.5	25 juin 2016 09:17	Urs Geissbühler <u>3167694	
Merge branch 'master' of github.com:geissbuehler/netprofilesmod	24 juin 2016 06:33	Urs Geissbühler <u>82158c6	
Replace screenshot	24 juin 2016 06:32	Urs Geissbühler <u>1c1bb65	
Add a screenshot	24 juin 2016 12:09	Urs Geissbühler <u>ebb812d	
Preparation for new release 0.2.5	23 juin 2016 08:34	Urs Geissbühler <u>7486690	
Fix exception when creating new profile while print spooler service is stopped	22 juin 2016 10:10	Urs Geissbühler <u>0f31968	
Fix exception when saving profile for different adapter	26 oct. 2015 10:01	Urs Geissbühler <u>a7e2699	
Update README.md	19 avr. 2015 01:26	Urs Geissbühler <u>385a87a	
Create README.md	19 avr. 2015 01:01	Urs Geissbühler <u>33a93c2	
Link for downloading new release now opens latest release page instead of	18 avr. 2015 02:10	Urs Geissbühler <u>619b953	

Below the commit history, the file details for README.md are shown. The validation ID is 9729e97bc669e35580370adca6df5f77e17379c5 [9729e97]. The parents are 8767dfb7d8. The author is Urs Geissbühler <urx@urx.ch>. The date is vendredi 24 mars 2017 17:46:51. The commit message is Update README.

The file content for README.md is displayed in the bottom right pane:

```

- #Net Profiles <sup>mod</sup>
+ # Net Profiles <sup>mod</sup>

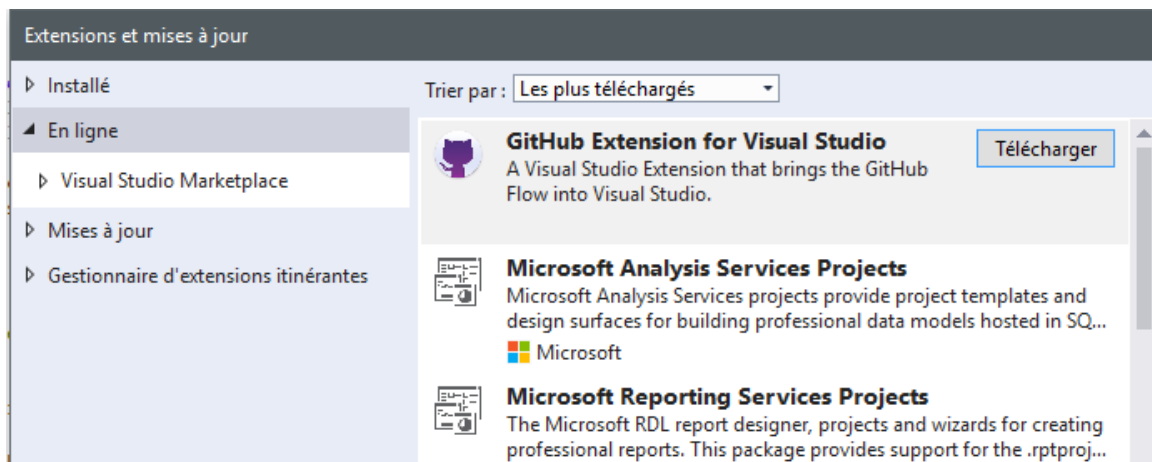
[**Download**](../../releases)

```

4.3 VISUAL STUDIO ET EXTENSION GIT

4.3.1 Github

L'environnement VS2017 community n'intègre pas git par défaut, mais il existe une extension :



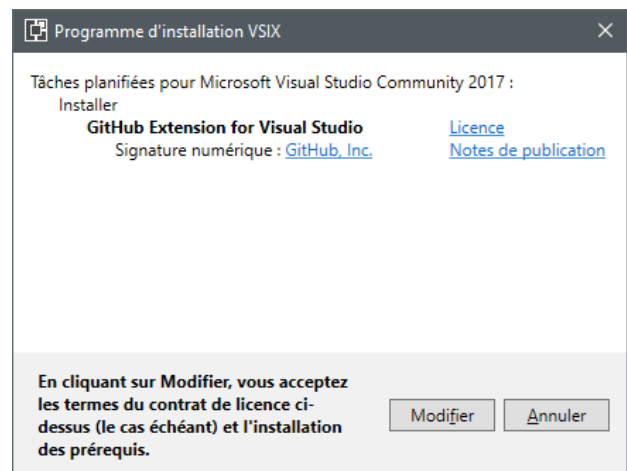
Une fois téléchargée et installée (nécessite la fermeture de VS), vous devez utiliser vos identifiants github.

Allez dans le menu "Équipe" (si VS2017 en anglais, alors "Team").

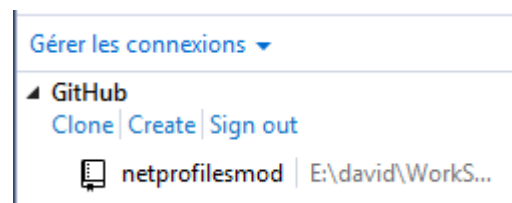


Dans le panneau de droite, cliquez sur "Connect..." et saisissez vos identifiants.

Désormais, vous pouvez utiliser GitHub pour vos projets.



Cliquez sur "Create" dans l'explorateur à droite, puis choisissez le nom de votre projet, le répertoire local et une licence. Voici un lien pour vous aider : <https://choosealicense.com/>

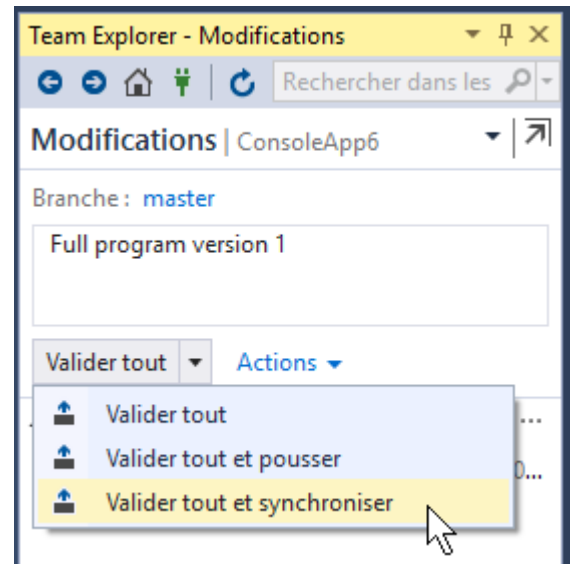
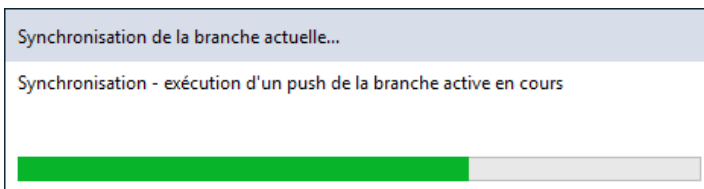


Lorsqu'une modification paraît correcte et prête à être envoyée sur le serveur GitHub, validez et synchronisez tout (placez obligatoirement un commentaire) :

N'oubliez pas de revenir au menu accueil de l'outil en cliquant sur l'icône maison .

La différence entre Valider tout et Valider tout et synchroniser est la suivante :

- Valider Tout synchronise localement
- Valider tout et synchroniser envoie vers github (push) puis effectue la synchronisation des changements en retour.



<https://blogs.msdn.microsoft.com/benjaminperkins/2017/04/04/setting-up-and-using-github-in-visual-studio-2017/>

https://www.youtube.com/watch?v=Nw2tfO44_9E

4.3.2 GitLab

Comme pour Github, il faut ajouter une extension appelée "GitLab extension for Visual Studio".

Téléchargez l'extension et installez-la (6,6 Mo environ).

Fermez Visual Studio, l'installation peut alors se faire.

GitLab Extension for Visual Studio
A Visual Studio Extension that brings the GitLab Flow into Visual Studio.

Télécharger

Créé par : MysticBoy
Version : 1.0.165
Téléchargements : 90566
Évaluation : ★★★★★ (46 Votes)
[Notes de mise à jour](#)
[Plus d'infos](#)
[Signaler l'extension à Microsoft](#)

Une fois dans le bandeau à droite, sélectionnez "Connecter !" (même s'il y a un bug HTML).

De mon côté j'ai rencontré un problème lié aux dépendances Newtonsoft.Json...

GitLab !
GitLab ! Pas de connexion !

GitLab illimité gratuit référentiels et collaborateurs. Inscrivez-vous. Gratuit des dépôts publics & privés et illimités collaborateurs. !

Connecter !

J'arrive ! ➔