Git



Давайте поиграем в Заказчика

Один разработчик



Заказчик: Биба, измени игрока вместе с его оружием Биба: Ок, без проблем



Заказчик: Спасибо, Биба

Команда разработки



Заказчик: Биба, измени игрока вместе с его оружием Биба: Ок. без проблем



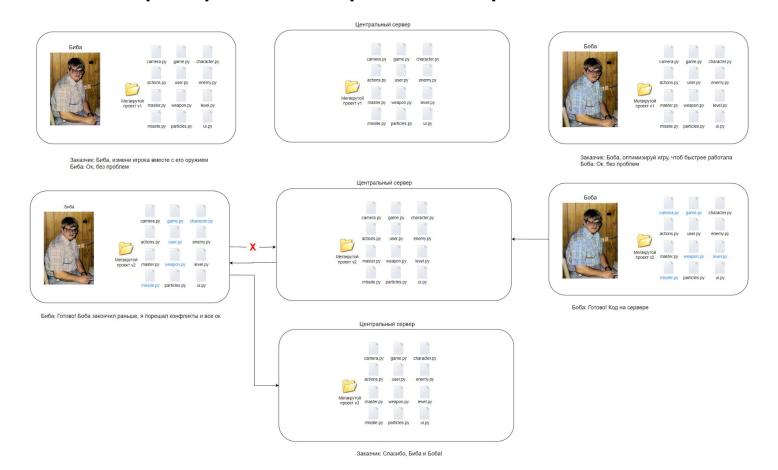


Заказчик: Боба, оптимизируй игру, чтоб быстрее работала Боба: Ок, без проблем



Заказчик: Так блэт, и какую версию мне выбрать?

Решение - Центральный репозиторий



Какие ништяки еще дает Git?

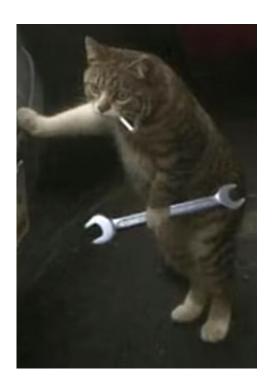
- Понимание кто написал строчку в коде
- Путешествие во времени просмотр старых версий кода
- Возможность делать ревью кода, если в качестве центрального репозитория используется Github, Bitbucket или Gitlab



Убедил, как с этим работать?

- Создать локальный репозиторий
 - o git init
- Клонировать репозиторий
 - o git clone <ссылка на репозиторий>
- Закоммитить изменения
 - o git add -A
 - o git commit -am "Сообщение коммита"
- Создать новую ветку и переключиться на нее
 - o git branch -b <имя ветки>
- Установить удаленный репозиторий
 - o git remote add origin <ссылка на репозиторий>
- Залить изменения в удаленный репозиторий
 - o git push -u origin <имя ветки>

Больше команд по ссылке https://wizardzines.com/qit-cheat-sheet.pdf



Много непонятных слов на предыдущем слайде

Репозиторий - папка, в которой находятся файлы проекта. Внутри этой папки git следит за изменениями

Локальный репозиторий - репозиторий, который находится на твоем компе

Удаленный репозиторий - репозиторий, который находится на сервере, который удален от тебя на расстоянии. Иными словами - в облаке

Клонировать репозиторий - Скопировать все файлы из удаленного репозитория в локальный

Коммит - Набор изменений в репозитории. Изменения в файлах для гита не имеют смысла, пока не создан коммит с ними.

Закоммитить изменения - Создать коммит. Разработчик сам решает, когда изменений достаточно, чтобы сделать коммит

Залить изменения в удаленный репозиторий - Загрузить все коммиты, которые есть в локальном репозитории, на удаленный репозиторий

