

# LVGL 社区 github 代码提交/下载流程

## 准备工作

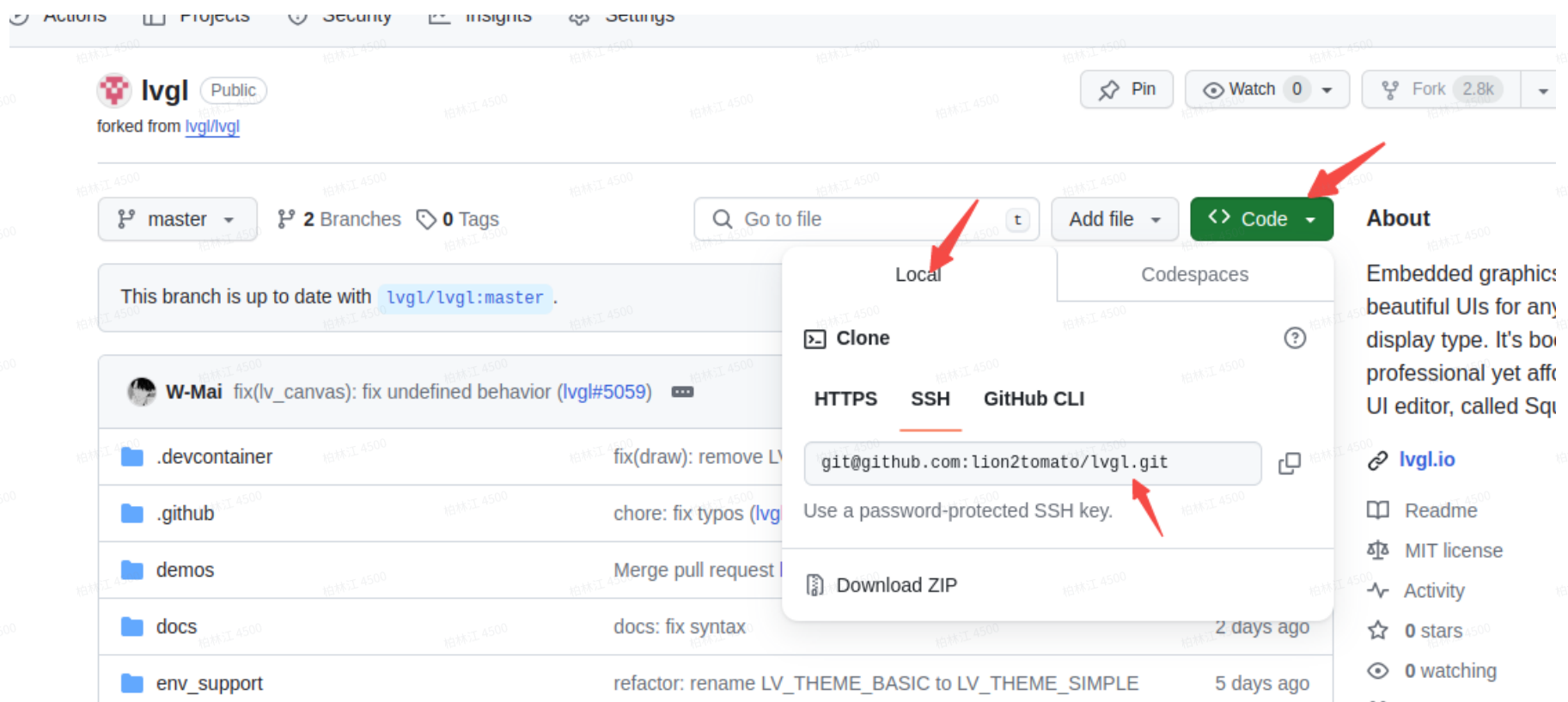
- 注册github账号
- 设置personal access tokens
  - 登录您的GitHub账户。
  - 点击右上角的头像，选择“Settings”。
  - 在左侧菜单中选择“Developer settings”。
  - 选择“Personal access tokens”。
  - 检查您的访问令牌是否存在，如果没有，请创建一个新的访问令牌。
  - 点击访问令牌旁边的“Edit”按钮，检查您的访问令牌是否具有所需的权限。
  - 如果您的访问令牌需要更新，请更新它。

## 代码提交社区操作步骤

大体思路就是 原始仓库你没有git push权限，需要先在在自己的账号下创建一个仓库副本，然后提交到仓库副本，再发起pull request，请求原始仓库管理员的审核通过

注：已经有fork过的仓库 只需要 sync fork 一下即可，不需要重新fork仓库

1. 首先，你需要在你的GitHub上fork原始仓库。这将创建一个你自己的仓库的副本，你可以在其中进行更改。
  - a. 首先，登录到你的GitHub账户。
  - b. 找到你想要fork的原始仓库。你可以在GitHub上搜索仓库，或者从其他人的GitHub页面中找到它。
  - c. 在原始仓库的页面上，单击右上角的“Fork”按钮。这将创建一个你自己的仓库的副本，你可以在其中进行更改。
  - d. 等待一段时间，直到GitHub完成复制原始仓库的过程。一旦完成，你将被重定向到你的fork的页面。
2. 将 GitHub 上的仓库分支添加为本地 Git 仓库的远程分支
  - a. `cd apps/graphics/lvgl/lvgl`



b. `git remote add my git@github.com:lion2tomato/lvgl.git`

c. `git fetch --all`

- d. git fetch my

3. 创建一个新的分支，以便你可以在其中进行更改。你可以使用以下命令：

a. git checkout -b chore\_warn

4. 在新分支上进行更改代码

5. 当你完成更改后，将更改添加到暂存区并提交到你的本地仓库

a. git add ./

b. git commit -s

6. 最后，将你的更改推送到你的fork中。你可以使用以下命令

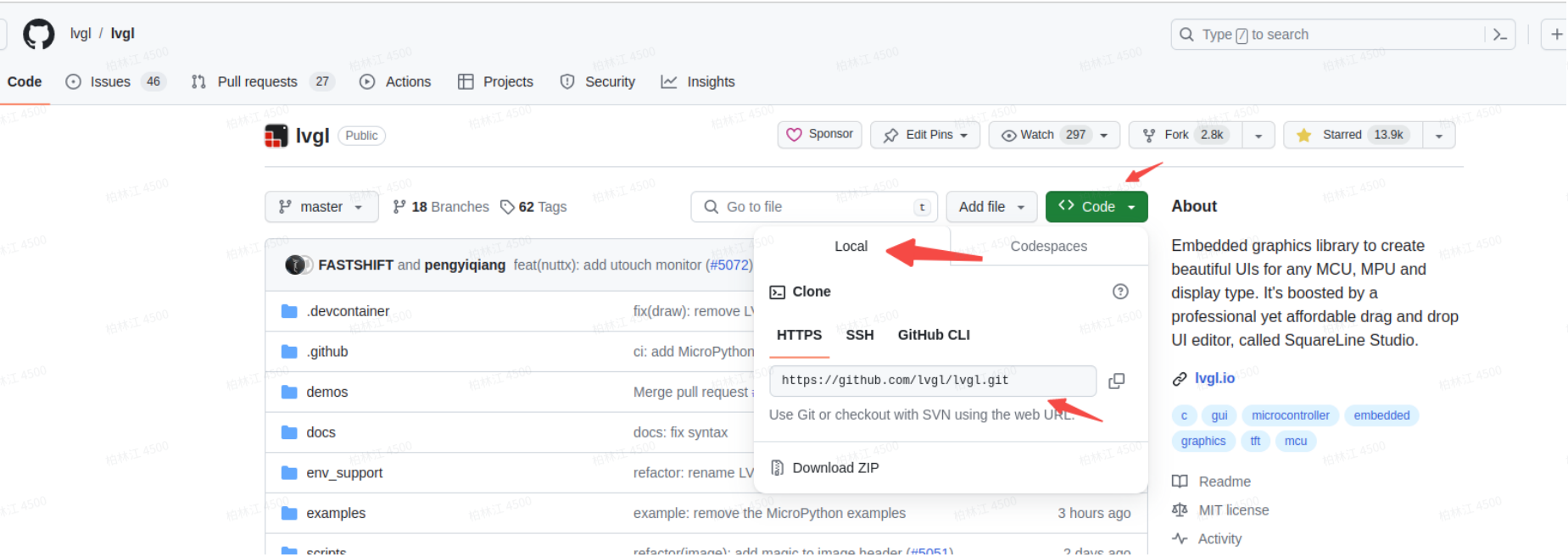
a. git push my chore\_warn

7. 在GitHub的fork仓库上创建一个新的pull request

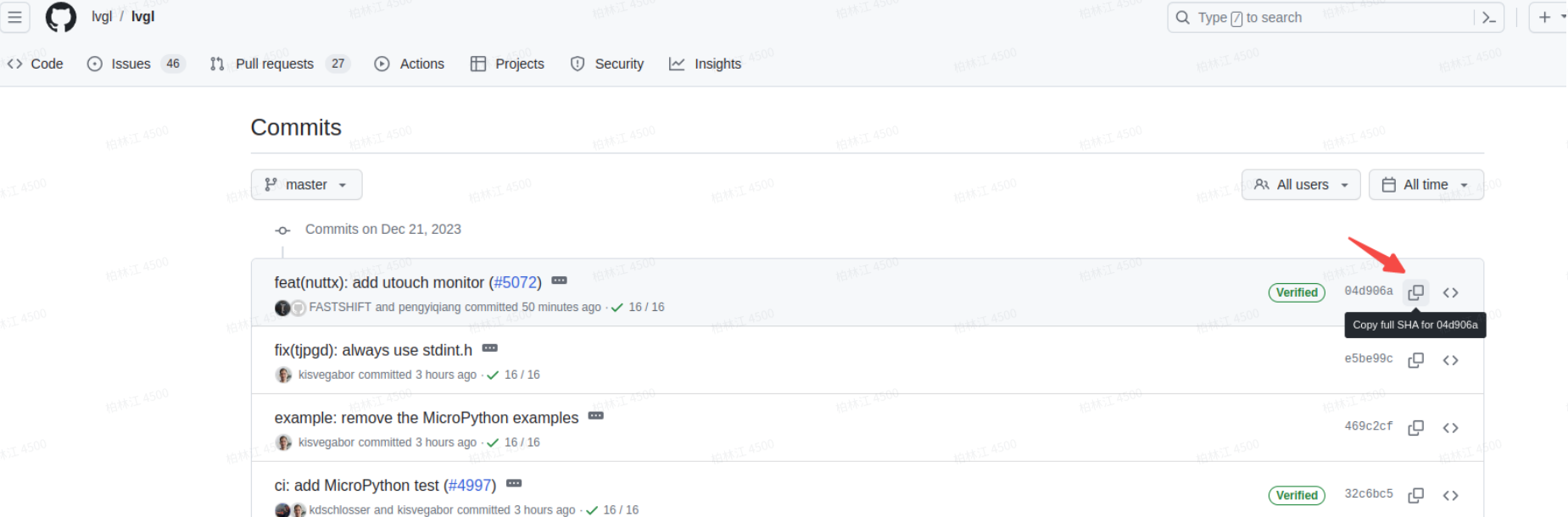
进入Pull request页面，单击“New pull request”按钮。在接下来的页面上，选择你的新分支作为“compare”分支，选择原始仓库的主分支作为“base”分支，然后单击“Create pull request”按钮。在接下来的页面上，输入有关你的更改的详细信息，然后单击“Create pull request”按钮。你的pull request现在已经创建了，等待原始仓库的维护者审核和合并。

## 社区代码拉取同步操作步骤

1. cd apps/graphics/lvgl/lvgl
2. git remote add mainline [git@github.com:lvgl/lvgl.git](https://github.com/lvgl/lvgl.git)



3. git fetch --all
4. git cherry-pick <commitid> (为下方箭头所示)



# LVGL Commit message format

1. Build warning修改提交 需要在Commit message添加编译警告/报错信息，信息使用```bash ```包起来，  
信息中不要包括本地相关的绝对路径/用户名/项目等信息

示例：

```
1 chore(nuttx): fix warning
2
3 ```bash
4 CC:
5 lvgl/lvgl/src/draw/lv_draw_buf.c
6 lvgl/lvgl/src/dev/nuttx/lv_nuttx_entry.c: In function 'lv_global_default':
7 lvgl/lvgl/src/dev/nuttx/lv_nuttx_entry.c:73:12: error: 'data' may be used uninitialized in this function [
8     73 |     return data;
9 ```
10
```

官方参考文档：<https://docs.lvgl.io/master/CONTRIBUTING.html#commit-message-format>