

Módulo 3: Trabalhando com branchs







Branchs são separações de código, com elas, é possível que varias pessoas atuem em um mesmo projeto independentemente.





A branch inicial de todo projeto é a branch **master**, nas empresas geralmente criamos branchs de acordo com o ambiente que esse código será disponibilizado:



Ilustração retirada do site Undraw



**Develop:** ambiente para uso em tempo de desenvolvimento.

Depois de testar o que desenvolvemos em nossa máquina (ambiente local), o código é disponibilizado nesse ambiente.





Homolog: Após as alterações serem validadas em ambiente de desenvolvimento, o código vai para a branch/ambiente de homologação, onde pessoas de negócio podem validar a solução e pessoas da área de qualidade efetuam mais testes para validar a solução





Master: Como dito anteriormente, é a branch principal do nosso projeto, geralmente os códigos contidos nela são os que vão para produção.

Produção é o site que é disponibilizado para o público.





A equipe de desenvolvimento cria novas branchs para separar e desenvolver novas soluções para um produto de forma simultânea, bem como melhorar funcionalidades já existentes, trabalhando de forma paralela e independente,















Trabalhando com branchs: Como criar e alternar uma branch pelo terminal







- Criando uma branch pelo terminal
- Alternando para essa nova branch













Trabalhando com branchs: Como criar e alternar uma branch pelo github







- Criando uma branch pelo github
- Alternando para essa nova branch













Trabalhando com branchs: Enviando sua branch local para o seu repositório remoto







- Commitando alterações na sua branch local
- Realizando push da branch para o github













Trabalhando com branchs: Fazendo um merge local







- Praticando o comando git merge
- Realizando push da branch para o github









