

The Notorious GAME

Padrões de Commits do Projeto

1. Estrutura do Commit

O padrão utilizado é:

tipo(escope): descrição

Exemplo:

feat(login): implementa página login

2. Tipo

- feat → Nova funcionalidade
- fix → Correção de bug
- style → Mudanças de formatação
- refactor → Refatorações internas
- docs → Mudanças na documentação
- chore → Atualizações de build e dependências

3. Escopo

Indica onde ocorreu a alteração, entre parênteses.

Exemplos:

(ui), (login), (auth), (frontend), (backend)

4. Descrição (Subject)

- Use modo imperativo
- Comece em letra minúscula
- Não coloque ponto final

Exemplo correto:

feat(ui): implementa interface login

5. Boas Práticas

- Commits pequenos e frequentes
- Cada commit deve ter um único propósito
- Evitar mensagens genéricas
- Testar o código antes de commitar