

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет ИСП

Кафедра ПИ

Лабораторная работа №2
по курсу: «Профессиональная практика программной инженерии»
по теме: «Работа с ветками»

Выполнил:

ст. гр. ПИ-19в

Покровский Н.Ю.

Проверил:

Филипишин Д.А.

Дмитрюк Т.Г.

ДОНЕЦК – 2023

```
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git branch assets
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git branch entities
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git branch levels
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git push -u origin --all
Username for 'https://github.com': ooichu
Password for 'https://ooichu@github.com':
Всего 0 (изменения 0), повторно использовано 0 (изменения 0)
To https://github.com/ppistudent/arcade-game
 * [new branch]      assets -> assets
 * [new branch]      entities -> entities
 * [new branch]      levels -> levels
Ветка «main» отслеживает внешнюю ветку «main» из «origin».
Ветка «assets» отслеживает внешнюю ветку «assets» из «origin».
Ветка «entities» отслеживает внешнюю ветку «entities» из «origin».
Ветка «levels» отслеживает внешнюю ветку «levels» из «origin».
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $
```

Рисунок 1 – Создание веток assets, entities и levels

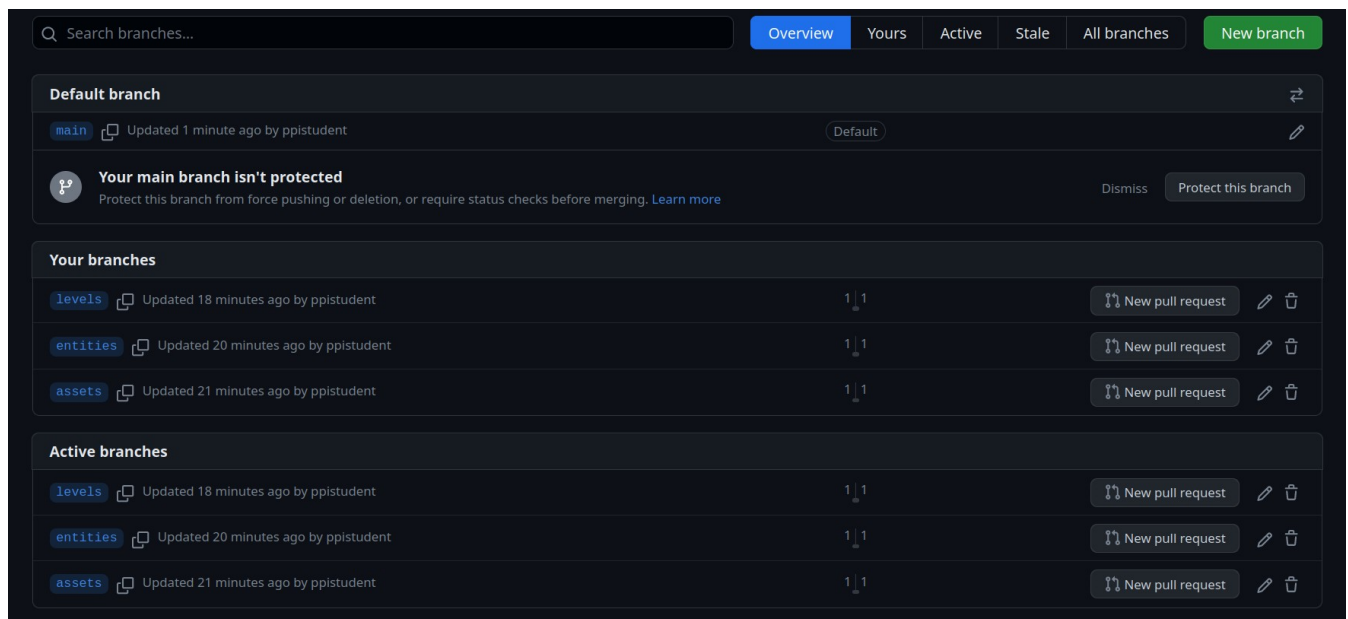


Рисунок 2 – Полученные ветки

```

~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git checkout main
Уже на «main»
Эта ветка соответствует «origin/main».
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ tree .
.
├── animation.lua
├── assets.lua
├── background_effect.lua
├── camera.lua
├── class.lua
├── conf.lua
├── entity.lua
├── level.lua
├── main.lua
├── object.lua
├── README.md
├── reports
│   └── 1.pdf
├── scene.lua
├── timer.lua
└── vec2.lua

1 directory, 15 files
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ █

```

Рисунок 3 – Структура ветки “main”

```

~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git checkout assets
Уже на «assets»
Эта ветка соответствует «origin/assets».
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ tree .
.
├── assets
│   ├── images
│   │   ├── font.png
│   │   ├── icon.png
│   │   ├── logo.png
│   │   ├── spritesheet.png
│   │   └── tilesheet.png
│   ├── maps
│   │   ├── large.lua
│   │   ├── middle.lua
│   │   ├── small.lua
│   │   ├── tiles.lua
│   │   └── tutorial.lua
│   ├── shaders
│   │   ├── filter.glsl
│   │   └── flash.glsl
│   └── sounds
│       ├── absorb.wav
│       ├── destroy.wav
│       ├── gameover.wav
│       ├── game.wav
│       ├── hurt.wav
│       ├── menu.wav
│       ├── powerup.wav
│       ├── pushpull.wav
│       ├── select.wav
│       └── splash.wav
├── README.md
├── reports
│   └── 1.pdf

```

6 directories, 24 files
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game \$ █

Рисунок 4 – Структура ветки “assets”

```

~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git checkout entities
Ветка «entities» отслеживает внешнюю ветку «entities» из «origin».
Переключились на новую ветку «entities»
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $

~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git checkout entities
Уже на «entities»
Эта ветка соответствует «origin/entities».
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ tree .
.
├── monsters
│   ├── bat.lua
│   ├── fred.lua
│   ├── gob.lua
│   ├── meatboy.lua
│   ├── mole.lua
│   ├── monster.lua
│   ├── oneye.lua
│   └── woise.lua
├── particles
│   ├── angry.lua
│   ├── dust.lua
│   ├── heart.lua
│   ├── particle.lua
│   ├── pufft.lua
│   ├── text.lua
│   └── wave.lua
├── players
│   ├── mike.lua
│   ├── player.lua
│   ├── robot.lua
│   └── shad.lua
├── powerups
│   ├── bomb.lua
│   ├── flash.lua
│   ├── medikit.lua
│   ├── powerup.lua
│   └── punch.lua
├── projectiles
│   ├── acid.lua
│   ├── bullet.lua
│   └── projectile.lua
├── README.md
├── reports
│   └── 1.pdf
└── 6 directories, 29 files
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $

```

Рисунок 5 – Структура ветки “entities”

```

~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git checkout levels
Ветка «levels» отслеживает внешнюю ветку «levels» из «origin».
Переключились на новую ветку «levels»
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ tree .
.
├── levels
│   ├── classic.lua
│   ├── metal.lua
│   ├── terra.lua
│   └── tutorial.lua
├── README.md
├── reports
│   └── 1.pdf
├── scenes
│   ├── menu.lua
│   ├── prelude.lua
│   ├── settings.lua
│   └── splash.lua
└── 3 directories, 10 files
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $

```

Рисунок 6 – Структура веток “levels”


```

~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git checkout main
Переключились на ветку «main»
Эта ветка соответствует «origin/main».
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git merge assets
Merge made by the 'recursive' strategy.
 assets/images/font.png          | Bin 0 -> 735 bytes
 assets/images/icon.png          | Bin 0 -> 198 bytes
 assets/images/logo.png         | Bin 0 -> 536 bytes
 assets/images/spritesheet.png   | Bin 0 -> 3093 bytes
 assets/images/tilesheet.png     | Bin 0 -> 830 bytes
 assets/maps/large.lua           | 46 ++++++
 assets/maps/middle.lua          | 38 ++++++
 assets/maps/small.lua           | 30 ++++++
 assets/maps/tiles.lua           | 11 ++++++
 assets/maps/tutorial.lua        | 30 ++++++
 assets/shaders/filter.glsl      | 21 ++++++
 assets/shaders/flash.glsl       | 6 ++++++
 assets/sounds/absorb.wav         | Bin 0 -> 14350 bytes
 assets/sounds/destroy.wav        | Bin 0 -> 17367 bytes
 assets/sounds/game.wav          | Bin 0 -> 2813444 bytes
 assets/sounds/gameover.wav      | Bin 0 -> 1155806 bytes
 assets/sounds/hurt.wav          | Bin 0 -> 6019 bytes
 assets/sounds/menu.wav          | Bin 0 -> 4485164 bytes
 assets/sounds/powerup.wav       | Bin 0 -> 24427 bytes
 assets/sounds/pushpull.wav      | Bin 0 -> 15680 bytes
 assets/sounds/select.wav        | Bin 0 -> 3581 bytes
 assets/sounds/splash.wav        | Bin 0 -> 165836 bytes
22 files changed, 182 insertions(+)
create mode 100644 assets/images/font.png
create mode 100644 assets/images/icon.png
create mode 100644 assets/images/logo.png
create mode 100644 assets/images/spritesheet.png
create mode 100644 assets/images/tilesheet.png
create mode 100644 assets/maps/large.lua
create mode 100644 assets/maps/middle.lua
create mode 100644 assets/maps/small.lua
create mode 100644 assets/maps/tiles.lua
create mode 100644 assets/maps/tutorial.lua
create mode 100644 assets/shaders/filter.glsl
create mode 100644 assets/shaders/flash.glsl
create mode 100644 assets/sounds/absorb.wav
create mode 100644 assets/sounds/destroy.wav
create mode 100644 assets/sounds/game.wav
create mode 100644 assets/sounds/gameover.wav
create mode 100644 assets/sounds/hurt.wav
create mode 100644 assets/sounds/menu.wav
create mode 100644 assets/sounds/powerup.wav
create mode 100644 assets/sounds/pushpull.wav
create mode 100644 assets/sounds/select.wav
create mode 100644 assets/sounds/splash.wav
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ █

```

Рисунок 7 – Слияние основной ветки с веткой “assets”

```
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git merge entities
Merge made by the 'recursive' strategy.
 monsters/bat.lua      | 26 ++++++
 monsters/fred.lua     | 35 ++++++
 monsters/gob.lua      | 53 ++++++
 monsters/meatboy.lua  | 14 ++++++
 monsters/mole.lua     | 54 ++++++
 monsters/monster.lua  | 269 ++++++
 monsters/oneye.lua    | 21 ++++++
 monsters/wolse.lua    | 21 ++++++
 particles/angry.lua   | 18 ++++++
 particles/dust.lua    | 12 ++++++
 particles/heart.lua   | 18 ++++++
 particles/particle.lua| 22 ++++++
 particles/pufft.lua   | 14 ++++++
 particles/text.lua    | 34 ++++++
 particles/wave.lua    | 26 ++++++
 players/mike.lua      | 16 ++++++
 players/player.lua   | 226 ++++++
 players/robot.lua     | 16 ++++++
 players/shad.lua      | 17 ++++++
 powerups/bomb.lua     | 39 ++++++
 powerups/flash.lua    | 32 ++++++
 powerups/medikit.lua  | 28 ++++++
 powerups/powerup.lua  | 13 ++++++
 powerups/punch.lua    | 28 ++++++
 projectiles/acid.lua  | 33 ++++++
 projectiles/bullet.lua| 26 ++++++
 projectiles/projectile.lua| 14 ++++++
 27 files changed, 1125 insertions(+)
 create mode 100644 monsters/bat.lua
 create mode 100644 monsters/fred.lua
 create mode 100644 monsters/gob.lua
 create mode 100644 monsters/meatboy.lua
 create mode 100644 monsters/mole.lua
 create mode 100644 monsters/monster.lua
 create mode 100644 monsters/oneye.lua
 create mode 100644 monsters/wolse.lua
```

Рисунок 8 – Слияние основной ветки с веткой “entities”

```
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git merge levels
Merge made by the 'recursive' strategy.
 levels/classic.lua    | 31 ++++++
 levels/metal.lua      | 31 ++++++
 levels/terra.lua      | 31 ++++++
 levels/tutorial.lua   | 146 ++++++
 scenes/menu.lua       | 116 ++++++
 scenes/prelude.lua    | 143 ++++++
 scenes/settings.lua   | 83 ++++++
 scenes/splash.lua     | 83 ++++++
 8 files changed, 634 insertions(+)
 create mode 100644 levels/classic.lua
 create mode 100644 levels/metal.lua
 create mode 100644 levels/terra.lua
 create mode 100644 levels/tutorial.lua
 create mode 100644 scenes/menu.lua
 create mode 100644 scenes/prelude.lua
 create mode 100644 scenes/settings.lua
 create mode 100644 scenes/splash.lua
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $
```

Рисунок 9 – Слияние основной ветки с веткой “levels”

```
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git branch --delete assets
Ветка assets удалена (была fa4df6a).
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git branch --delete entities
Ветка entities удалена (была 3b3e7a4).
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git branch --delete levels
Ветка levels удалена (была 7acf818).
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git push origin --delete assets
Username for 'https://github.com': ^C
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $ git push origin --delete assets entities levels
Username for 'https://github.com': ppistudent
Password for 'https://ppistudent@github.com':
To https://github.com/ppistudent/arcade-game
 - [deleted]      assets
 - [deleted]      entities
 - [deleted]      levels
~/Рабочий стол/Универ/4 курс, 2 семестр/ППИ/arcade-game $
```

Рисунок 10 – Удаление веток