

CONVENCIONES DE GIT

Convenciones de Ramas

- **main o master:** contiene el código estable y listo para producción
- **develop:** última versión de desarrollo con las funcionalidades más recientes agregadas
- **feature:** para desarrollar nuevas funcionalidades

Convenciones de Commit

Estos deben ser claros y precisos, buscando realizar commits enfocados a un único cambio realizado.

- **fix:** se utiliza fix para la corrección de errores
- **feat:** para agregar una nueva funcionalidad al código
- **docs:** se realizan cambios en la documentación
- **refactor:** se realizan cambios en el código que no afectan en la funcionalidad de este
- **test:** se agregan tests u ocurren cambios en los tests existentes

Convenciones de Mensaje

Al realizar commits, estos deben de seguir un formato en específico. Es necesario definir un tipo de commit realizado y la descripción de éste para la accesibilidad de otros en el equipo, es opcional agregar cuerpo o pie de nota al commit. Aquí se puede ver la estructura del mensaje:

<type>[optional scope]: <description>

[optional body]

[optional footer(s)]

Simulaciones de Commits

1. **fix: Arregla un error que no permitía agregar una nueva rutina sin descripción al sistema**

Se ha solucionado un bug en el cual se permite guardar una nueva rutina a la base de datos sin una descripción, generando conflictos en los registros de esta

2. **feat: Agrega un nuevo componente ejercicios que visualizar los detalles de los ejercicios**

Se agrega un nuevo componente para mostrar los detalles de los ejercicios, incluyendo nombre, descripción, tipo de ejercicio y duración

3. docs: Actualiza README con nuevo idioma en las instrucciones de instalación

Se actualiza las instrucción de instalación para incluir Hindú uno de los idiomas de instalación

4. fix: Arregla un error de interacción entre personajes en partidas

Se ha solucionado un bug en partidas entre la Jardinera y el Fotógrafo que impedía al Fotógrafo arreglar sillas destruidas por la Jardinera en el Mundo de las Cámaras

5. refactor: Extrae botón para reusabilidad

Se extrae el botón en Edición de Perfil a un nuevo componente 'BotonEdición'. Este componente se puede utilizar en diferentes partes de la aplicación que necesite el botón de edición