

Sistemas de control de versiones I

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020



1. Preparación del entorno de desarrollo
2. Primeros pasos
3. Estado
4. La máquina del tiempo
5. Borrar y mover
6. Git y los directorios
7. Ejercicios
8. Metadatos

1. Preparación del entorno de desarrollo

1.1 Instalación automatizada

1.2 Terminal

1.3 Navegador

1.4 Editores de texto

1.5 DokuWiki

1.6 Ejercicios

1.1. Instalación automatizada

1.1. Acciones previas

Instalar `git`

Crear cuenta en GitHub

Solicitar el Student Developer Pack

1.1. Usar <https://github.com/ricpelo/conf> y seguir las instrucciones del README.md

1.2. Terminal

1.2. Zsh

1.2. Oh My Zsh

1.2. less

1.3. Navegador

1.4. Editores de texto

1.4. Vim y less

1.4. Atom

Instalación

Configuración

Paquetes

1.4. Alternativa: PhpStorm

1.5. DokuWiki

1.5. Elaboración de documentación

1.5. La wiki como sistema de control de versiones

1.5. La wiki como herramienta colaborativa

1.6. Ejercicios

1.6. Indica en la wiki tu nombre completo junto a tu nombre de usuario en GitHub.

1.6. Sigue el tutorial de `vimtutor` y envía el archivo resultante.

1.6. Escoge un paquete del repositorio de paquetes de Atom e indica en la wiki su nombre, su funcionamiento básico, un enlace al paquete dentro del repositorio y por qué te ha resultado interesante.

1.6. Escoge una extensión de Google Chrome e indica en la wiki su nombre, su funcionamiento básico, un enlace a la extensión y por qué te ha resultado interesante.

1.6. Indica qué editor de textos sería más apropiado usar en cada una de las situaciones siguientes:

- Programar en PHP.
- Escribir un pequeño script.
- Cambiar un archivo de configuración del sistema.
- Editar un archivo situado en otro equipo a través de la red.

2. Primeros pasos

2.1 `config`

2.2 `git-config.sh`

2.3 `init`

2.4 `add`

2.5 `commit`

2.6 `checkout` (descartar cambios)

2.7 `reset`

2.8 `.gitignore`

2.1. config

2.2. git-config.sh

2.3. init

2.4. add

2.5. commit

2.5. Con la opción -m

2.5. Sin la opción -m

2.6. checkout (descartar cambios)

2.7. reset

2.8. .gitignore

3. Estado

3.1 `status`

3.2 `log`

3.3 Alias `lg`

3.4 `show`

3.5 `diff`

3.6 Referencias

3.1. status

3.2. log

3.3. Alias lg

3.4. show

3.5. diff

3.5. git diff

3.5. git diff --staged

3.5.git diff <commit>

3.5.git diff inicial..final

3.6. Referencias

3.6. HEAD y master

3.6. 237ab45^

3.6. 237ab45~1

4. La máquina del tiempo

4.1 `checkout` (mover el `HEAD`)

4.2 `revert`

4.3 `reset`

4.4 `tag`

4.5 `--amend`

4.1. checkout (mover el HEAD)

4.2. revert

4.3. reset

4.4. tag

4.5. --amend

5. Borrar y mover

5.1 `rm`

5.2 `mv`

5.1. rm

5.2. mv

6. Git y los directorios

7. Ejercicios

7.1 Sigue el tutorial de Git Immersion desde el LAB3 hasta el LAB20, comprime y envía el directorio resultante.

7.1. Sigue el tutorial de Git Immersion desde el LAB3 hasta el LAB20, comprime y envía el directorio resultante.

8. Metadatos

8.1 Objetivos de la unidad

8.2 Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación asociados

8.1. Objetivos de la unidad

8.1. Reconocer la importancia y la necesidad de usar un sistema de control de versiones durante el desarrollo de software.

8.1. Reconocer la utilidad de un sistema de control de versiones en tareas tan diversas como documentación, copias de seguridad, colaboración, despliegue de aplicaciones, etc.

8.1. Entender la diferencia entre sistemas de control de versiones centralizados y distribuidos, y cómo estos últimos superan abiertamente a los primeros.

8.1. Reconocer a Git como un sistema de control de versiones distribuido.

8.1. Reconocer la importancia que tiene Git en el panorama actual de desarrollo de software.

8.1. Entender los conceptos de repositorio, directorio de trabajo, stage, commit, log.

8.1. Aprender el funcionamiento básico de Git en un repositorio local.

8.1. Aprender a moverse a través del tiempo por los commits de un repositorio Git.

8.1. Aprender a corregir commits creando nuevos commits.

8.2. Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación asociados

8.2. RA1

CE1.e

CE1.g

8.2. RA4

CE4.g