**Colégio Cotemig**

**Concepção de Produtos de Software**

**Prof.** [ALEXANDRE SAUER PAIS LEMES](mailto:alexandresauer@cotemig.com.br)

GIT

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Objetivo do exercício:** Esse exercício tem como objetivo praticar s/ controle de versão

**Data de entrega:** Verificar no classroom;

**Descrição:**

1. Crie um novo repositório local com um projeto à sua escolha e realize pelo menos dois commits neste repositório
2. Escolha um repositório disponível no GITHUB .com e faça a clonagem do mesmo, identificando qual foi o autor do último commit realizado no projeto e a(s) linguagem(s) utilizadas.

JavaScript: 73.5%

Handlebars: 11.5%

HTML: 9.6%

CSS: 5.4%

Autor: Update category-service-tests.js

@avermeulen

avermeulen committed 7 days ago

1. Identifique a finalidade dos seguintes comandos:

a. git init : inicia a config do git

b. git config --global user.name "turing": adiciona o username

c. git add EXERCICIO.txt: adiciona para commit

d. git add -A: adiciona tudo para commit

e. git commit -m "Adicionado nova interface": commita os arquivos com a mensagem

f. git commit commita os arquivos

g. git reset --hard HEAD da um hard reset no seu git

h. cd Downloads entra na pasta Downloads

i. pwd mostra o diretório corrente

j. cd .. sai da pasta

k. ls lista os arquivos da pasta

l. git pull traz as modificações

m. git push sobe as modificações

n. git clone <<url>> clona um repositorio

o. git diff mostra as diferenças

p. git show mostra seu git

1. Descreva a função dos seguintes componentes do Git

a. Working Tree, Working Area

b. Stage Area, Commit

c. Local Repository

d. Remote Repository

1. Crie seu propróprio repositório no GitHub denominado AlunoQS. Crie uma pasta chamada exercicios e inclua a resolução dos exercícios 1, 2 e 3 de Programação Básica. Envie o commit para o repositório remoto. Em seguida, execute as seguintes alterações em cada um dos algoritmos:

* Exercício 01.txt;
* Exercício 02.txt;
* Exercício 03.txt;

1. Adicione um arquivo denominado README.md ao projeto e inclua o seguinte conteúdo

Repositório de exercícios das aulas de Linguagem de Programação

1. Adicione uma nova pasta dentro da pasta exercícios chamada exercicio04. Crie um projeto Delphi dentro desta pasta, criando um programa com os seguintes requisitos:

* O programa deve conter um TList capaz de armazenar o nome de personagens (pokémons, campeões, anime...)
* Deve conter um TEdit para entrada do nome e um TButton para inserir na lista.
* Deve conter um TButton responsável por excluir o item selecionado no TList
* Um botão capaz de excluir todos os personagens da lista

Crie também um arquivo chamado README.md na pasta raiz do programa (exercicio04) e inclua o cabeçalho deste exercício