МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Донецкий национальный технический университет»

Факультет ИСП

Кафедра ПИ им Л.П.Фельдмана

Лабораторная работа № 2

на тему: «Работа с ветками»

по курсу: «Профессиональная практика программной инженерии»

Проверил:

асс. каф. ПИ им. Л.П.Фельдмана Филипишин Д.А.

Выполнил:

ст. гр. ПИ-20б

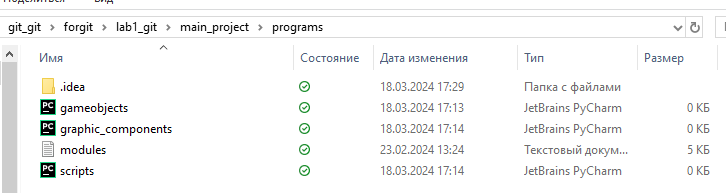
Хомичук Н. В.

Донецк-2024

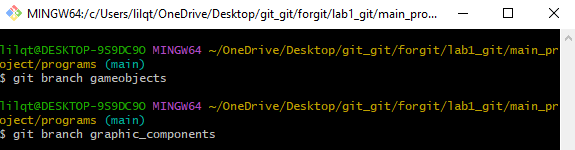
Цель работы – познакомиться с основами использования веток в системе контроля версий Git.

Вариант 18. Конструктор видеоигр, по аналогии с Unity.

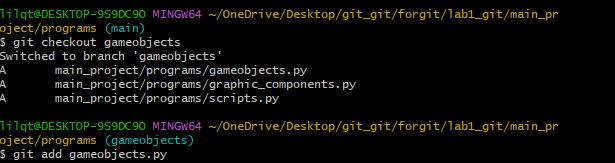
Создадим для конструктора видеоигр пару файлов реализации.

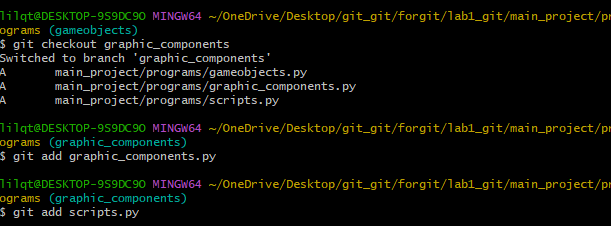


Создадим ветки «gameobjects» и «graphic\_components».

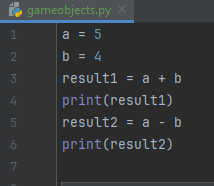


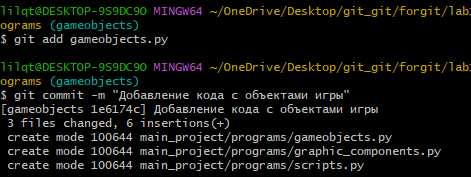
Добавляем файл «gameobjects.py» к ветке «gameobjects».



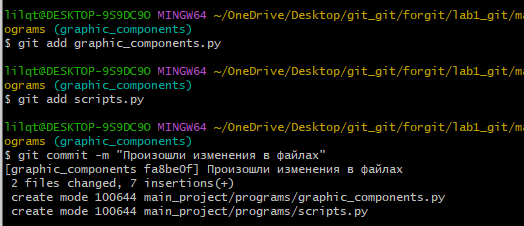


Изменим файл gameobjects.py. Добавим коммит к файлу.





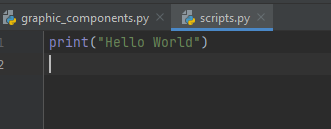
Изменим файлы graphic\_components.py и scripts.py. Добавим коммиты к файлам.



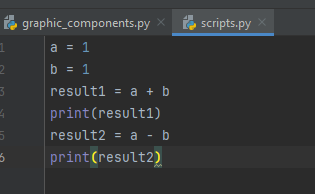
После коммитов создадим конфликтную ситуацию.

Перейдем на ветку graphic\_components.

Изменим файл scripts.py и добавим коммиты (ветки «graphic\_components» и «gameobjects»). Аналогично поступим с файлом graphic\_components.py.

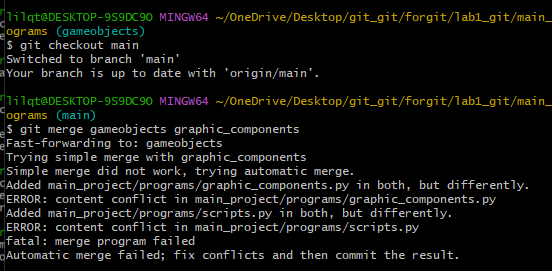


graphic\_components

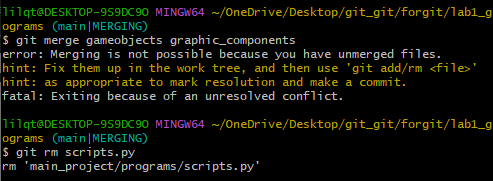


gameobjects

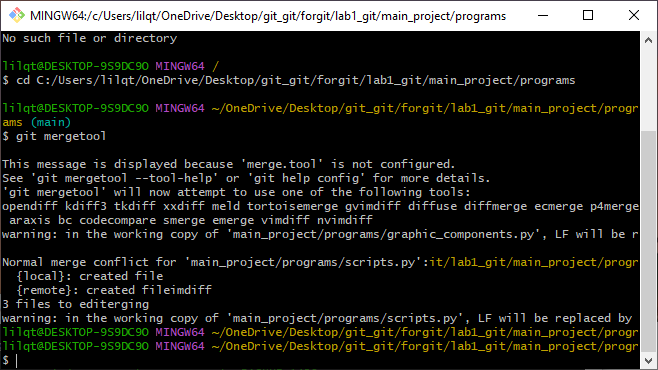
Попробуем выполнить слияние веток «graphic\_components» и «gameobjects».

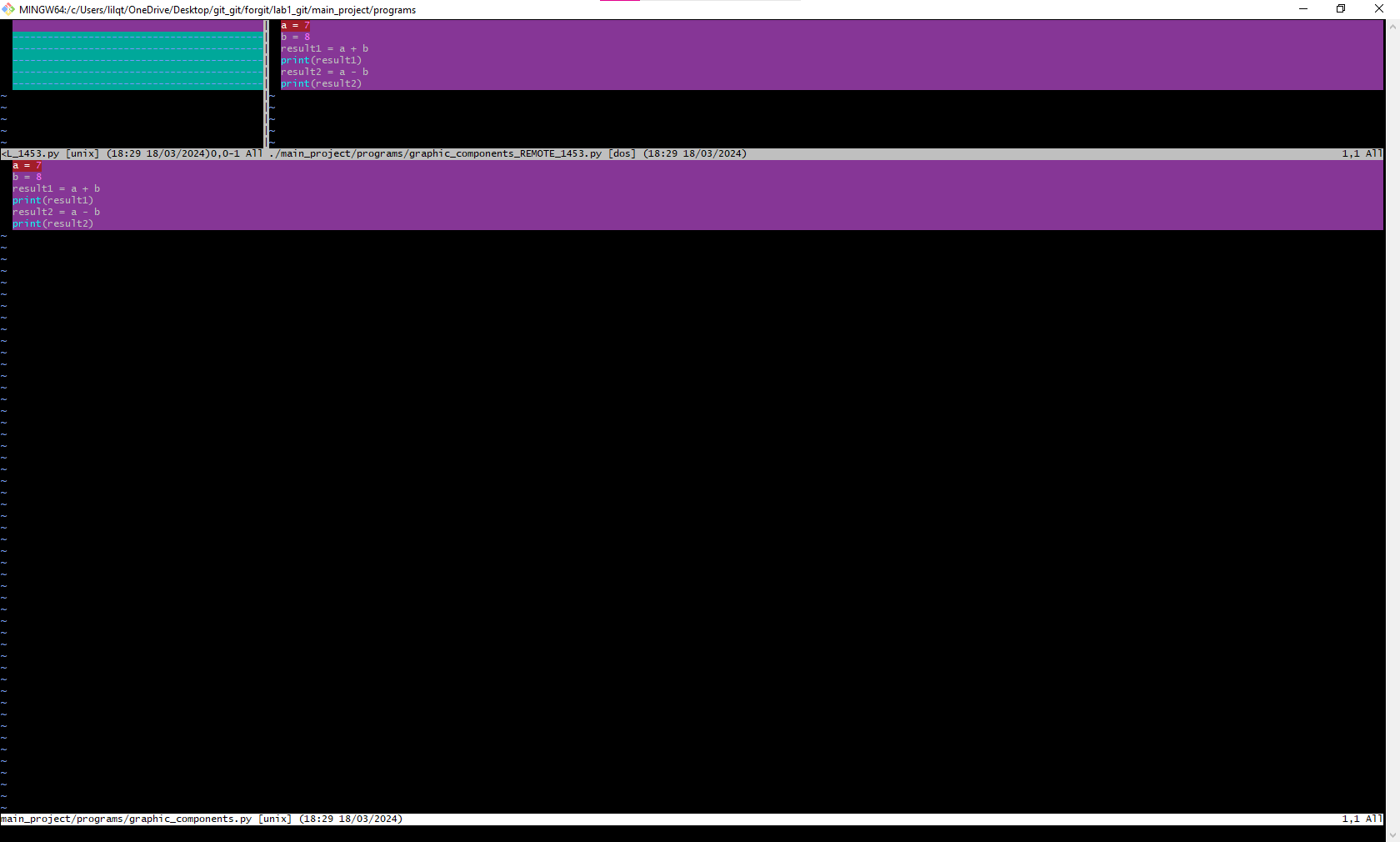


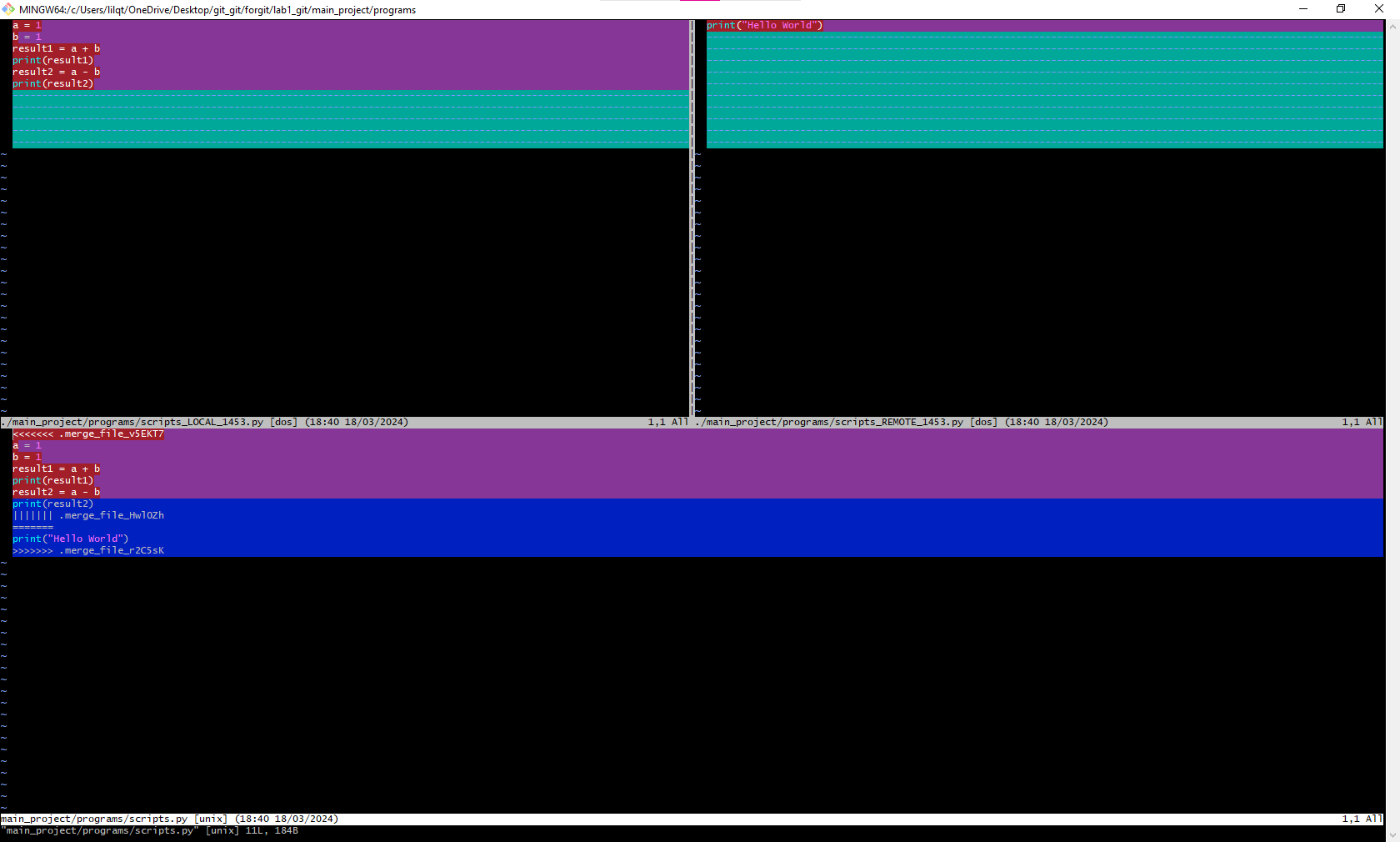
Возникло две конфликтных ситуаций. Файлы имеют одинаковое название но разную сигнатуру.



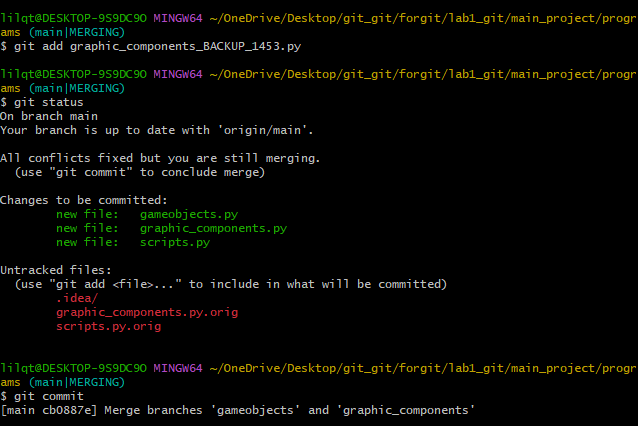
Произведём решение конфликта через git mergetool .



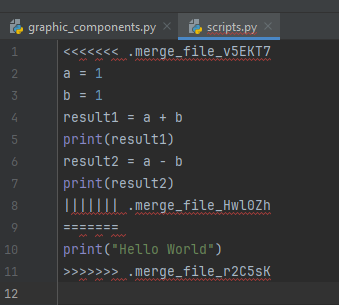




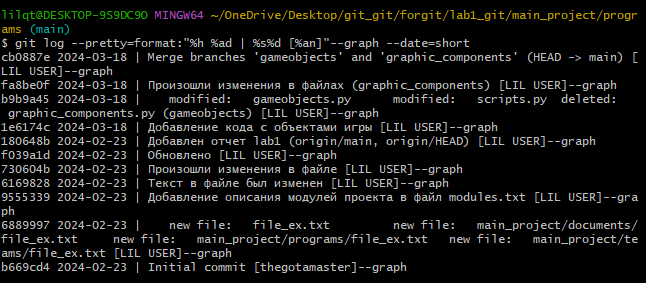
Добавим файл graphic\_components\_BACKUP\_1453.py к коммиту. Аналогично проделаем с файлом scripts\_BACKUP\_1453.py



Результат слияния (пример показан с файлом scripts.py).



Лог репозитория.



Удалим ветки, созданные ранее.

