

Gestion du projet

I. Généralités

Le projet utilisera Git qui est un système de gestion de projet. Ce dernier permet d'éditer un projet à plusieurs et de partager les modifications entre les personnes en passant par un serveur.

Le serveur est sur le web afin que tout le monde puisse y accéder, le serveur se trouve sur le site web <https://www.github.com>.

II. Principe de base

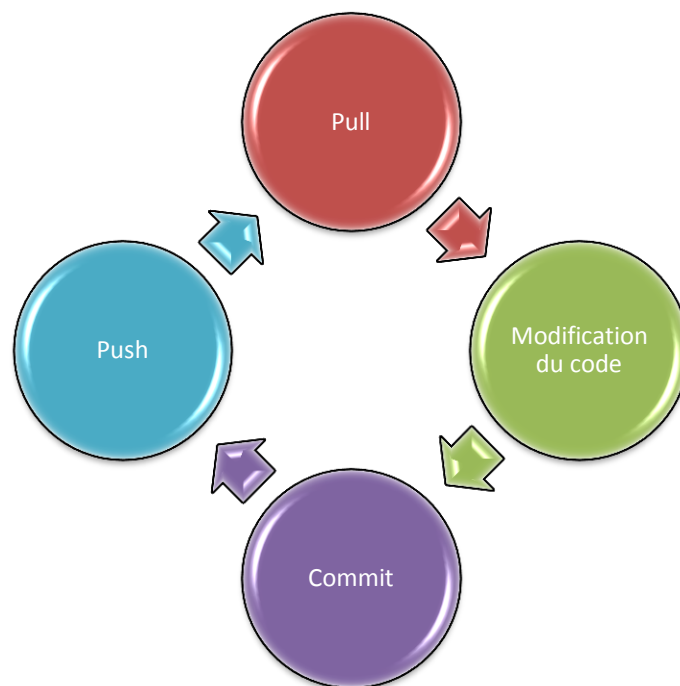
L'utilisateur possède une copie sur son ordinateur du projet, il doit dans un premier temps vérifier si sa copie locale du projet est toujours à jour par rapport au projet présent sur le serveur, si ce n'est pas le cas, les dernières modifications seront téléchargées depuis le serveur. Cette commande s'appelle **PULL** (*tirer en anglais*).

Ensuite, l'utilisateur peut éditer le code source afin d'ajouter une fonctionnalité au programme ou modifier du code déjà existant.

Dès qu'il a fini, l'utilisateur crée une sorte de paquet contenant les modifications qu'il vient d'apporter au projet, il lui donne une description afin que les autres puissent comprendre ce qu'il a fait. Ce paquet s'appelle un **COMMIT**.

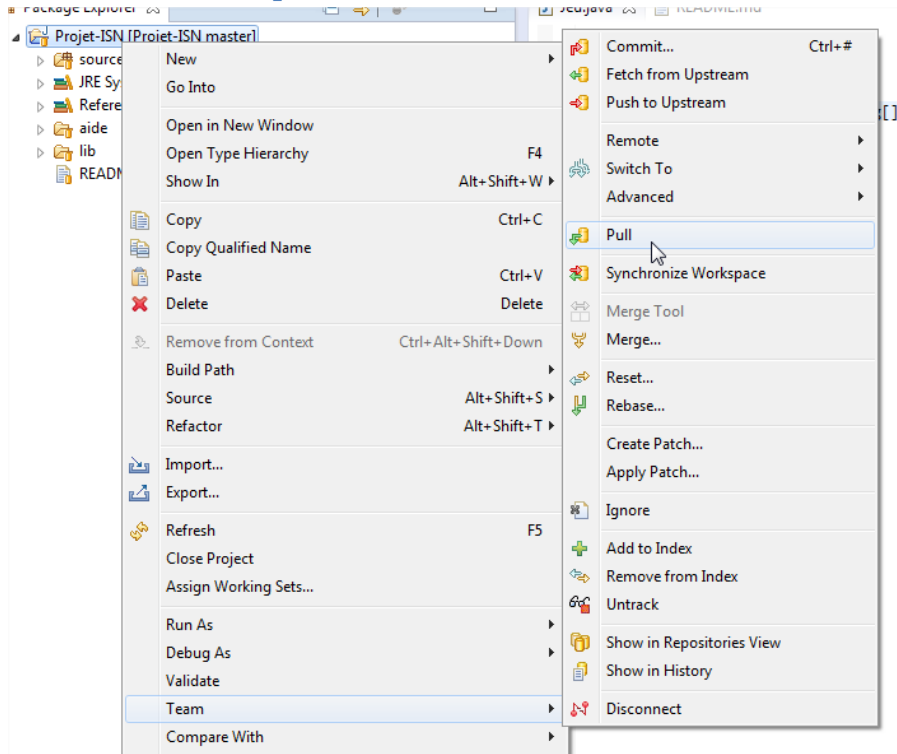
Le paquet, commit, doit maintenant être envoyé sur le serveur afin que tous les autres puissent avoir accès aux modifications (quand ils feront un PULL, les modifications seront téléchargées sur leur ordinateur). La phase d'envoi s'appelle le **PUSH** (*pousser en anglais*).

Ce cycle se répète à chaque fois que l'utilisateur veut apporter des modifications au projet.

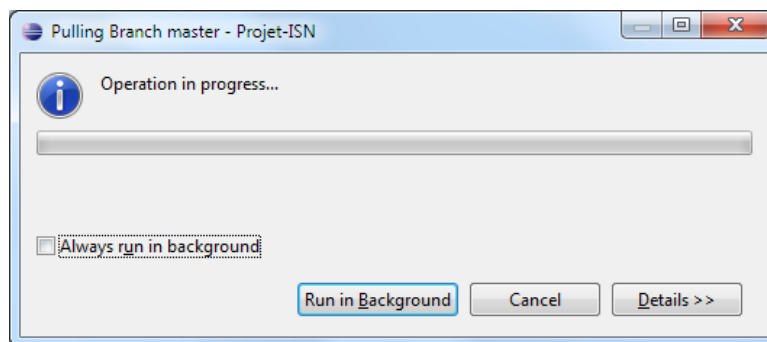


III. Avec Eclipse

A. Réception des dernières modifications



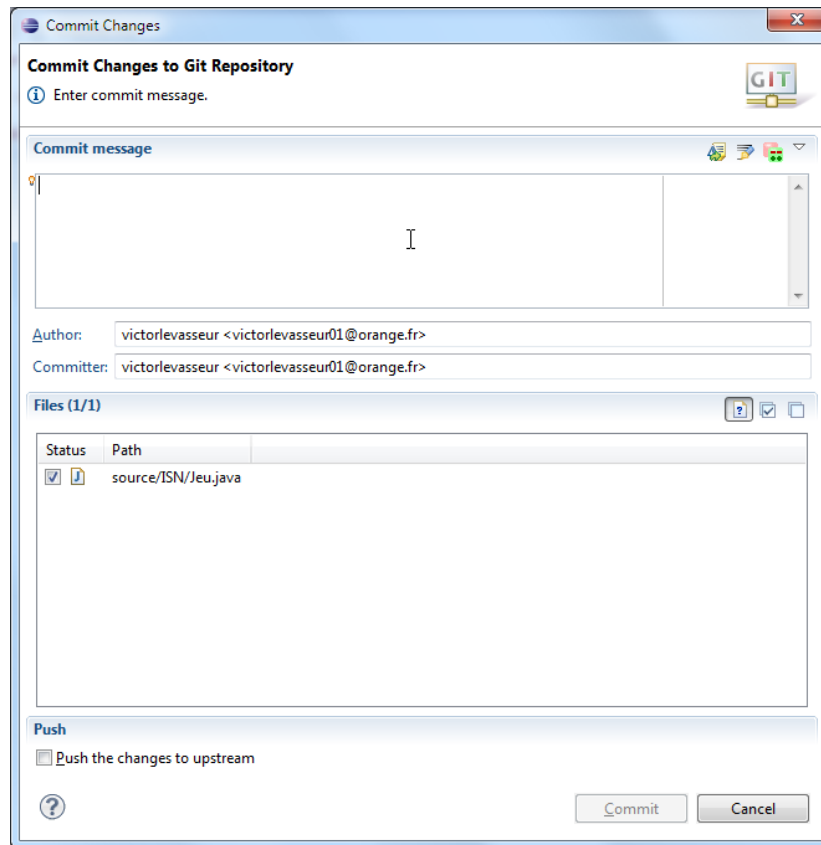
Afin de télécharger les dernières modifications du projet (Pull), il faut faire un clic droit sur le projet « Projet-ISN » puis aller dans « Team » et enfin cliquer sur « Pull ». Une boîte de dialogue apparaît, indiquant la progression de la procédure :



Dès que l'opération est finie, une autre boîte de dialogue affiche le résumé (ce qui a été téléchargé, avec le nom des Commits, pour savoir les dernières modifications appliquées).

B. Création d'un commit

Dès que vous voulez envoyer les modifications sur le serveur afin de les partager avec les autres, il faut faire un Commit. Il faut faire un clic-droit sur le projet, puis aller sur « Team » et enfin cliquer sur « Add to Index ». Cette opération ne crée pas de commit mais répertorie les fichiers modifiés (ou ajoutés). Puis, retourner dans « Team » et aller sur « Commit... ». Une boîte de dialogue s'affiche.



La zone de texte supérieure de la boîte de dialogue (« Commit message ») permet d'entrer la description des modifications apportées au projet (par exemple, « Ajout d'un bouton dans le menu principal du jeu »). « Author » et « Committer » doivent normalement contenir votre pseudo et l'adresse e-mail. La liste des fichiers modifiés (ou ajoutés) est affichée en bas (seuls les fichiers cochés auront leurs modifications mises dans le commit).

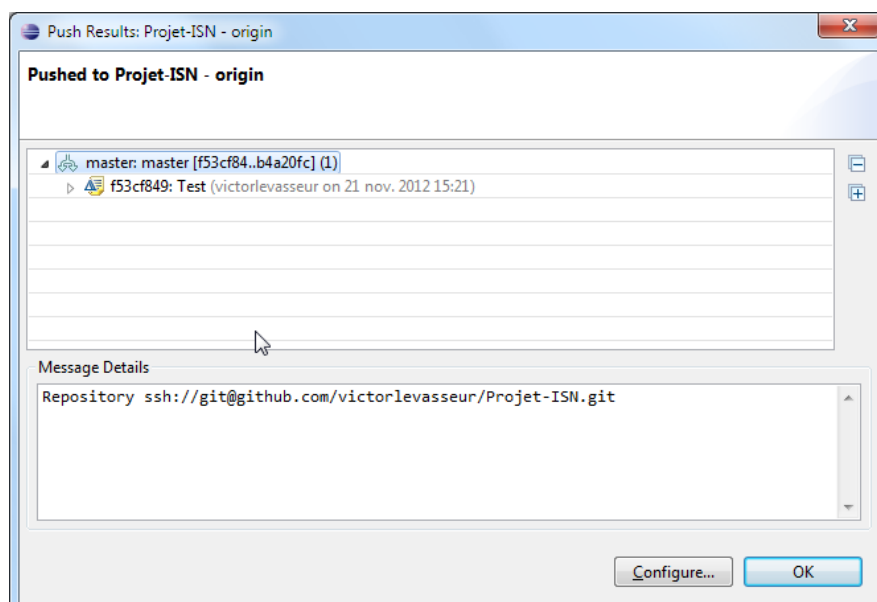
Dès que la description du commit est entrée, cliquer sur « Commit » en bas.

Le commit est créé.

C. Envoyer les modifications sur le serveur

Une fois le commit créé, il faut l'envoyer sur le serveur du projet, pour cela, faire un clic-droit sur le projet puis aller dans « Team » et sélectionner « Push to Upstream ... ».

Une boîte de dialogue résumant ce qui vient d'être envoyé sur le serveur s'affiche :



On reconnait la description et la date de création du commit, cliquer sur « Ok ».

La commit a été envoyé sur le serveur.