Contenido

1		Inti	rodu	cción	¡Error! Marcador no d	efinido.
	1.1	_	Ven	tajas de GIT	¡Error! Marcador no d	efinido.
2	I	Inst	alaci	ones recomendadas:	¡Error! Marcador no d	efinido.
	2.1	_	Exte	ensiones de VSCode	¡Error! Marcador no d	efinido.
	2.2	2	Tem	na que estoy usando en VSCode	¡Error! Marcador no d	efinido.
3	(Configu		ración	¡Error! Marcador no d	efinido.
	3.1	_	Prin	neros comandos	¡Error! Marcador no d	efinido.
	3.2	<u>)</u>	Con	figurando	¡Error! Marcador no d	efinido.
	3	3.2.	1	Establecer nombre de usuario	¡Error! Marcador no d	efinido.
	3.2.2 3.2.3		2	Configurar la dirección de correo del usuario	¡Error! Marcador no d	efinido.
			3	Activar colores de la interfaz	¡Error! Marcador no d	efinido.
	3	3.2.	4	Ver las configuraciones	¡Error! Marcador no d	efinido.
4	(Crea	ando	el primer repositorio	¡Error! Marcador no d	efinido.
5	ć	¿Qué hace git por nosotros hasta el momento?			¡Error! Marcador no d	lefinido.

IES Monte Naranco Oviedo UNIDAD 3: GIT

Trabajo de GIT

 El trabajo de GIT consiste en crear un repositorio con los apuntes y trabajos del módulo de entornos. Crearemos el repositorio en la misma carpeta que los repositorios utilizados en las clases, de forma que en la ruta de nuestro repositorio aparezca una carpeta con nuestro nombre y apellidos.

Ejemplo de ruta del repositorio:

C:\Git\AlvaroSarrion\TrabajoEntornos

- Una vez creado el repositorio añadiremos los apuntes y trabajos en una estructura de carpetas organizada, y continuación inicializaremos nuestro repositorio y haremos el primer commit. A continuación crearemos un repositorio en GITHUB llamado también TrabajoEntornos y lo sincronizaremos con el repositorio local de GIT.
- Durante la segunda evaluación iremos haciendo Commits con las actualizaciones que se produzcan en el repositorio y sincronizando los cambios con GITHUB.
- La nota de este trabajo se basará en la frecuencia de uso de GIT y GITHUB durante el trimestre, ya que el objetivo de la práctica es acostumbrarnos al uso de estas herramientas.

Profesor: Álvaro. S.FD. 2 de 2