



GIT

LE « GITE » ENTIÈREMENT LIBRE DES PROJETS COLLABORATIFS



QU'EST CE QUE GIT ?

- Un environnement de travail collaboratif
- Indépendance entre le serveur et les clients
- Privilégié dans les programmes Open-Source



GIT ET LES BRANCHES

- Utilisé pour développer des nouvelles fonctionnalités au programme ou corriger des bugs SANS rendre l'intégralité du projet instable.
- Une fois les tests sont réalisés, ils peuvent être « **merged** » (fusionnés) au projet principal.



EXEMPLE DE BRANCHES D'UN PROJET



PROJETER UNE MODIFICATION

- On appelle un **COMMIT** toute modification réalisée au projet.
- On peut voir les modifications apportés au fichiers avant d'envoyer à travers un **DIFF**.
- Si le commit possède des erreurs, il est possible de l'annuler à travers un **REVERT**.
- Une fois le commit réalisé, tous les utilisateurs utilisant la branche devront rafraichir l'intégralité du projet !
- On peut utiliser des tags pour repérer par exemple une nouvelle version qu'on qualifierait de « stable ».

Branches	Tags
	0.92.1
	0.92.1-nx-0.2.0
	0.92.1-nx-0.1.0
	0.92.0



EXEMPLE D'UN COMMIT

Current repository: odamex | Current branch: cppclasses | Fetch origin: Last fetched just now

Changes | History

Select branch to compare...

sv_freelook | sv_allowjump call simplification with MAPINFO.
Ch0wW committed ff2d41d4 11 changed files

Lowercase bind arguments.
Ch0wW committed a day ago

Make fineconsine inline
Ch0wW committed Oct 22, 2019

Added "skystretch" MAPINFO flag.
Maëllig DESMOTTES committed Oct 16, 20...

Added "forcenoskystretch" mapinfo flag
Maëllig DESMOTTES committed Oct 16, 20...

Renamed functions in FLevelLocals class
Maëllig DESMOTTES committed Oct 16, 20...

slight "lobby" modifications.
Ch0wW committed Oct 10, 2019

sv_freelook | sv_allowjump call simplificat...
Ch0wW committed Oct 10, 2019

File	Line	Line	Code
client\src\g_game.cpp	152	152	@@ -152,8 +152,6 @@ enum demoversion_t
client\src\g_level.cpp	153	153	EXTERN_CVAR(sv_nomonsters)
client\src\r_sky.cpp	154	154	EXTERN_CVAR(sv_fastmonsters)
common\g_level.cpp	155	155	-EXTERN_CVAR(sv_freelook)
common\g_level.cpp	156	156	-EXTERN_CVAR(sv_allowjump)
common\g_level.h	157	155	EXTERN_CVAR(co_reactorheight)
common\p_map.cpp	158	156	EXTERN_CVAR(co_zdoomphys)
common\p_map.cpp	159	157	EXTERN_CVAR(co_fixweaponimpacts)
common\p_mobj.cpp	434	432	@@ -434,7 +432,7 @@ void G_BuildTiccmd(ticcmd_t *cmd)
common\p_pspr.cpp	435	433	}
common\p_user.cpp	436	434	// Joystick analog look -- Hyper_Eye
server\src\g_game.cpp	437	435	- if(joy_freelook && sv_freelook consoleplayer().spectator)
server\src\sv_main.cpp	438	436	+ if(joy_freelook && (level.IsFreelookAllowed() consoleplayer().spectator))
server\src\sv_main.cpp	438	436	{



AUTRES POSSIBILITÉS UTILES DE GIT

- On peut « **rebase** » l'intégralité d'une branche, afin de retirer d'éventuels commits inutiles (oublis par exemple)
- Si on a besoin de trouver un commit défaillant, il existe la fonction « **bisect** »
- Si on a besoin de récupérer un commit d'une autre branche, on utilise « **cherry-pick** »



GIT EST L'OUTIL DE COLLABORATION ULTIME.

Comme on dit...

GIT GUD 😊

