

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 2, 842 16, Bratislava 4

Metodika verziovania

Tím:	č. 20
Pedagogický vedúci tímu:	Ing. Tomáš Kováčik, PhD
Členovia tímu:	Barbora Čelesová, Tomáš Koreň, Jakub Pullmann, Michal Puškáš, Matúš Sosňak, Peter Štofaňák, Jozef Val'ko,
Akademický rok:	2017 / 2018

Účel metodiky

Metodika definuje spôsob verziovania nášho projektu a taktiež zásady používania nami zvoleného nástroja.

Špecifikácia nástroja

Pre prácu na našom projekte sme si zvolili verziovací systém Git, v konkrétnej aplikácii Github. Tento nástroj sme si zvolili kvôli tomu, že sa hodí vzhľadom na doménu v ktorej sa pohybujeme pri tvorbe aplikácie pre android a webovej stránke. Taktiež s týmto nástrojom máme ako tím najviac skúseností.

Repozitáre

Vzhľadom na dve vetvy, ktorými sa zaoberáme v našom projekte sme pre každú z nich vytvorili samostatný repozitár.

- ArduinoVcelicky
- VcelickyApp
- BeeWebpage
- API

V zložke ArduinoVceliky sa nachádza program pre arduino a k nemu inštrukcie potrebné na jeho správne použitie. V zložke VcelickyApp sa nachádza implementácia mobilnej aplikácie písaná v programe Java. V zložke BeeWebpage sa nachádza webová stránka pre včelárov a bežných používateľov.

Verziovanie - branche

Hlavnú branchu tvorí master, kde sa nachádza okontrolovaná a plne funkčná časť programu. Pre efektívny vývoj má každý developer vlastnú branchu, do ktorej si vkladá časti kódu týkajúce sa jeho úloh. Názov takejto branchy je pomenovaný podľa krstného mena developera malými písmenami.

Verziovane - commit spravy

Pre konzistentnosť a lepšiu správu verzií kódu sme sa rozhodli určiť základné pravidla.

- Oddel'ovať nadpis a komentár commit spravy jedným prázdny m riadkom
- Prvé písmeno veľké v nadpise
- V jednej správe by sa mali nachádzať súbory, ktoré patria do jedného uceleného celku v rámci úlohy zo Scrum.

Spravovanie master branch

Pre spravovanie je poverená jedna osoba, ktorá po zrealizovaní code review konkrétnej branche vykoná príkaz git merge s potrebnými argumentmi a vyrieši vzniknuté konflikty.