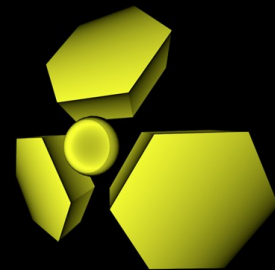




KOŁO NAUKOWE TWÓRCÓW GIER

POLYGON

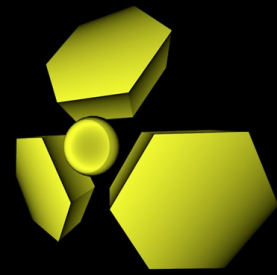
POLITECHNIKA WARSZAWSKA



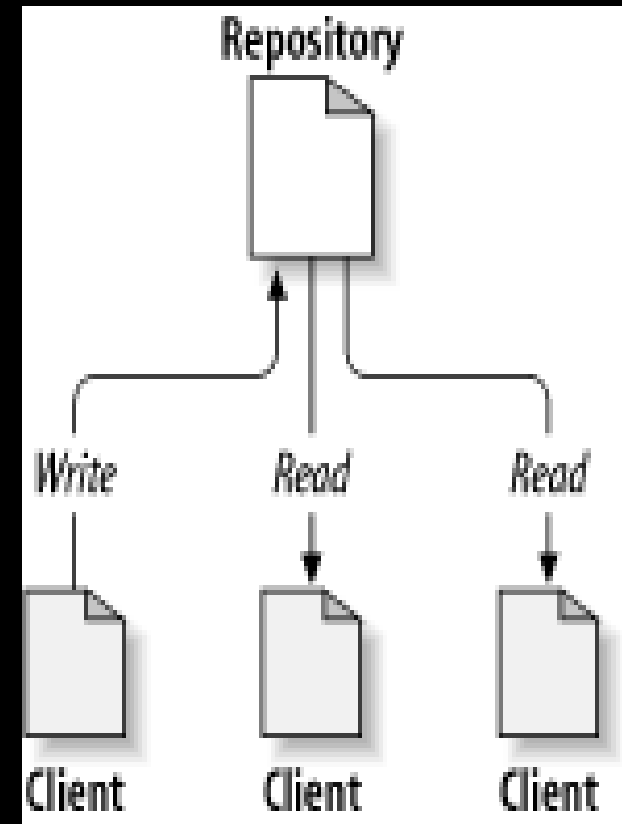
SVN – uber szybki kurs ;)

Grzegorz „Dagenoth” Mazur

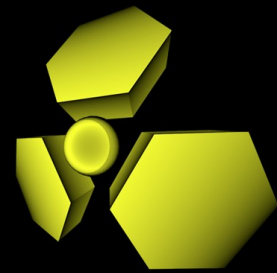
Motywacja



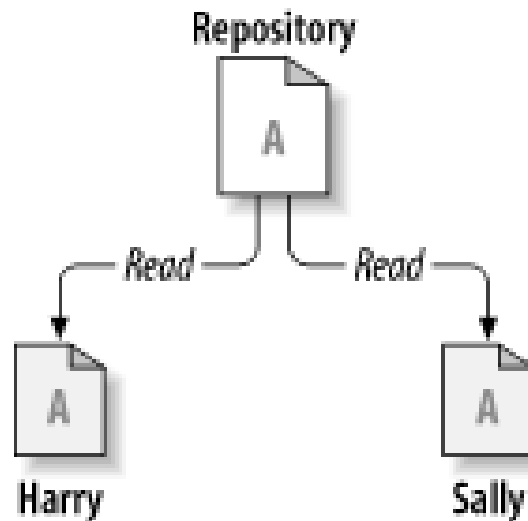
- Każdy projekt zespołowy (w szczególności w gamedevie) wymaga utrzymywania gdzieś aktualnej wersji projektu do którego wszyscy uprawnieni powinni mieć dostęp
- Problemy pojawiają się gdy wielu użytkowników jednocześnie modyfikuje projekt



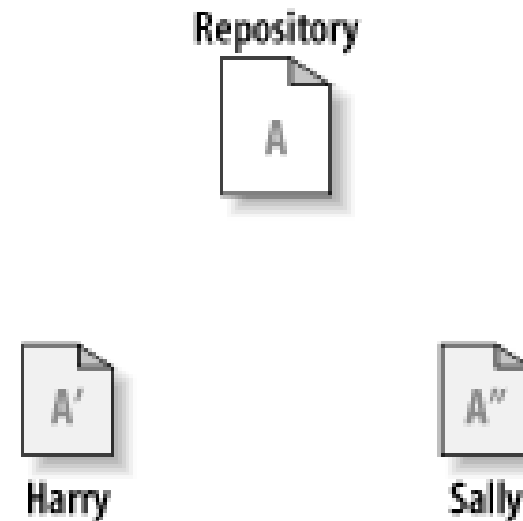
Motywacja



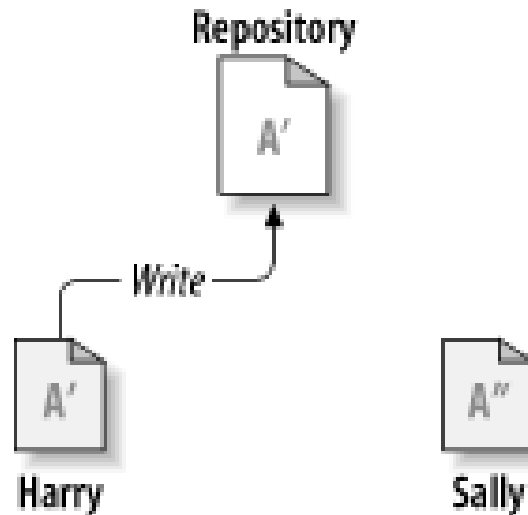
Two users read the same file



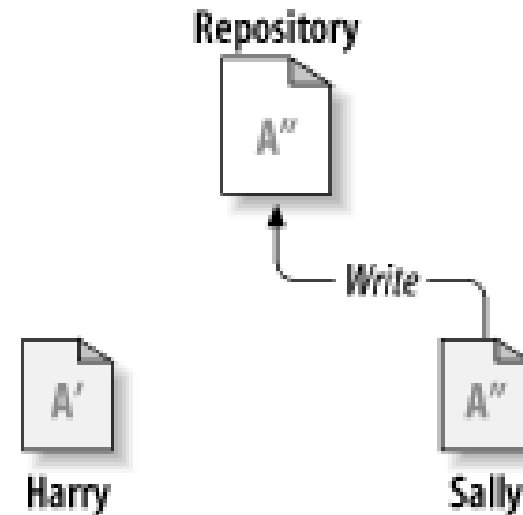
They both begin to edit their copies



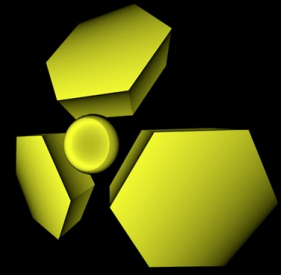
Harry publishes his version first



Sally accidentally overwrites Harry's version

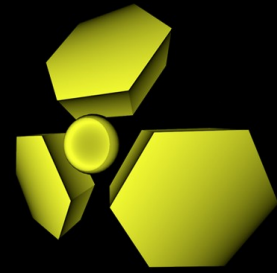


Motywacja



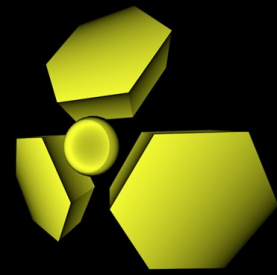
- Dodatkowo chcielibyśmy:
 - śledzić zmiany w projekcie
 - w razie problemów przywracać starsze wersje
 - rejestrować wkład poszczególnych developerów
 - I wiele innych rzeczy...
- Z pomocą przychodzą systemy kontroli wersji :)

SVN



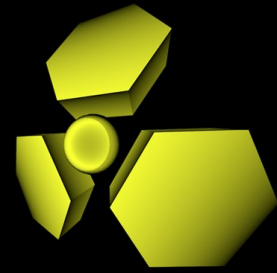
- Scentralizowany system wersjonowania
- Open source
- Ciagle rozwijany
- Lekki i prosty w użyciu
- Powszechnie używany
- Na Windowsach: klient TortoiseSVN

SVN - użycie



- Na początku:
 - Checkout – utworzenie lokalnej kopii repozytorium
- Typowy ciąg działań:
 - aktualizacja lokalnej kopii: `svn update`
 - dodajemy, usuwamy, modyfikujemy pliki: `svn add` , `svn delete` , `svn copy` , `svn move`
 - oglądamy co zmieniliśmy (jeśli chcemy) : `svn diff`
 - w razie potrzeb cofamy zmiany: `svn revert`
 - łączymy ze zmianami innych: `svn update`
 - rozwiązujemy konflikty w razie potrzeb : `svn resolve`
 - wysyłamy swoje zmiany: `svn commit`

Dobre praktyki



- Każdego commita opatruj komentarzem
- Nie commituj kodu który się nie kompiluje, albo powoduje crash aplikacji
- Pamiętaj o svn move
- Nie commituj plików które mają znaczenie tylko lokalnie na twoim dysku, lub same się generują w wyniki kompilacji (pliki .obj, lokalne ustawienia proj. VS)