GeneXus Server

Conflictos y resolución de conflictos

GeneXus

Al momento de trabajar con GeneXus y GeneXus Server utilizando el modo Merge, es possible que surjan conflictos entre las modificaciones realizadas por diferentes desarrolladores sobre el mismo objeto.

Conflicto



Un conflicto ocurre cuando las modificaciones realizadas por un desarrollador se superponen con las modificaciones de otro. En la mayoría de los casos, no hay una manera automática de resolver el problema y por lo tanto el propio desarrollador deberá hacerlo en forma manual.

¿En qué momento puede ocurrir un conflicto? Al realizar una operación de update, y aparecerá un mensaje de advertencia.

Name	Туре		
🖃 🥅 Team	Team		
👇 📍 TeamId	Numeric(4.0)		
P TeamName	Character(25)		
🖉 🖉 CountryId	Numeric(4.0)		
🖌 🖌 CountryName	Character(20)		
📄 들 Player	Player		
PlayerId	Numeric(4.0)		
2 PlayerName	Character(20)		

lei	e T	eamN	lame def:	inition.						Recent Comments
e	ndir	ıg Co	mmits (3/3)	Ignored Objects						YC
3			Name /	Туре	Description	Modified On	Module	Local State	Last Synchronize	User
]			Carmine	Theme for Web	Carmine	5/9/2018 10:42		Modified	4/9/2018 15:48	ARTECH\acaggia.
]	9	-	Country	Transaction	Country	4/9/2018 16:16	Root Module	Modified	4/9/2018 15:48	ARTECH\acaggia.
]	9	3	Team	Attribute	Team Name	5/10/2018 10:49		Modified	9/7/2018 10:08	ARTECH\acaggia.

Veamos un ejemplo:

Desde la KB WorldCup se indica el atributo TeamName como Character(25)

Se graban los cambios, y se hace Commit

	Type									Partie Campile
Team	Team		Reptice Committee	(1/2) - Income (1/2)						YQ
	Numeric(4.0)		Di al Si Tea	r Type Abdule	Description Teach Name	Modified On 5/10/2018 10:58	Module	Local State Modelard	Last Synchronized 4/9/2018 16 17	User
	Character(35)									
- 7 CountryId	Numeric(4.0)									Gent
- 🖌 CountryName	Character(20)		- 0.0M							Contra
Player	Plaver		Shew Team Devel	opmant 👔 🔀 Finds						
PlayerId Numeric(4.0)			Contecting	Set revisions starte Commit started SeneXus Server at 'h	f second se	ver.com/v15'				
DiaverName	Character(20)		Contacting Genetics Server at "http://sandbox.genesusserver.com/v15' Get revisions Success Experting Attribute "Teaminer"							
			errori Gene	Lis Server: Comdt #	alled) at least attribut	e 'Teastane' wit not	Ifled in Section	Server since	your last update	a. Flagge lipdate the R
			eropri Gene	fast Servers Could pp	t complt changes					
			event: Gene Const: Fail	tus Berveri Could no ed	t commit changes			_		
			ernori dent Comit Pata	tus Serveri Could no	t comit charges	-	-	-	-	_
			crear: Gene Gault: Fall	tus Serveri Could me se	E comeit changes		-	-	_	
	Commit Update History Activity Versi	ons	erser: Sea Gwelt Fel3	tas Serveri Could na 19	t comit thange		-			
	Commit Update History Activity Versi	ons	Const Para	tud Serveri Could nu 08	(COMEXT Changes				1	
	Commit Update History Activity Versi Comment: New TeamName definition.	ons	Greet Sec	tur Server: Cauld ea	CONST Charges		Recent C	Comments	1	
	Commit Update History Activity Versi Comment: New TeanName definition.	ons		Gal Servici Could ne	CONST Charges		Recent C	Comments	1	
	Commit Update History Activity Versi Commet: New TeamMane definition.	ons		Gal Servici Could ne			Recent C	Connerts		
	Commet: New TeanName definition.	ons	Nodified On	Module	Local State	Last Synchronized	Recent C	Comments		
	Commit Update History Activity Versi Commet: New TeanName definition. Pending Commits (01) Ignored Objects Name / Type Name / Type	Description Team Name	Modified On 5/10/2018 19:59	Module	Local State Modified Trees	Last Synchronized 492018 16:17	Recert C	Commerts		
	Commit: Update History Activity Versi Commet: New Teamlane definition. Pending Commits (017) genered Dejects Name / Type Rome / Type Rome / Type	Description Team Name	Modified On 5102018 10:59	Module	Local State Modified In Co.	Last Synchronized 492018 16:17	Pecert C User ARTECHac	Comments		
	Commit Update History Activity Versi Commet: New Teastiane definition. Pending Commits (01) Ignored Dijects Pending Commits (01) Ignored Dijects Pending Commits (01) Attribute	Description Team Name	Modified On 510/2018 10:59	Module	Local State Modified In Co.	Last Synchronized 4992018 15:17	Recert C User ARTECHac	Comments		
	Commit Update History Activity Versi Commet: New TeasName definition. Pending Commits (D17) spored Objects Name / Type @ @ Tean. Attribute	Description Team Name	Modified On 51002018 10:59	Module	Local State Modified In Co.	Last Synchronized 4992018 16:17	Pecert C User ARTECHac	Commenta		

Bien, ahora desde la KB WorldCupDiego, se indica que el atributo TeamName es Character(35). Se graba y también se intenta hacer Commit, pero sin conocer las modificaciones ya enviadas por el otro desarrollador.

Si observamos entonces este mensaje en la ventana de Output, vemos que al intentar realizar la operación Commit, se indica que hay una nueva definición en el server que no está localmente integrada y se recomienda realizar primero la correspondiente operación Update

Vamos entonces a la opción Update, y ejecutamos la operación Update:

El mensaje indica que cuando GeneXus Server encuentra un conflicto, se creará una nueva revisión del objeto en la Kb local con el estado que se encuentra en el server.

El objeto entonces que presenta el conflicto quedará marcado en color rojo en la lista de los objetos pendientes para hacer Commit, hasta que dicho conflicto sea resuelto.

- Merge
- Maintain local changes only
- Maintain server-side changes only

Veamos entonces los posibles escenarios para resolver el conflicto:

Merge

Es el escenario más común, donde los cambios realizados localmente y en el server deben ser integrados. En este caso, el desarrollador deberá resolver el conflicto en forma manual, chequeando ambas definiciones que generan el conflicto y reaplicando los cambios realizados localmente para que se genere una nueva revisión del objeto en la KB local. Una vez que este merge manual quedó realizado entonces estará habilitado a efectuar el Commit para que se actualice el objeto en GeneXus Server.

Mantener solamente los cambios locales

El desarrollador deberá restaurar la revisión con la versión del objeto que contiene estos cambios locales. Para eso deberá utilizar las opciones History, Set as Active o Restore this revision y luego deberá hacer el correspondiente Commit del objeto a GeneXus Server.

Mantener solamente los cambios del server

En este escenario el conflicto deberá ser marcado como resuelto, simplemente haciendo click derecho sobre el objeto en la ventana de diálogo de Commit y seleccionando "Mark as resolved":





Vamos entonces a resolver nuestro conflicto: Localmente tenemos la definición del atributo TeamName como Character de (35).

Vamos entonces al cuadro de diálogo Team Development, y desde la ventana Commit, hacemos click derecho sobre el objeto y seleccionamos la opción Compare with server objeto.

Se abre el Comparador, y vemos que la definición del atributo en el server es Character de (25)

w TeamName definition.				
Pending Commits (0'1) Ignored Objects				
Name / Type	Description		Modified On	Module
🖌 🔊 Team. Attribute	Team Name		5/10/2018 10:59	
		P	Open	F12
		**	Blame	
		뾃	Show differences	
			History CTRL+I	MAYUSCULAS+H
		4	References	CTRL+F12
		×	Delete	SUPR
			Move to Changese	•
			Remove from Chan	geset
		1	Mark as resolved	
			View changes until	
			View remote chang	195.
			View conflict resolu	ution
			Add to 'Ignored Ok	jects'
		4	Update	
			Export Objects	
		0	Revert	
		扇	Compare with serve	er object
		Æ	Merge with server a	object

Name	Туре
🖃 🥅 Team	Team
- 📍 TeamId	Numeric(4.0)
- P TeamName	Character(25)
🛛 🛃 CountryId	Numeric(4.0)
🖌 🖌 CountryName	Character(20)
📄 들 Player	Player
PlayerId	Numeric(4.0)
PlayerName	Character(20)

Decidimos dejar esta definición como válida así que volvemos a la ventana de Commit, hacemos click derecho y seleccionamos Mark as resolved

Podemos verificar el resultado abriendo ahora la transacción local Team y observando que la definición del atributo TeamName es ahora Character de (25)



training.genexus.com wiki.genexus.com training.genexus.com/certifications