

Conflictos y soluciones



GeneXus Server Course Conflicts and conflict resolution

GeneXus™ 16

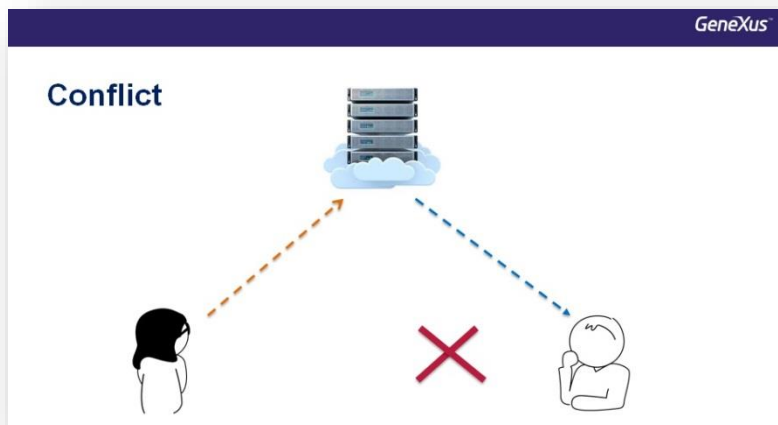
Alejandra Caggiano | GeneXus Training

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

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.



Veamos un ejemplo:

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

Name	Type
Team	Team
TeamId	Numeric(4.0)
TeamName	Character(25)
CountryId	Numeric(4.0)
CountryName	Character(20)
Player	Player
PlayerId	Numeric(4.0)
PlayerName	Character(20)

Se graban los cambios, y se hace Commit

Commit | Update | History | Activity | Versions

Comment:
New TeamName definition.

Recent Comments...

Pending Commits (3/3)		Ignored Objects					
	Name / Type	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...
☒	Country / Transaction	Country	4/9/2018 16:16	Root Module	Modified	4/9/2018 15:48	ARTECH\acaggia...
☒	Team... / Attribute	Team Name	5/10/2018 10:49		Modified	9/7/2018 10:08	ARTECH\acaggia...

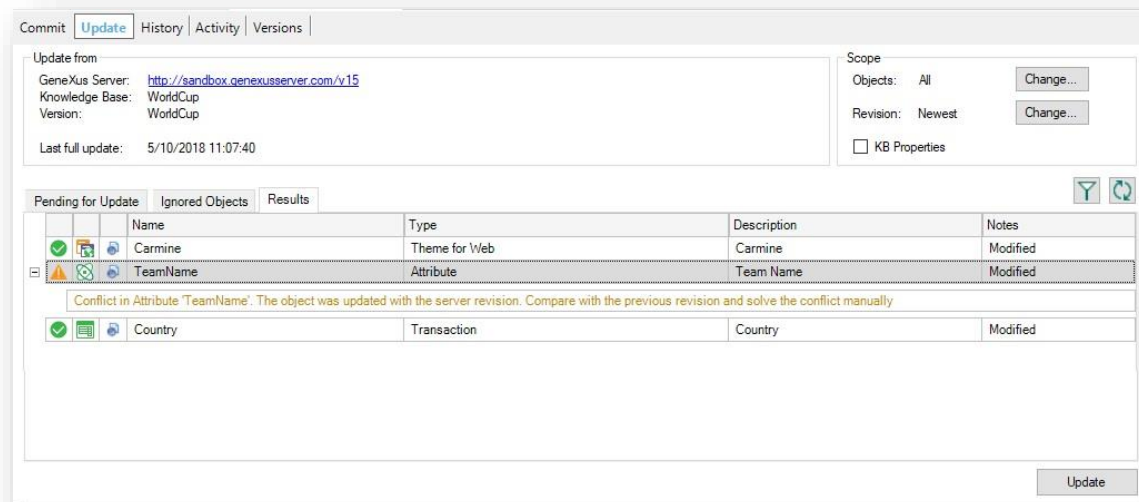
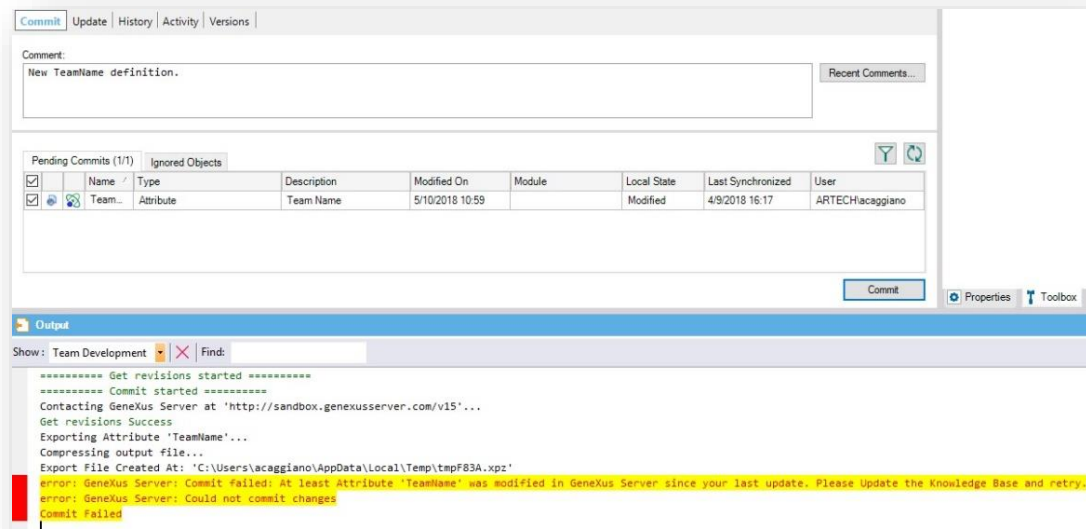
Commit

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.

Name	Type
Team	Team
TeamId	Numeric(4.0)
TeamName	Character(35)
CountryId	Numeric(4.0)
CountryName	Character(20)
Player	Player
PlayerId	Numeric(4.0)
PlayerName	Character(20)

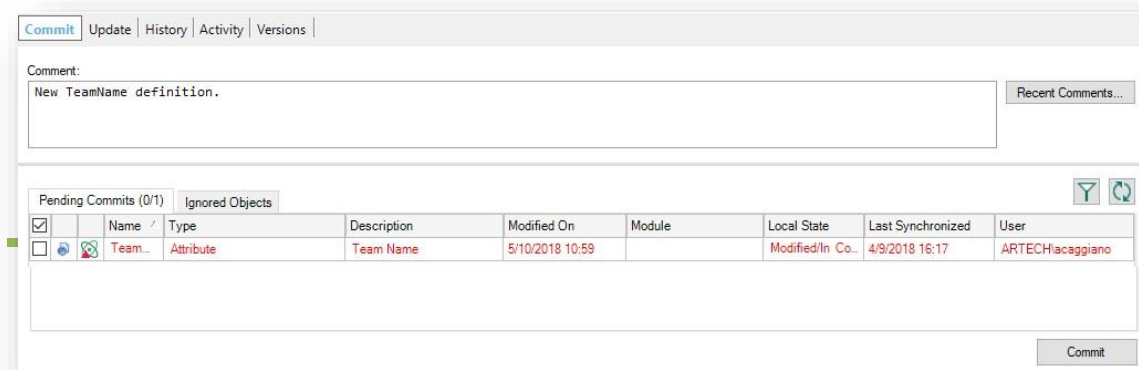
Si observamos entonces este mensaje en la ventana de Output, vemos que al intentar realizar la operación Commit, se indica que hay una nueva definición en el server que no está localmente integrada y se recomienda realizar primero la correspondiente operación Update

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

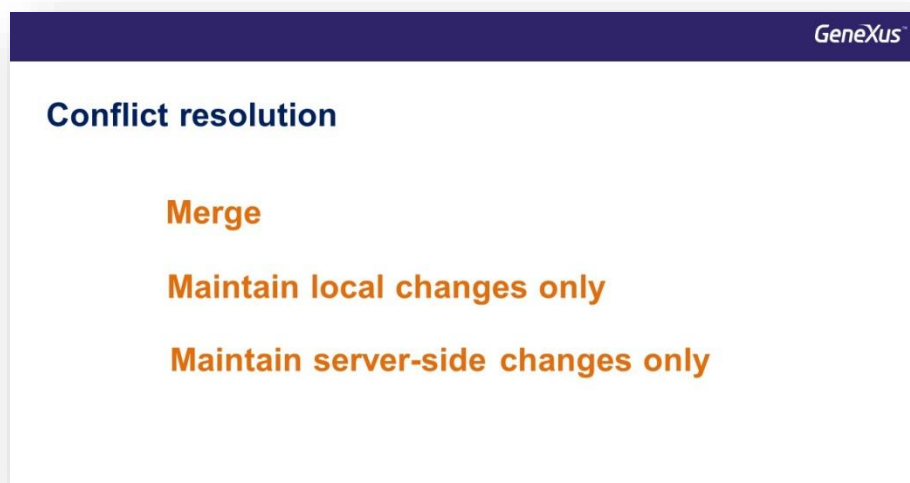


El mensaje indica que cuando GeneXus Server encuentra un conflicto, se creará una nueva revisión del objeto en la Kb local con el estado que se encuentra en el server.

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.



Veamos entonces los posibles escenarios para resolver el conflicto:



1) 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.

2) 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.

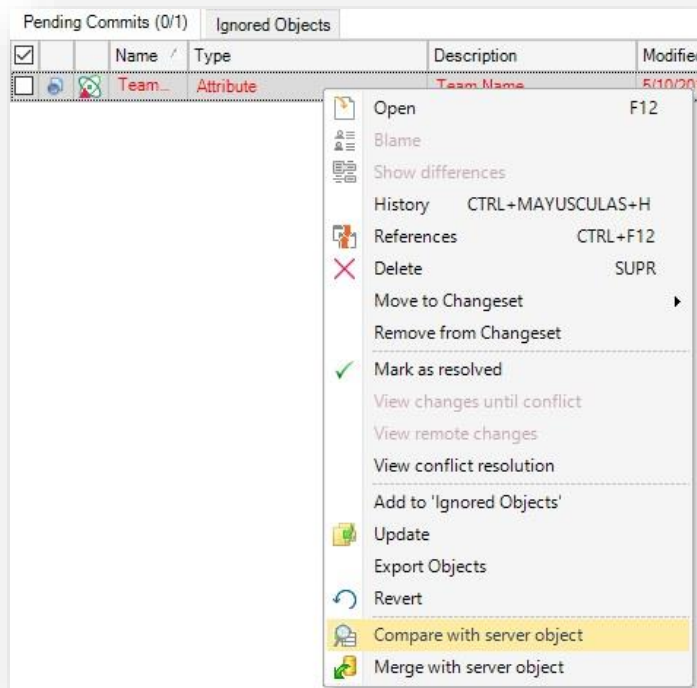
3) Mantener solamente los cambios del server

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":

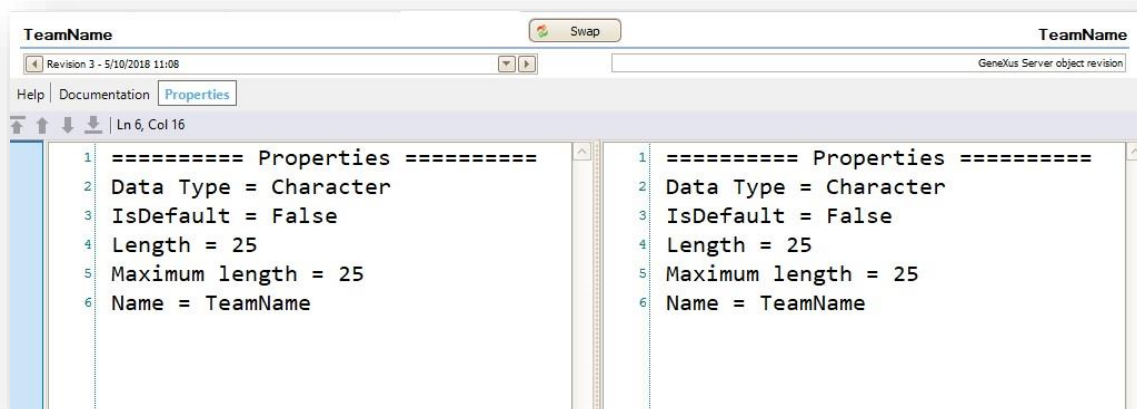
Vamos entonces a resolver nuestro conflicto:

Localmente tenemos la definición del atributo TeamName como Character de (35).

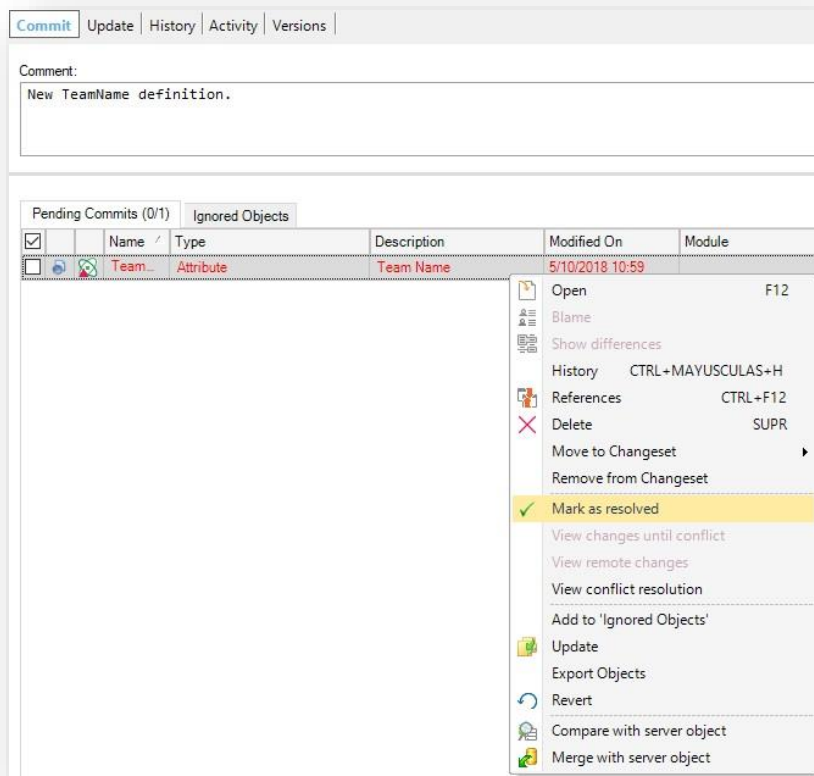
Vamos entonces al cuadro de diálogo Team Development, y desde la ventana Commit, hacemos click derecho sobre el objeto y seleccionamos la opción Compare with server



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



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)

