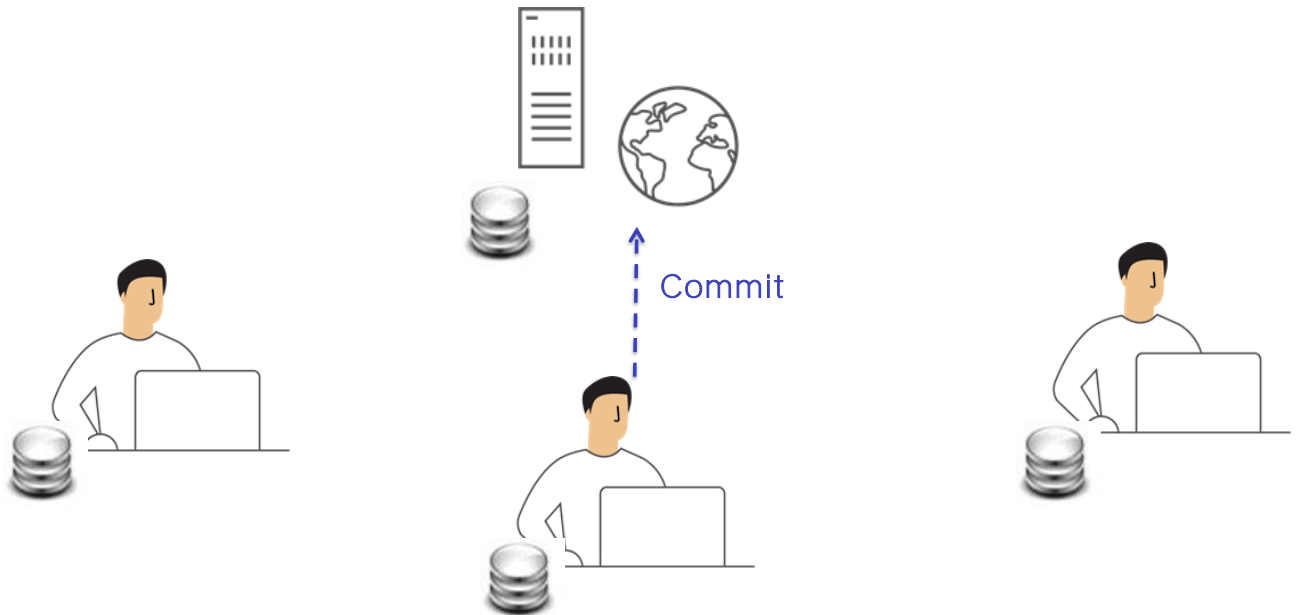


GeneXus Server

Envio de modificações ao GeneXus Server

GeneXus™

Sending changes to GeneXus Server



Vimos que uma vez realizada a conexão com uma KB administrada pelo server, cada desenvolvedor trabalha em sua própria cópia pessoal. Não requer nenhum tipo de conexão nem há interação nesta instância com os outros desenvolvedores.

Quando o desenvolvedor decide que alguma funcionalidade está completa e quer compartilhá-la com o resto da equipe, isto é, adicioná-la à solução completa, deve fazer o correspondente Commit destas modificações.

Knowledge Manager / Team Development

Comment:
Describe the changes you are including in this commit...

Recent Comments...

Pending Commits (90/90) Ignored Objects

	Name	Type	Description	Modified On	Module	Local St	Last Synchronize	User
<input checked="" type="checkbox"/>	.Net Environment	Environment		19/2/2019 19:50		Modifie...	26/11/2018 9:56	ARTECH robo...
<input checked="" type="checkbox"/>	Accent	Theme Color	Accent	26/11/2018 11:24		Inserted	26/11/2018 9:56	GeneXus
<input checked="" type="checkbox"/>	ActionTint	Theme Color	Action TI...	26/11/2018 11:24		Inserted	26/11/2018 9:56	GeneXus
<input checked="" type="checkbox"/>	Airline	Transaction	Airline	6/2/2019 16:33	Root Module	Modifie...	26/11/2018 9:56	ARTECH robo...
<input checked="" type="checkbox"/>	Android	Generator	Android	26/11/2018 11:24		Inserted	26/11/2018 9:56	ARTECH robo...
<input checked="" type="checkbox"/>	Api	Folder	Api	6/2/2019 17:25	WebServices	Inserted	26/11/2018 9:56	ARTECH robo...
<input checked="" type="checkbox"/>	ApiBaseUrl	Procedure	APIBase...	6/2/2019 17:25	WebServices	Inserted	26/11/2018 9:56	ARTECH robo...
<input checked="" type="checkbox"/>	ApiResponse	Structured Data Type	ApiResp...	6/2/2019 17:25	OpenAPICommon	Inserted	26/11/2018 9:56	ARTECH robo...
<input checked="" type="checkbox"/>	ApplicationBarsHeaderRo...	Theme Class	Applicati...	26/11/2018 11:24		Inserted	26/11/2018 9:56	GeneXus
<input checked="" type="checkbox"/>	Attraction	Table	Attraction	28/11/2018 11:02	Root Module	Modifie...	26/11/2018 9:56	ARTECH robo...
<input checked="" type="checkbox"/>	Attraction	Transaction	Attraction	6/2/2019 15:38	Root Module	Modifie...	26/11/2018 9:56	ARTECH robo...
<input checked="" type="checkbox"/>	Attraction_Christ_the_Re...	Image	Attractio...	26/11/2018 17:13		Inserted	26/11/2018 9:56	ARTECH robo...
<input checked="" type="checkbox"/>	Attraction_DataProvider	Data Provider	Attractio...	26/11/2018 17:10	Root Module	Deleted	26/11/2018 9:56	

Commit

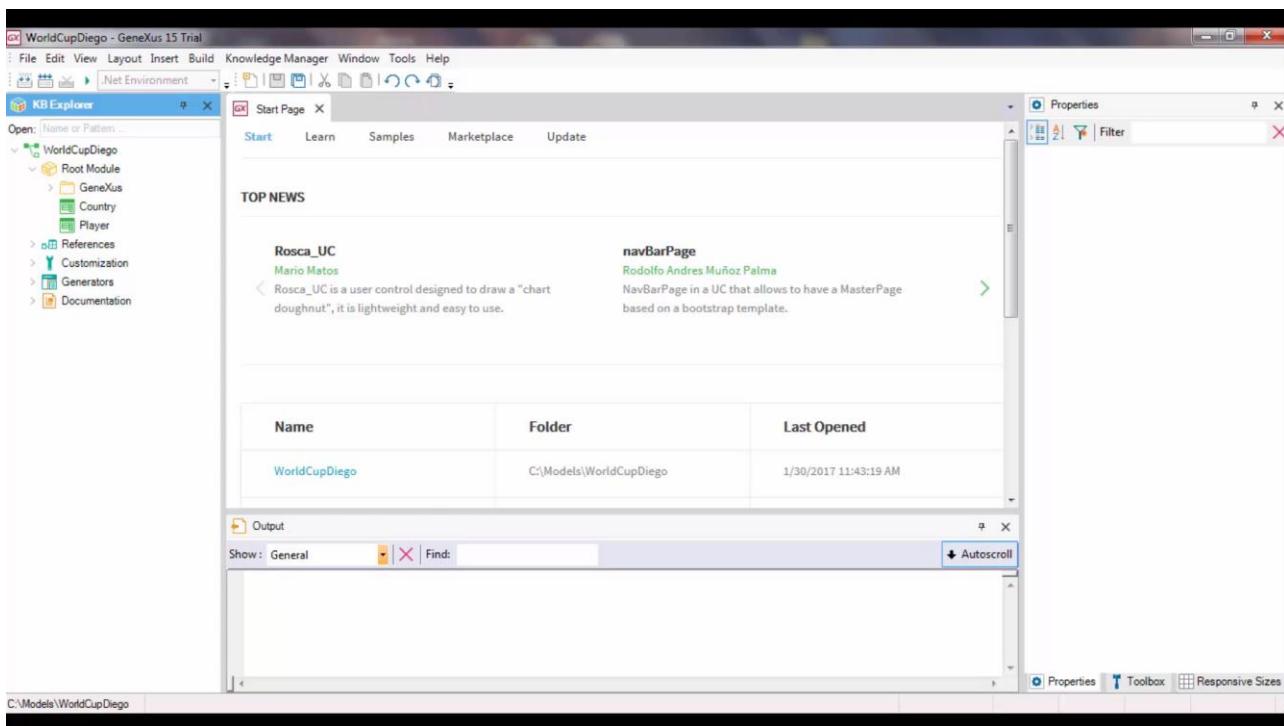
Partial commit

Quando um desenvolvedor executa essa operação de Commit, as alterações feitas em sua KB pessoal, seja modificação de objetos, exclusão de objetos ou agregados, são enviados ao server.

O que acontece então no lado do server? Bem, esse conhecimento é consolidado com o conhecimento já existente.

O envio das modificações pode ser parcial, o que significa que não é necessário enviar sempre todas as modificações feitas, mas é possível selecionar aqueles objetos a serem enviados ao server.

Quando uma operação de Commit é executada, também é necessário adicionar sempre um comentário, já que esse comentário se tornará parte do log no server e, a qualquer momento, se pode consultar os detalhes de todas as alterações que foram enviadas. Os últimos comentários inseridos podem ser exibidos pressionando o botão Recent Comments.



[DEMO: <https://youtu.be/3QylY8ZTPXc>]

Vejamos um exemplo.

Novamente na KB do WorldCupDiego, vemos que existem apenas duas transações: a transação Country e a transação Player. Vamos criar uma nova transação, colocamos como nome Team, e representará as equipes de jogadores.

Definimos o atributo TeamId, TeamName,,, e um segundo nível onde incluiremos os jogadores correspondentes.. Salvamos esta transação, e também criaremos um web panel com a lista das equipes. Pressione Ctrl + N, e criamos o web panel TeamList.

Abrimos a toolbox, inserimos um grid com os atributos TeamId e TeamName. Salvamos este web panel, e agora vamos enviar essas modificações para o server.

Para isso vamos a Knowledge Manager, Team Development. Vemos aqui a lista de objetos que estão pendentes de serem commitados, pendentes para serem enviados ao server.

Já sabemos que este envio pode ser total ou parcial. Podemos selecionar todos os objetos ou deixar selecionados apenas aqueles que devemos enviar.

Mas o que acontece com aqueles objetos que ainda não estão terminados? Muitas vezes acontece de um desenvolvedor ter em sua KB local objetos de teste ou que ainda não foram finalizados e testados e, portanto, não estão prontos para serem enviados para o server.

Nesses casos, não é desejável que esses objetos sejam exibidos dentro desta lista de

objetos a serem enviados e, portanto, o que devemos fazer é enviar esses objetos para a lista de objetos que devem ser ignorados nas operações de commit, a lista de Ignored objects.

Suponhamos que, no nosso caso, o web panel TeamList ainda não tenha sido finalizado. Então, vamos enviá-lo para esta lista de objetos a serem ignorados em ações de Commit.

Conseguimos isso, clicando com o botão direito do mouse sobre o objeto, este objeto desapareceu da lista de objetos prontos para serem commitados, e foi para a lista de objetos a serem ignorados.

Vamos adicionar o comentário correspondente, New Team transaction, e vamos pressionar o botão Commit para efetuar o envio.

GeneXus™

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