

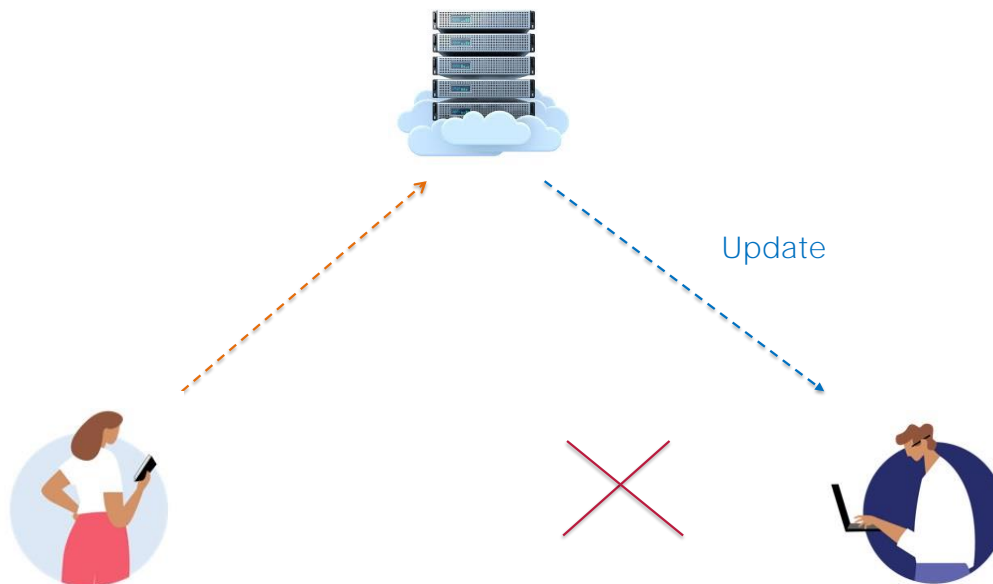
# GeneXus Server

## Conflitos e soluções



Ao trabalhar com GeneXus e GeneXus Server usando o modo Merge, é possível que surjam conflitos entre as modificações feitas por diferentes desenvolvedores sobre o mesmo objeto.

## Conflicto



Um conflito ocorre quando as modificações feitas por um desenvolvedor se sobrepõem às modificações de outro. Na maioria dos casos, não há uma maneira automática de resolver o problema e, portanto, o próprio desenvolvedor deverá fazê-lo manualmente.

Em qual momento pode ocorrer um conflito? Ao realizar uma operação de update, e uma mensagem de advertência será exibida.

## Conflictos y resolución de conflictos

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)

Commit Update History Activity Versions

Comment:  
New TeamName definition. Recent Comments...

Pending Commits (3/3) Ignored Objects

<input checked="" type="checkbox"/>	Name	Type	Description	Modified On	Module	Local State	Last Synchronize	User
<input checked="" type="checkbox"/>	Carmine	Theme for Web	Carmine	5/9/2018 10:42		Modified	4/9/2018 15:48	ARTECHacaggia...
<input checked="" type="checkbox"/>	Country	Transaction	Country	4/9/2018 16:16	Root Module	Modified	4/9/2018 15:48	ARTECHacaggia...
<input checked="" type="checkbox"/>	Team...	Attribute	Team Name	5/10/2018 10:49		Modified	9/7/2018 10:08	ARTECHacaggia...

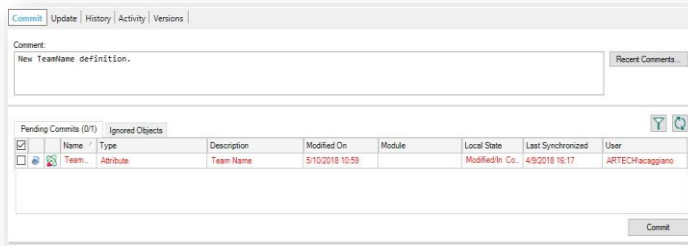
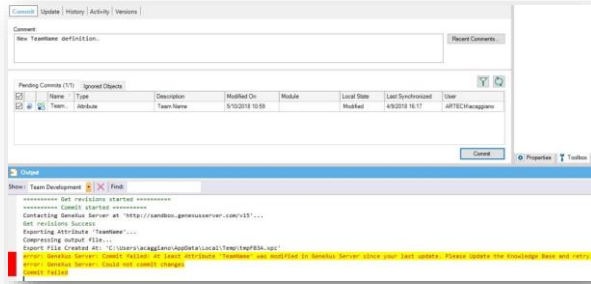
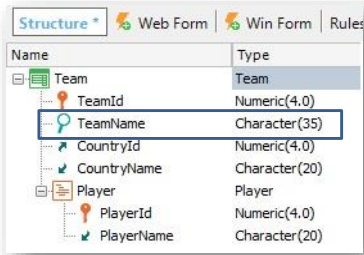
Commit

Vejamos um exemplo:

A partir da KB WorldCup se indica o atributo TeamName como Character(25)

Se gravam as mudanças, e se faz Commit

## Conflitos y resolución de conflictos



Bem, agora a partir da KB WorldCupDiego, se indica que o atributo TeamName é Character(35). Se grava e também se tenta fazer Commit, mas sem conhecer as modificações já enviadas pelo outro desenvolvedor.

Se observamos então esta mensagem na janela de Output, vemos que, ao tentar executar a operação Commit, é indicado que há uma nova definição no servidor que não está integrada localmente e se recomenda executar primeiro a correspondente operação Update

Vamos então para a opção Update, e executamos a operação Update:

A mensagem indica que quando GeneXus Server encontra um conflito, será criada uma nova revisão do objeto na Kb local com o estado encontrado no servidor.

Então, o objeto que apresenta o conflito ficará marcado em vermelho na lista de objetos pendentes para fazer Commit, até que o conflito seja resolvido.

## Conflictos y resolución de conflictos

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

Vejamos então os possíveis cenários para resolver o conflito:

### **Merge**

É o cenário mais comum, onde as alterações feitas localmente e no servidor devem ser integradas. Neste caso, o desenvolvedor deverá resolver o conflito manualmente, verificando ambas as definições que geram o conflito e reaplicando as alterações feitas localmente para gerar uma nova revisão do objeto na KB local.

Uma vez que este merge manual foi efetuado, então, estará habilitado para realizar o Commit para que o objeto seja atualizado no GeneXus Server.

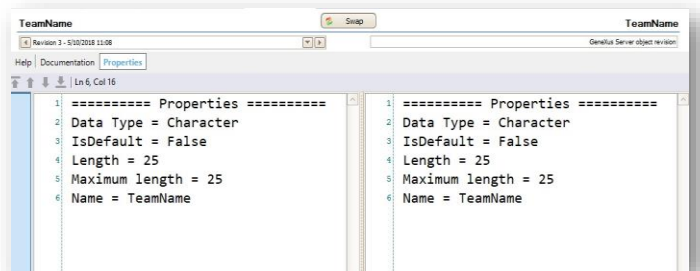
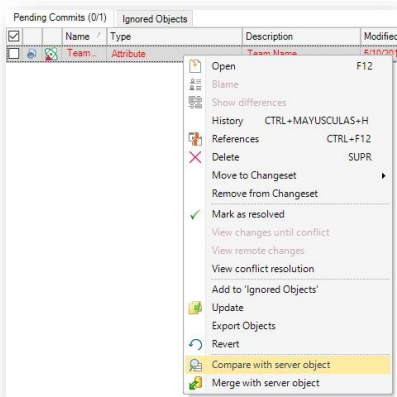
### **Manter apenas alterações locais**

O desenvolvedor deverá restaurar a revisão com a versão do objeto que contém estas alterações locais. Para isso deverá usar as opções History, Set as Active ou Restore this revision e em seguida deverá fazer o correspondente Commit do objeto para GeneXus Server.

### **Manter apenas as alterações do servidor**

Neste cenário, o conflito deverá ser marcado como resolvido, simplesmente clicando com o botão direito do mouse sobre o objeto na janela de diálogo de Commit e selecionando "Mark as resolved":

## Conflictos y resolución de conflictos



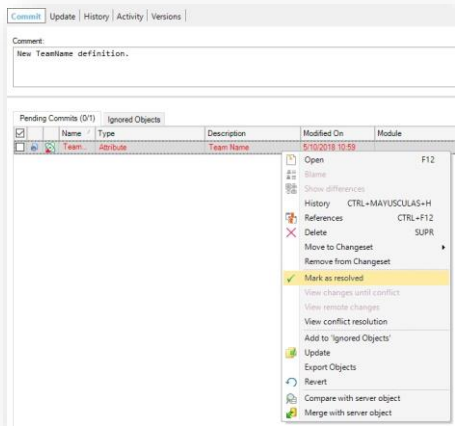
Vamos então resolver nosso conflito:

Localmente temos a definição do atributo TeamName como Character de (35).

Vamos então para a caixa de diálogo Team Development e, a partir da janela Commit, clicamos com o botão direito do mouse sobre o objeto e selecionamos a opção Compare with server object.

O Comparador é aberto e vemos que a definição do atributo no servidor é Caractere de (25).

## Conflictos y resolución de conflictos



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)

Decidimos deixar esta definição como válida, então voltamos à janela de Commit, clicamos com o botão direito e selecionamos Mark as resolved.

Podemos verificar o resultado abrindo agora a transação local Team e observando que a definição do atributo TeamName agora é Character de (25).

# GeneXus™

[training.genexus.com](http://training.genexus.com)  
[wiki.genexus.com](http://wiki.genexus.com)  
[training.genexus.com/certifications](http://training.genexus.com/certifications)