

COM & COMPANY

Modification de l'installe graphique

Avec Visual Studio & Git

Allan CHAPUIS
30/11/2020

Sommaire

Prérequis	2
Installation de git.....	2
Préparation de l'environnement de développement	3
Visual Studio	3
Téléchargement de la solution	3
Méthode 1	3
Méthode 2	4
Lancement de la solution	4
Modification de l'application	5
Enregistrement des modifications sur le repos.....	5
Récupérer l'installe de l'application :	6

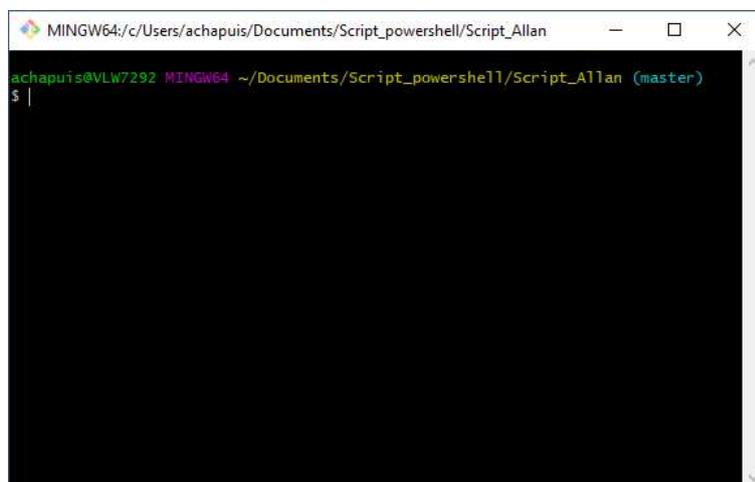
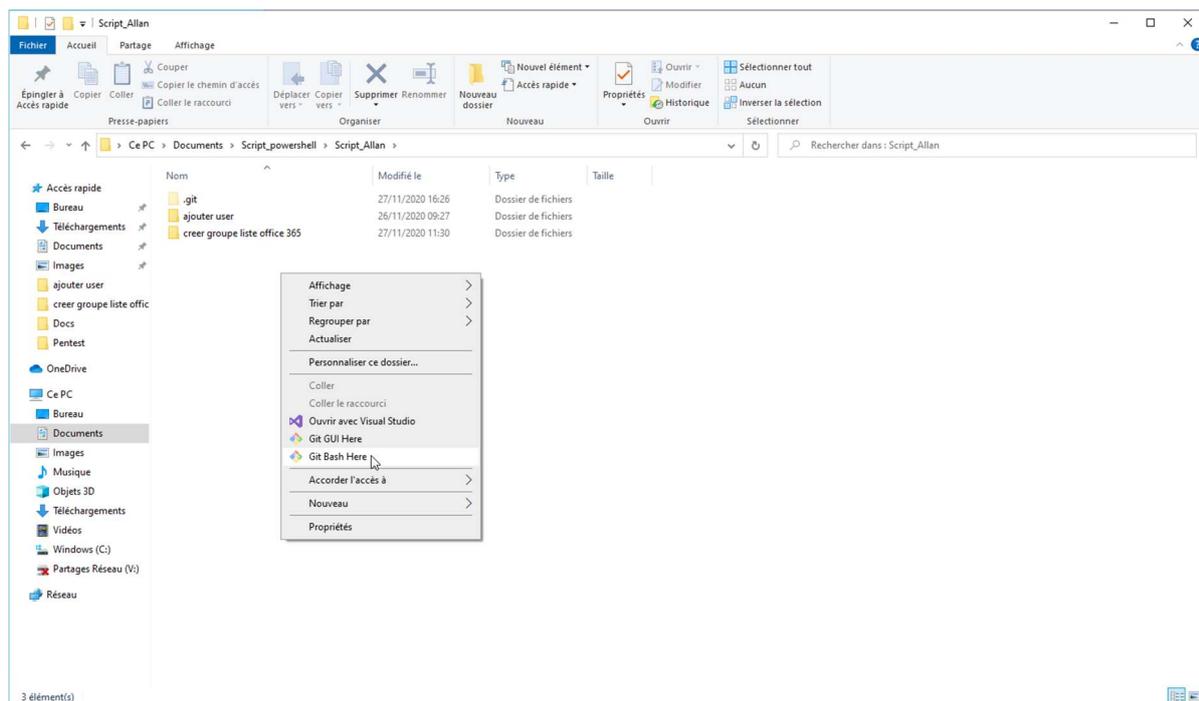
Prérequis

- Visual Studio
- Git
- Un accès à <http://gogs.valority.intra>

Installation de git

Pour installer Git il faut se rendre sur ce lien <https://git-scm.com/downloads> et de le télécharger.

Une fois fini nous pourrons l'utiliser pour cloner le repos du projet et pouvoir pusher les modifications apportées sur le code. Pour utiliser Git il suffit de faire un clic droit et de cliquer sur 'Git Bash Here'



Voici l'interface en ligne de commande de git

Préparation de l'environnement de développement



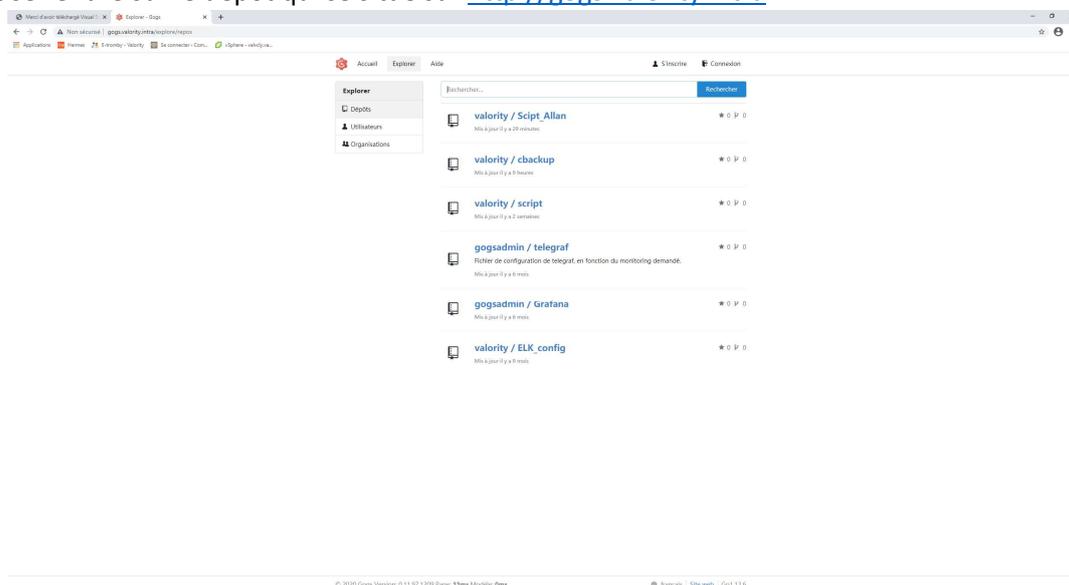
Pour la partie graphique j'ai utilisé Visual Studio, donc pour pouvoir modifier l'application il nous faut télécharger Visual Studio [ici](#). Après avoir téléchargé et installé nous pouvons maintenant ouvrir la solution.

Téléchargement de la solution

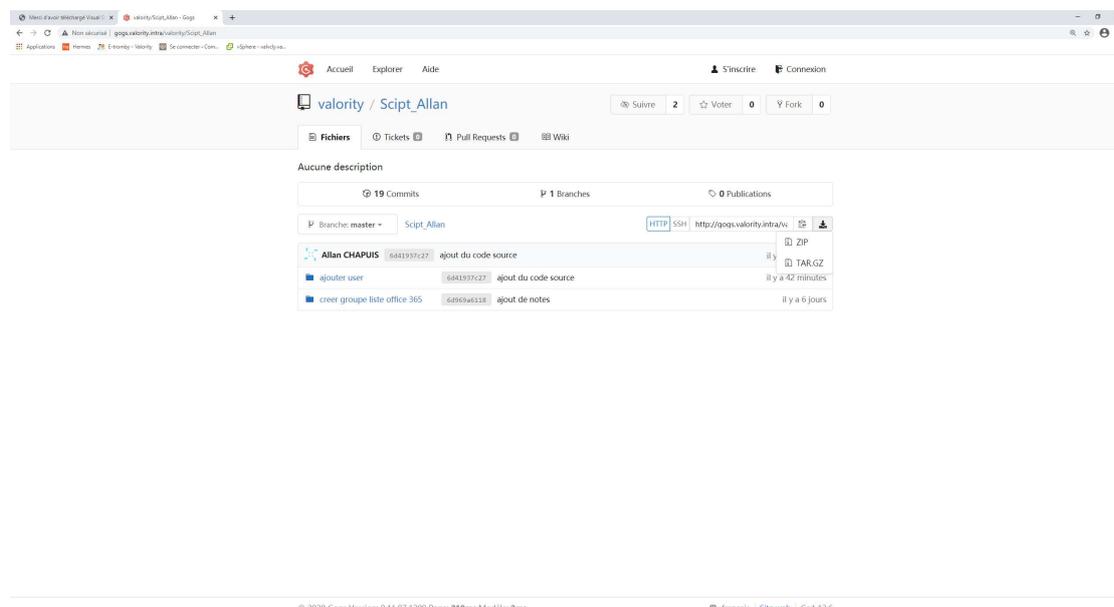
Pour télécharger la solution nous avons deux possibilités soit en téléchargeant (Méthode 1) le repos au format zip ou en passant par Git (Méthode 2).

Méthode 1

Il faut se rendre sur le dépôt qui se situe sur <http://gogs.valority.intra>



Une fois cliqué sur le repos *valority/Script_Allan*, nous pouvons maintenant télécharger le repos.



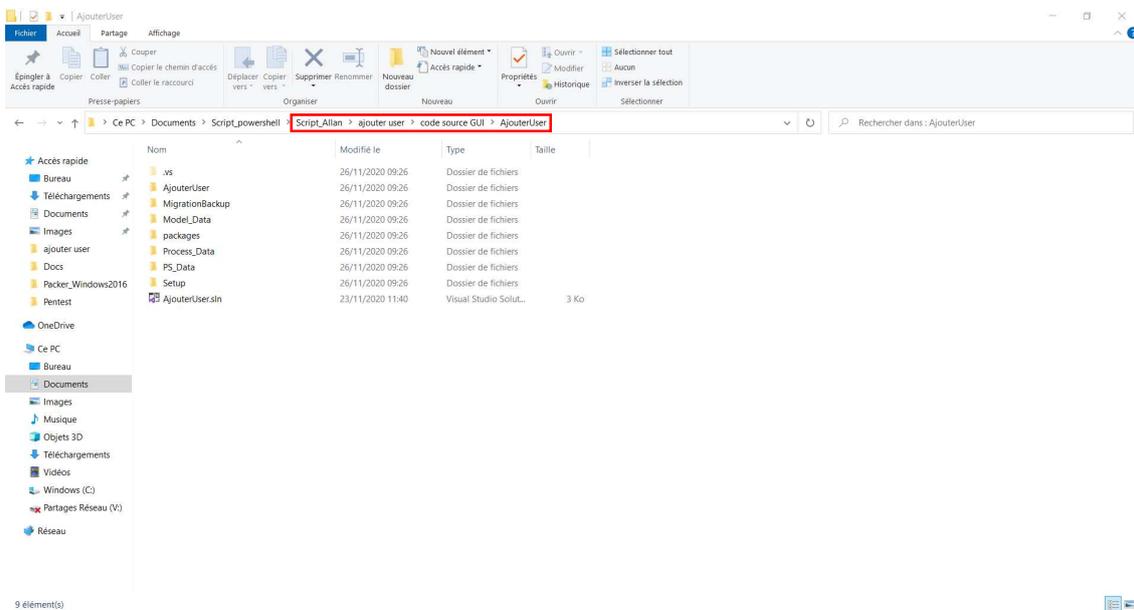
Méthode 2

Il suffit juste de lancer git dans le dossier souhaité et de taper cette commande :

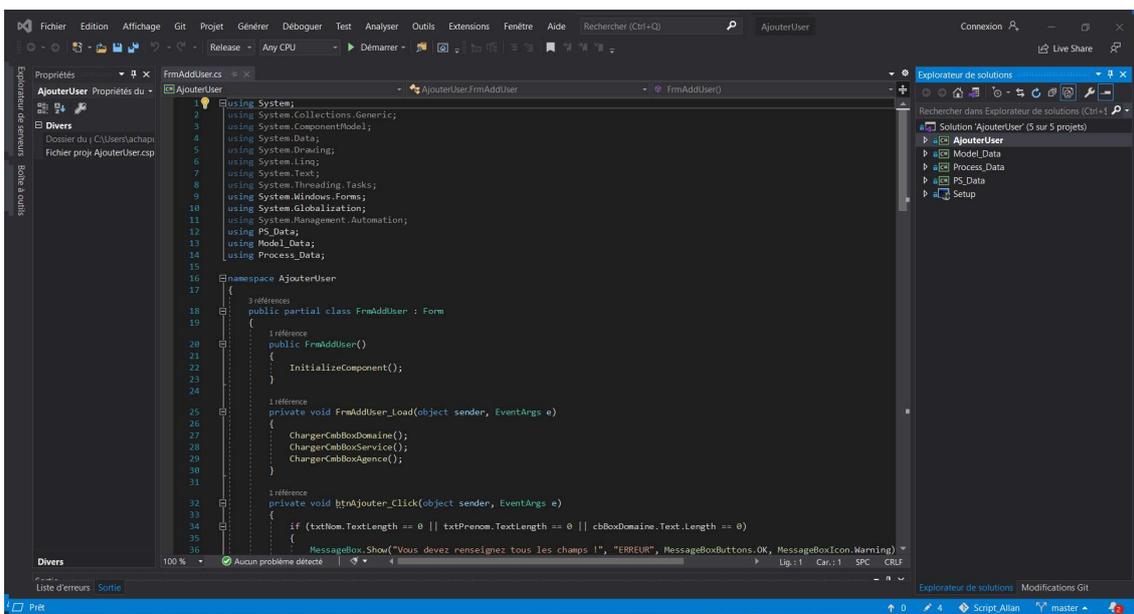
```
$ git clone http://gogs.valority.intra/valority/Script_Allan.git
```

Lancement de la solution

Une fois le dossier extrait, nous pouvons ouvrir le dossier 'ajouter user' > 'code source GUI' > 'AjouterUser'.



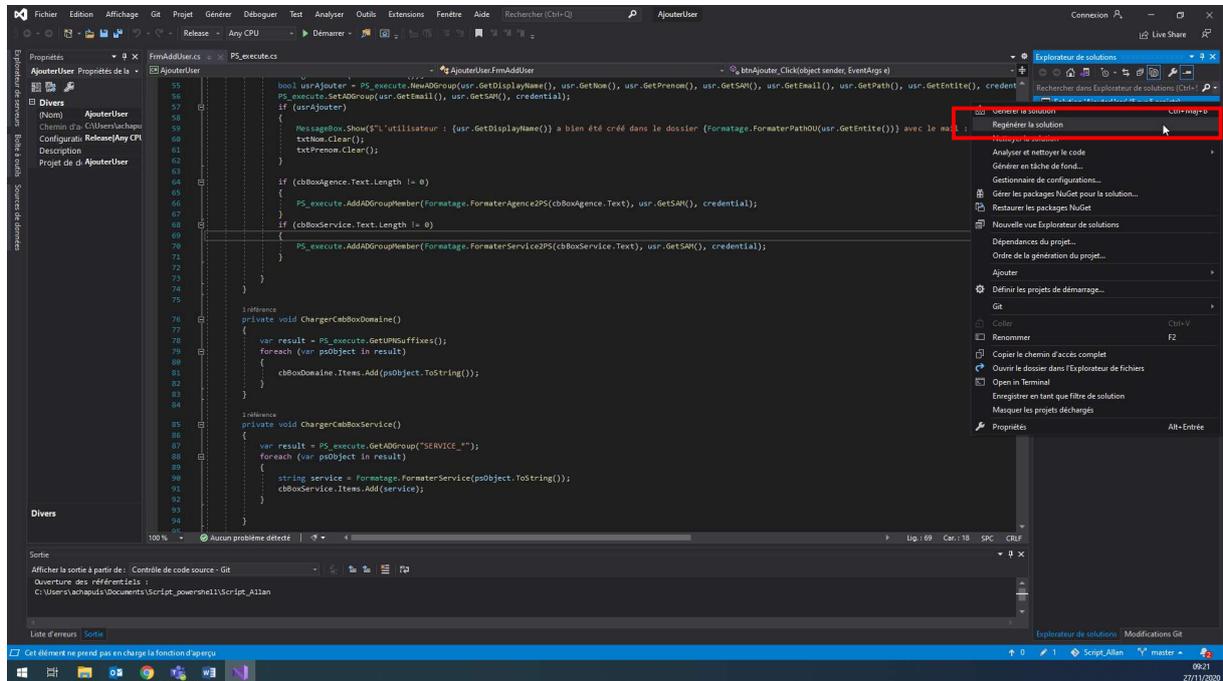
Une fois dans ce dossier nous pouvons ouvrir la solution en ouvrant le fichier avec l'extension '.sln'.



Nous arrivons donc ici, avec à droite les différents projets de la solution.

Modification de l'application

Une fois les modifications faites à notre code nous voulons maintenant les sauvegarder. Pour cela il suffit de faire un clic droit sur la solution et de cliquer sur 'Régénérer la solution' ou en anglais 'Rebuild'.



Si tout se passe bien en bas dans sortie il devrait y avoir 0 échoué, s'il y'en a un c'est potentiellement l'icône qu'il n'arrive pas à trouver dans le partage réseau. Pour cela il faut vérifier que l'on est accès au réseau partagé.

Enregistrement des modifications sur le repos

Il faut pour cela ouvrir git comme indiqué plus haut et suivre ces indications :

Après avoir fait ça il suffit de commit en tapant cette commande dans le dossier contenant le 'git' :

```
$ git commit -m "rentrer un message..."
```

Et de sauvegarder dans le repos gogs.valority avec cette commande :

```
$ git push
```

Récupérer l'installateur de l'application :

Sinon pour trouver la nouvelle install elle se situe dans le dossier : 'code source GUI>AjouterUser>Setup>Release'.

