# Wie kann man git beim Programmieren verwenden?

Bislang haben wir zu Demo-Zwecken in unserem Tagebuch geschrieben - das hatte vor allem den Vorteil, dass wir die Zeitleiste vor unserem inneren Auge hatten. Nun wollen wir uns überlegen, wie man git beim Programmieren einsetzen kann.

Dazu stellen wir uns vor, dass wir mit dem Arduino ein Auto steuern wollen, geplant sind die folgenden Projektschritte:

1. Unterprogramme wie Vorwärts, Kurven und Ähnliches, um das Auto zu steuern
2. Einbau eines Ultraschallsensors, um das Auto vor einem Hindernis zu stoppen
3. Einbau eines IR-Sensors, auslesen der IR Werte
4. Verwendung des IR-Sensors, um mit dem Auto einer schwarzen Linie auf dem Boden zu folgen

## Jedes Feature ein Commit!

- Es empfiehlt sich, mindestens für jedes Feature einen eigenen Commit anzulegen.
- Wenn man ein funktionierendes Programm hat, und Änderungen vornehmen möcht, bei denen man sich unsicher fühlt, ob die geplante Programmierung klappt, kann man sich den aktuellen Stand als Commit sichern.
- Vorsicht ist bei "Backup-Commits" geboten, z.B. immer am Ende einer Unterrichtsstunde, denn in diesem Fall läuft man Gefahr, Code in einem Snapshot zu sichern, der nicht funktioniert - das ist natürlich suboptimal. Das sollte man nur mit gutem Grund tun, beispielsweise wenn man den Code auf einen externen Server "pushen" möchte, um zuhause weiter zu arbeiten - dazu später mehr.

From:
https://db.schule.social/ -

Permanent link:
**https://db.schule.social/faecher:informatik:oberstufe:git:programmieren:start**

Last update: **18.03.2025 20:40**