

BiDiBOne aus dem Repository laden



Unser BiDiBOne-Repository - also die Sammlung der Quellen, die für den Bau einer BiDiBOne-AddOn-Anwendung notwendig ist - haben wir derzeit auf [Github](#) hinterlegt. Dort muss man einen entsprechenden Zugang (Account) eingerichtet haben.

Weiterhin ist zur Verwendung dieser Quellen eine Zugangsberechtigung notwendig, die von info@bidib.org zur Verfügung gestellt wird.

Das Dokument [Anleitung Git](#) enthält wichtige Hinweise zur Einrichtung der dezentralen Versionsverwaltung Git und den notwendigen Werkzeugen.

Beachte: Bei Nutzung von Eclipse C/C++ als Entwicklungsumgebung ist das im Folgenden beschriebene Vorgehen nicht unbedingt notwendig, da Eclipse seine eigenen Werkzeuge mitbringt! Die Hintergrundinformationen sind allerdings die gleichen.

BiDiBOne Basis

Die BiDiBOne Basis ist (Stand Sep. 2023) aufgeteilt in die Projekte: **core** (<https://github.com/BiDiBorg/bidibone-core>) und **support** (<https://github.com/BiDiBorg/bidibone-support>). Es werden keine Submodule (mehr) verwendet, d.h. alle benötigten Projekte werden separat geladen.

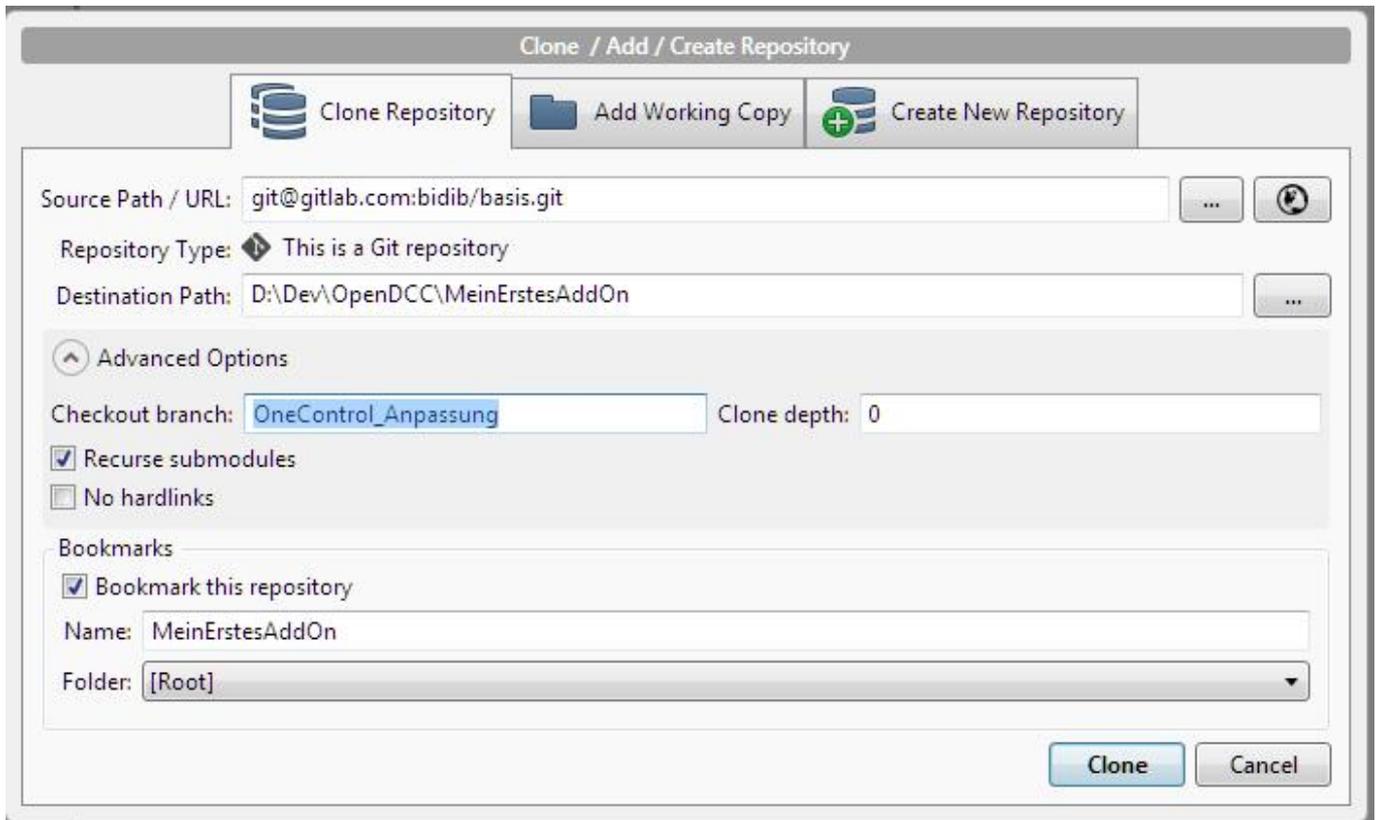
Die aktuelle lauffähige Firmware für die BiDiBOne-Projekte steht auf dem Branch **master** zur Verfügung!

BiDiBOne AddOn laden

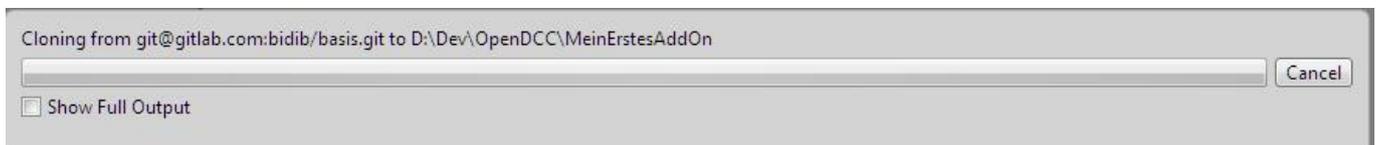
Zum Bau eines neuen AddOns empfiehlt es sich, neben den Basis-Repositorys das Modul AddOnStub (<https://github.com/BiDiBorg/bidibone-addonstub>) zu laden. Wie das funktionieren könnte, sei am Beispiel von SourceTree und dem Basis-Projekt erklärt.

(Server/Repository-Adressen: Stand Sep. 2023. Das HTTPS-Protokoll muss u.U. bei bestimmten Einstellungen einer vorgeschalteten Firewall verwendet werden.)

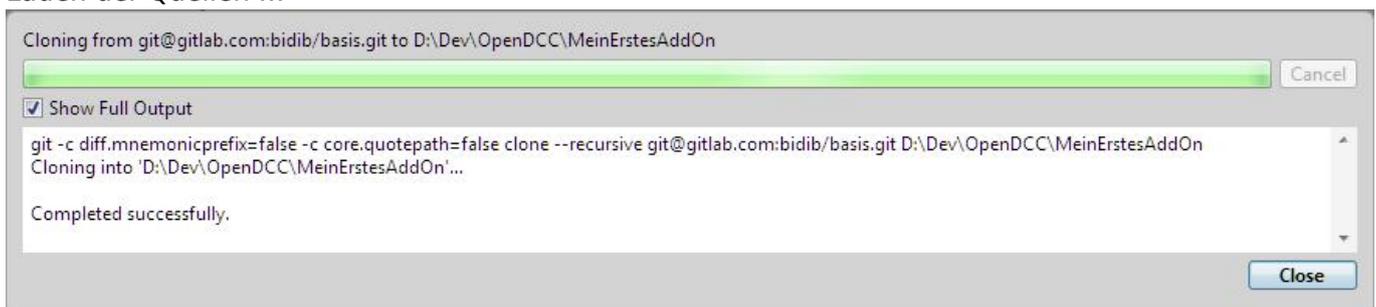
Hauptmenü ⇒ Clone/New



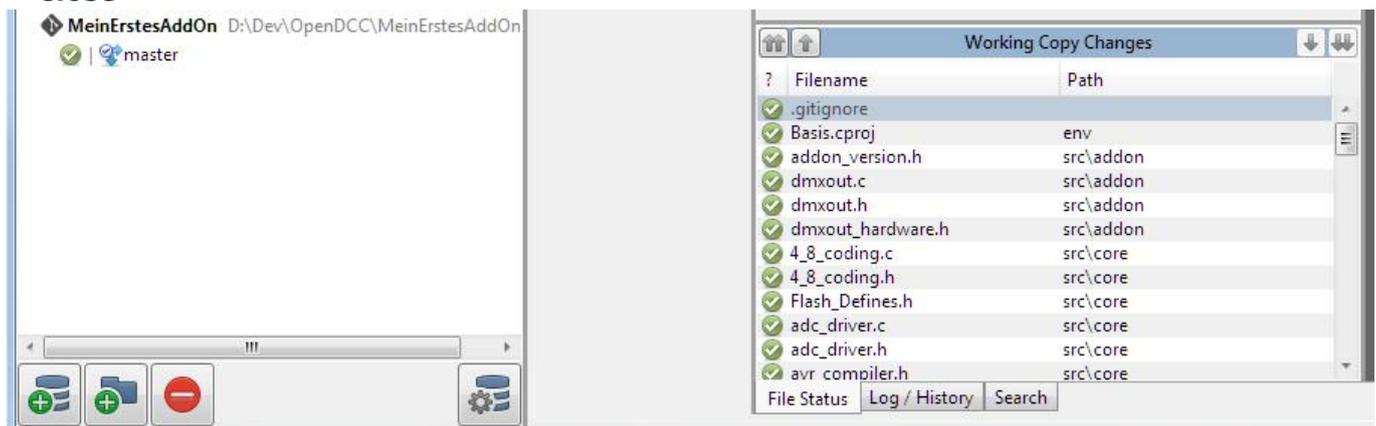
- **SourcePath/URL:** `git@github.com:BiDiBorg/bidibone-addonstub.git` **ODER** <https://github.com/BiDiBorg/bidibone-addonstub.git>
- **Destination Path und Name:** <parallel zu den Projekten *core* und *support*>
- **(Checkout branch:** Nötig, wenn man nur auf dem angegebenen Branch arbeiten möchte.)



Laden der Quellen ...



⇒ **Close**

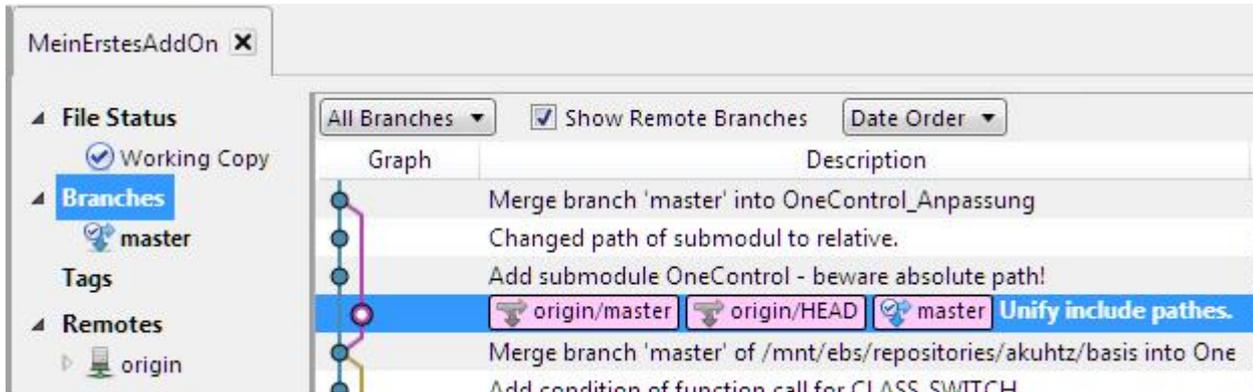


... das Ergebnis.

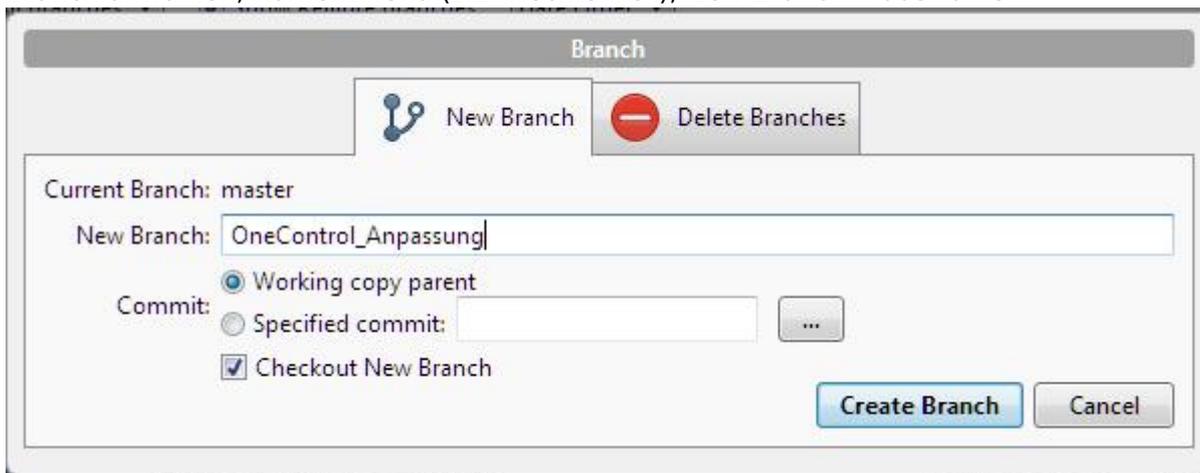
Achtung, hier wurde der master Branch geladen!

Aktuellen Branch einstellen

Jetzt muss das Projekt auf einen aktuellen Arbeitsbranch, z.B. OneControl_Anpassung eingestellt werden:

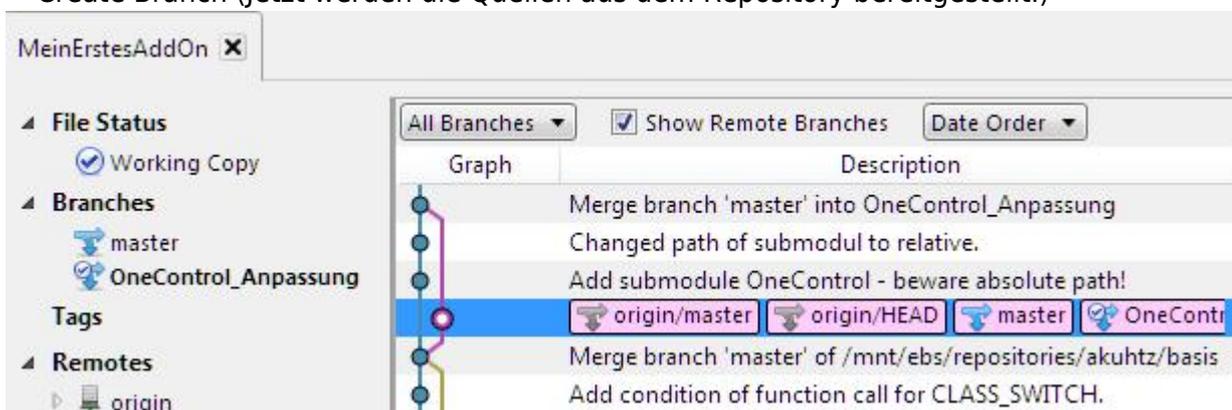


Branch anwählen, Kontextmenü (z.B. Rechtsklick), New Branch... auswählen:



New Branch, z.B.: OneControl_Anpassung (Stand: Sep. 2023)

⇒ Create Branch (Jetzt werden die Quellen aus dem Repository bereitgestellt.)



Jetzt stehen die benötigten Quellen auf dem angegebenen Pfad zur Verfügung. Die Verzeichnisstruktur

From:

<https://forum.opendcc.de/wiki/> - **BiDiB Wiki**

Permanent link:

<https://forum.opendcc.de/wiki/doku.php?id=bidiboneausrepository>

Last update: **2023/09/05 12:12**

