

## 「競合」と「競合の解決」

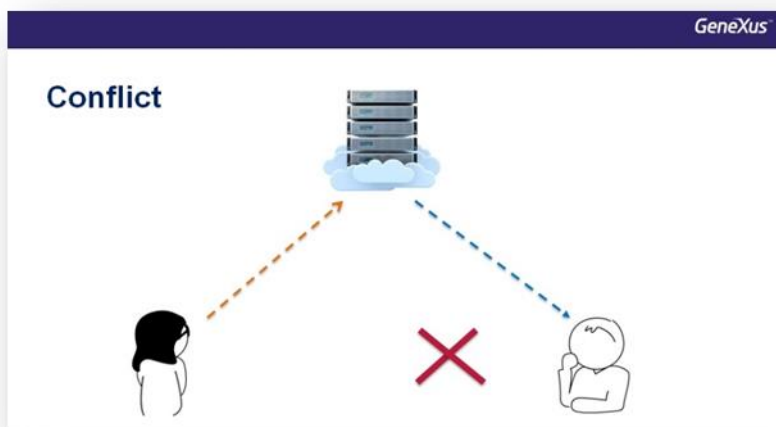


マージモードで **GeneXus Server** を使用している場合、異なる開発者が同じオブジェクトに加えた変更によって競合が発生することがあります。

競合は、ある開発者による変更が別の開発者による変更と重複する場合に発生します。

ほとんどの場合、問題を自動的に解決する方法はないため、開発者は手動で解決する必要があります。

競合はどの時点で発生する可能性があるでしょうか。「更新」を実行すると、警告メッセージが表示されます。



例:

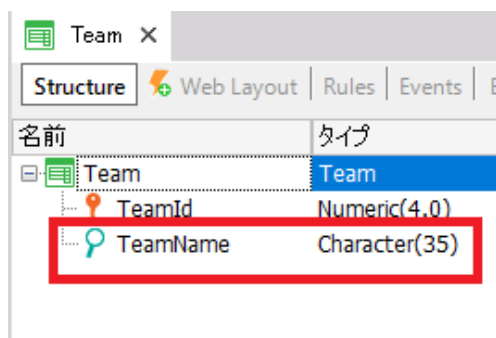
WorldCup KB にて、TeamName 項目属性(Character(25)) を追加します。



変更を保存し、「コミット」を実行します。



この時、WorldCupDiego KB で、TeamName 項目属性が Character(35) として追加されました。ほかの開発者によって既にコミットされていることは認識されていません。保存し、「コミット」を実行してみます。



その結果、新しい定義がサーバーに存在し、ローカルに統合されていないことを示すメッセージが「出力」ウィンドウに表示されます。

そのため、まずは「更新」エレメントを選択して、「更新」を実行します。

コミット更新履歴アクティビティバージョン継続的インテグレーション

コメント  
TeamNameの定義変更

保存中のコミット (1/1) 無視されたオブジェクト

	名前	タイプ	デスクリプション	変更日	モジュール	ローカルの状態	最後の同期
<input checked="" type="checkbox"/>	TeamName	Attribute	Team Name	2022/0...		変更済み	2022/09/2

出力

表示: Team Development

GeneXus Server: ファイルの処理中...  
GeneXus Server: インポートの参照の確認中..... 終了  
GeneXus Server: インポートファイルのオブジェクトの読み取り中. . . . . 終了  
エラー: GeneXus Server: コミットに失敗しました: 最後の更新後、少なくともAttribute 'TeamName'は GeneXus Server で更新されました。ナレッジベースを更新してからやり直してください。  
Failed: コミット

コミット更新履歴アクティビティバージョン継続的インテグレーション

更新元  
GeneXus Server: <http://localhost/genexusserver17>  
ナレッジベース: WorldCup  
バージョン: WorldCup  
最後の全体更新: 2022/09/21 18:35:26

対象  
オブジェクト: すべて 変更...  
リビジョン: 最新 変更...  
☐ 更新 (U)

更新の保留 無視されたオブジェクト 結果

	名前	タイプ	デスクリプション	注釈
<input checked="" type="checkbox"/>	TeamName	Attribute	Team Name	変更済み
Attribute 'TeamName'でコンフリクトが発生しました。オブジェクトはサーバーのリビジョンに更新されました。前バージョンと比較してコンフリクトを手動で解決してください。				
<input checked="" type="checkbox"/>	CountryName	Attribute	Country Name	変更済み
<input checked="" type="checkbox"/>	CountryFlag	Attribute	Country Flag	挿入済み
<input checked="" type="checkbox"/>	Country	Transaction	Country	変更済み

更新を実行するとメッセージが表示されました。GeneXus Server が競合を検出すると、ローカル KB のオブジェクトにサーバーの状態で新しいリビジョンが作成されます。

競合が発生しているオブジェクトは、競合が解決されるまで、「保留中のコミット」タブのオブジェクトリストで赤色で強調表示されます。

コミット

更新 | 履歴 | アクティビティ | バージョン | 継続的インテグレーション

コメント

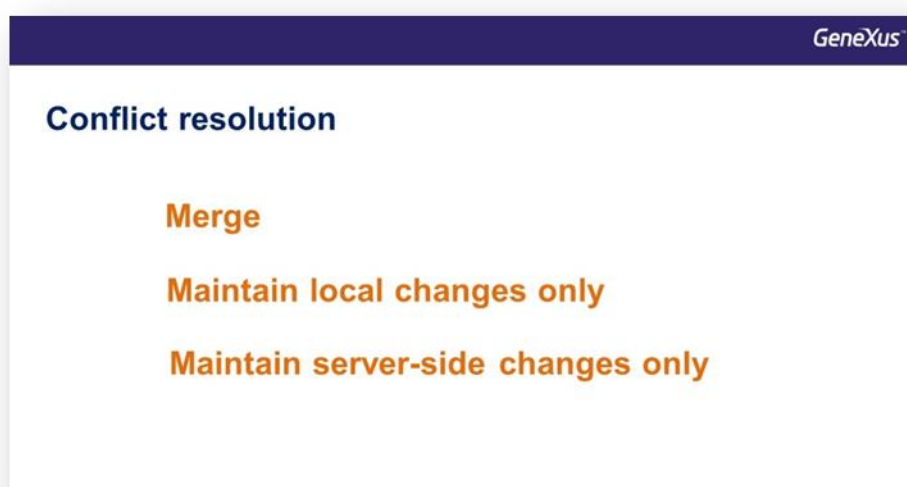
TeamNameの定義変更

保留中のコミット (0/1)

無視されたオブジェクト

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	名前	タイプ	デスクリプション	変更日	モジュール	ローカルの状態
<input type="checkbox"/>		TeamName	Attribute	Team Name	2022/0...		変更済み/競合あり

競合を解決するために考えられるシナリオを見てみましょう：



## 1) マージ

これは、ローカルとサーバーで行われた変更を統合する必要がある際の最も一般的なシナリオです。この場合、開発者は競合を手動で解決し、競合を生成する両方の定義を確認し、ローカルで実施していた変更を再適用して、オブジェクトの新しいリビジョンがローカル KB に生成されるようにする必要があります。

この手動マージを実行した後、「コミット」を実行して GeneXus Server 内のオブジェクトを更新します。

## 2) ローカルの変更のみを維持する

開発者は、これらのローカル変更を含むオブジェクトバージョンでリビジョンを復元する必要があります。これを行うには、オブジェクトの「履歴」機能にて、自身の行った変更履歴を右クリックし、次のいずれかの機能でローカルで実施した変更内容を有効にし、オブジェクトを **GeneXus Server** にコミットします。

- ・「現リビジョンと比較」を選択し、表示される画面にて「アクティブとして設定」リンクをクリック
- ・「このリビジョンに戻す」を選択

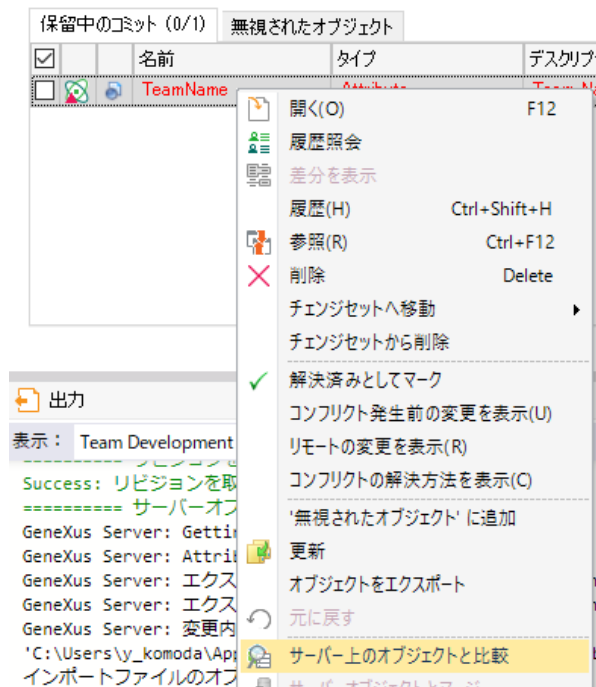
## 3) サーバー側の変更のみを維持する

この方法では、「コミット」エLEMENTのオブジェクトリストでオブジェクトを右クリックし、「解決済みとしてマーク」を選択するだけで、競合を解決済みとしてマークすることができます。

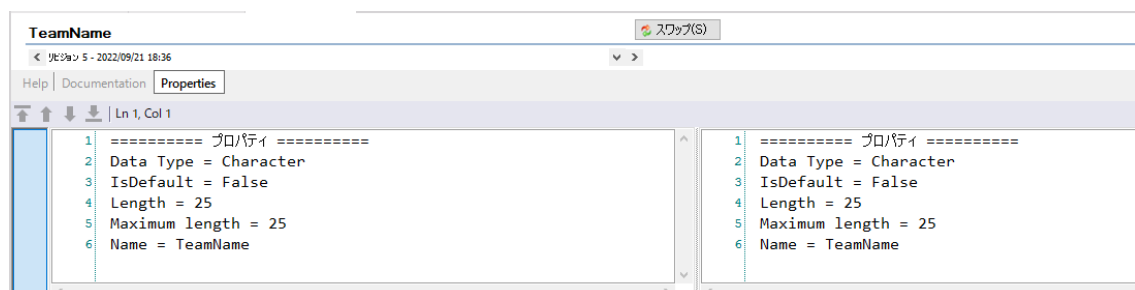
3 番目の方法で競合を解決してみましょう:

ローカルでは、**TeamName** 項目属性を **Character (35)** として定義しました。

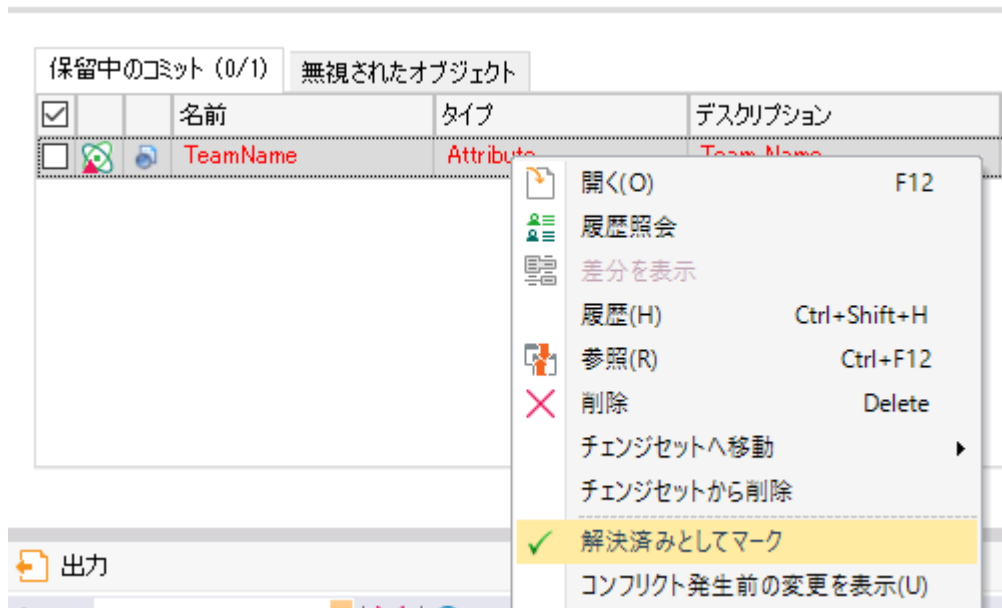
「チーム開発」ウィンドウを開き、「コミット」エLEMENTからオブジェクトを右クリックして、「サーバー上のオブジェクトと比較」を選択します。



ダイアログが開き、**Properties** を確認するとサーバーの項目属性が **Character** (25) として設定されていることがわかります。



この定義を有効にしたいので、「コミット」エレメントに戻り、オブジェクトを右クリックして「[解決済みとしてマーク]」をクリックします。



ローカルで **Team** トランザクションを開き、**TeamName** が **Character (25)** として設定されていることを確認できます。

