

PV255 – Vývoj digitálních her

Založení nového projektu

1. Každý člen týmu:

1. Pokud systém pro správu verzí Git neznáte, nebo s ním nemáte zkušenosti, doporučujeme prostudovat například:

- Tutoriály: <https://www.atlassian.com/git/>
- Knihu „Pro Git“: <http://www.root.cz/knihy/pro-git/>

2. Nainstalujte software – dostupné zdarma, pro Windows a většinou i pro Mac. Na školních strojích by měl být SW dostupný (pokud něco nefunguje, dejte prosím vědět):

- Nutný SW:
 - Unity (<http://unity3d.com/get-unity>)
 - Git (<http://git-scm.com/downloads>) (v případě použití SourceTree není samostatná instalace Git nutná – SourceTree si umí přidat „vlastní“ instalaci Gitu)
- Doporučeno – GUI pro Git:
 - buď: SourceTree (<http://www.sourcetreeapp.com/>) (doporučená varianta)
 - nebo: Tortoise Git (<https://code.google.com/p/tortoisegit/wiki/Download?tm=2>) (dostupné pouze pro Windows)
 - případně: GitHub Windows (<https://windows.github.com/>)

3. Pokud dosud nemáte, založte si účet na webové službě, kterou budete používat pro vzdálený repositář. Zdarma dostupné služby pro Git jsou například:

- GitHub (<https://github.com/>) – umožňuje pouze veřejné repositáře (kdokoli z internetu si bude moci stáhnout aktuální verzi Vašeho projektu).
- BitBucket (<https://bitbucket.org/>) – umožňuje jak veřejné, tak soukromé repositáře. Soukromé jsou omezeny na maximálně pětičlenné týmy.
- Doporučujeme veřejný repositář – v případě, že budete potřebovat radu, učitel / cvičící si může jednoduše stáhnout aktuální verzi a rychleji / snáze chybu hledat.

2. Tým jako celek:

1. Pomocí zvolené webové služby si vytvořte odnož (tzv. „fork“) prázdné šablony projektu:

- GitHub: <https://github.com/PV255/Unity-Project-Template>
- BitBucket: <https://bitbucket.org/pv255/unity-project-template>

Zkontrolujte, případně upravte nově vzniklému repositáři práva tak, aby do něj mohli přispívat všichni členové týmu (pomocí funkcí jako „organizace“, „tým“ apod. dostupných na webových službách).

3. Každý člen týmu:

1. Na svém počítači si vytvořte lokální kopii repositáře (příkaz „Clone“)
2. Otevřete projekt v Unity, můžete začít pracovat...
3. Nové soubory a změny v existujících souborech průběžně ukládejte do lokálního repositáře (příkaz „Commit“) a ve vhodných momentech vývoje změny „protlačte“ také do vzdáleného repositáře (příkaz „Push“).

Další technologie

Sdílení dat

Objemná data, která nejsou součástí samotné hry, nebo se velmi často mění: například skici, různé varianty 3D modelů, textur a zvuků, atp. není vhodné uchovávat v repositáři. Pro jejich sdílení doporučujeme použít některé z cloudových úložišť, například Dropbox, Google Drive, případně OneDrive (či OneDrive for bussiness dostupný přes školní IS).