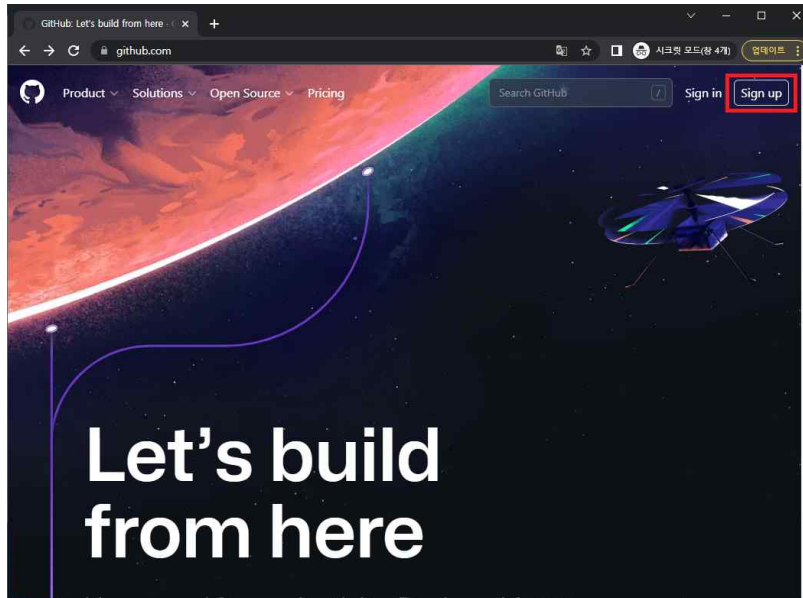
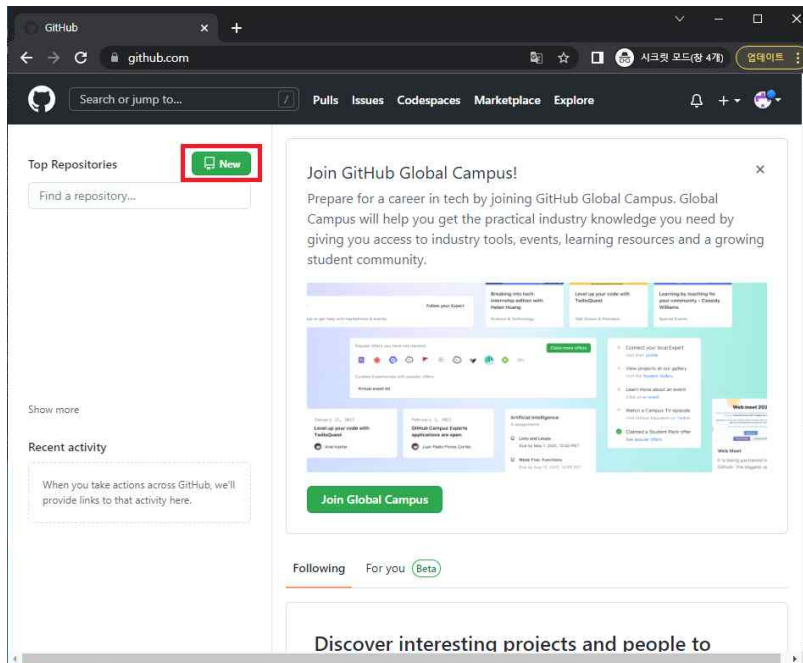


1. 깃허브 가입하기

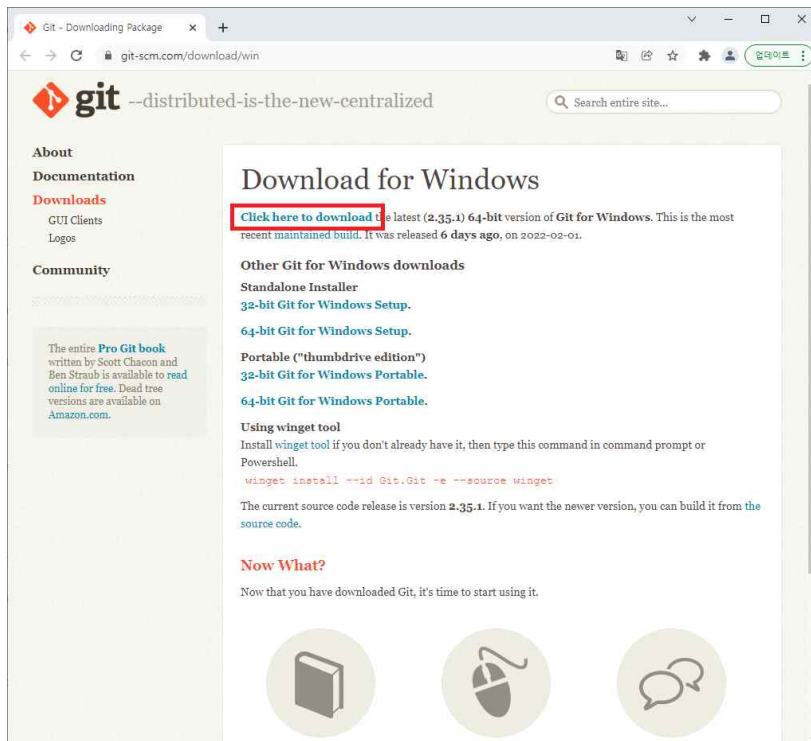


2. 깃허브 레파지토리 만들기



3. 깃 설치하기

- 다운로드 사이트: <https://git-scm.com/download/win>



4. git 설정하기

- git config --global user.name "이름"
예) git config --global user.name "조승한"
- git config --global user.email "이메일주소"
예) git config --global user.email "shcho@yasu.ac.kr"
- git config --list

5. 처음 로컬 파일(디렉터리)을 원격 저장소에 업로드 하기

- cd 작업경로
- git init
- git add . //git status 로 확인
- git commit -m "커밋메시지" //예) git commit -m "100페이지까지 완성"
- git branch -M main
- git remote add origin 레파지토리URL
예) git remote add origin <https://github.com/yasu-game/test.git>
- git push -u origin main

6. 로컬로 가져온 파일들 수정 후 다시 원격 저장소에 업로드하기

- git add .
- git commit -m "커밋메시지" //예) git commit -m "110페이지까지 완성"
- git push -u origin main
(예러시 git remote add origin 레파지토리URL)

7. 원격 저장소에 마지막 커밋된 내용 파일들 로컬에 가져오기(복제하기)

- cd C:\...\문서\Unreal Projects
- git clone 레파지토리URL 폴더명

예) git clone <https://github.com/yasu-game/test.git> 220301

8. 특정 커밋으로 돌아가기

- cd C:\Unreal Projects
- git clone 레파지토리URL 폴더명
- cd 클론된폴더명
- git log
- git reset --hard 해시코드 #로그에 나타난 특정 커밋의 해시코드

9. 참고 명령어

- git log //커밋 내용 확인 및 커밋별 해시코드 조회
- git remote -v //원격 저장소의 연결 정보 확인

10. 언리얼에 대한 .gitignore 파일

<https://github.com/github/gitignore/blob/main/UnrealEngine.gitignore>