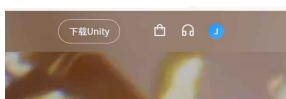


关于协作开发的一些统一标准

我们将使用Unity 2022.3.9长期支持版本

Unity 2022.3.9长期支持版下载



点击右上角的下载
unity

Unity版本

所有版本 ⓘ 长期支持版本 ⓘ 补丁程序版 ⓘ Beta版本 ⓘ

选择长期支持版本

> 更多版本

点击更多版本

2022.3.9f1c1
20 Oct, 2023

从Unity Hub下载

下载(Mac)

下载(Win)

下载(Linux)

[查看Release Notes](#)

找到2022.3.9（如上图的版本）并选择从unity hub下载

根据提示选择目录下载。

使用github进行项目版本控制管理

企业里也很多都用github进行版本控制，学会这个也可以提前适应一下，也算个工作技能。

[关于如何通过github进行版本控制](#)（点此链接可以更完整详细的学习如何使用github进行version control）

1. 科学上网（如果已有梯子，请忽略）

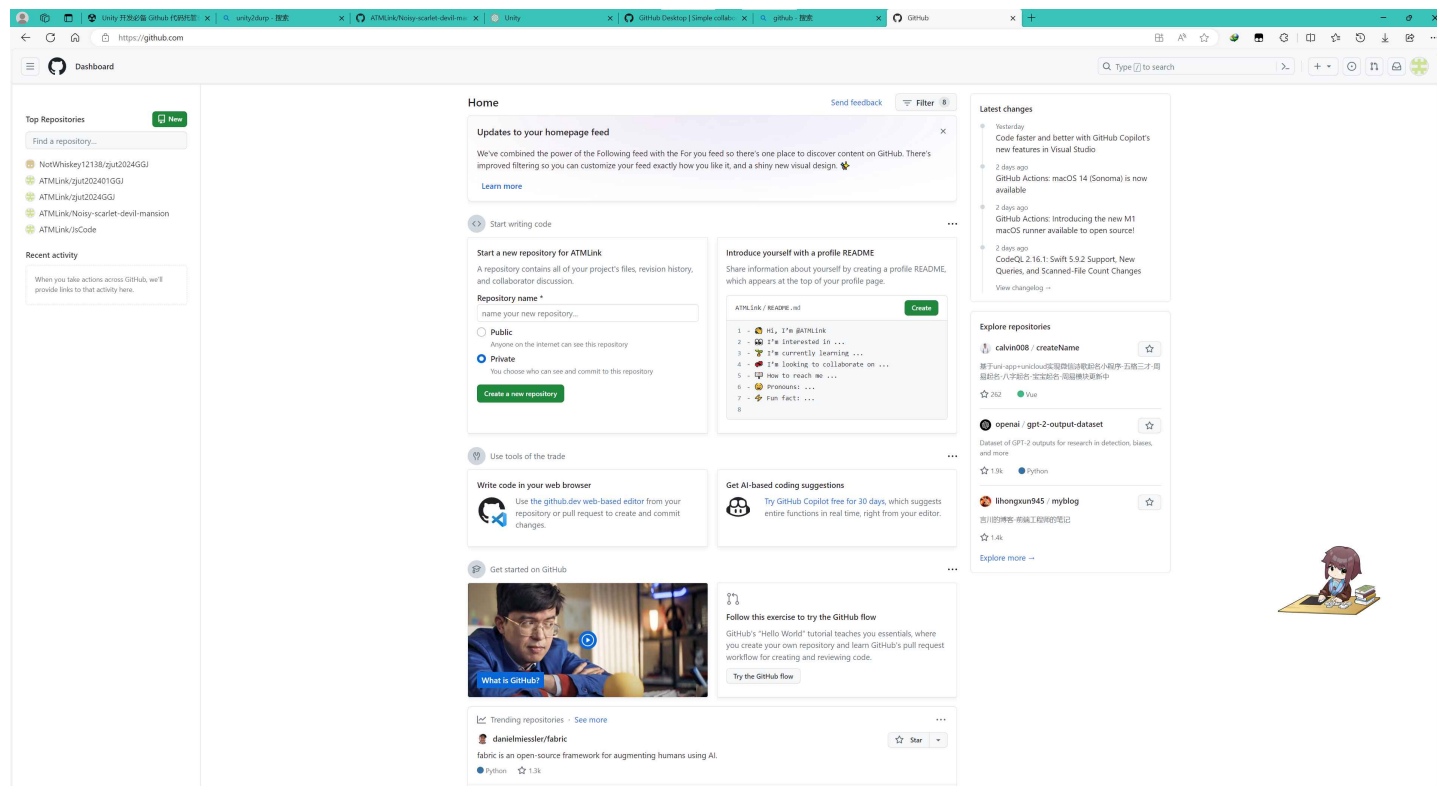
这是必须的，我目前使用的vpn是这个，价格是20一个月，200g，速度的话基本上的节点都是30ms-60ms时延。

2. 创建github账号

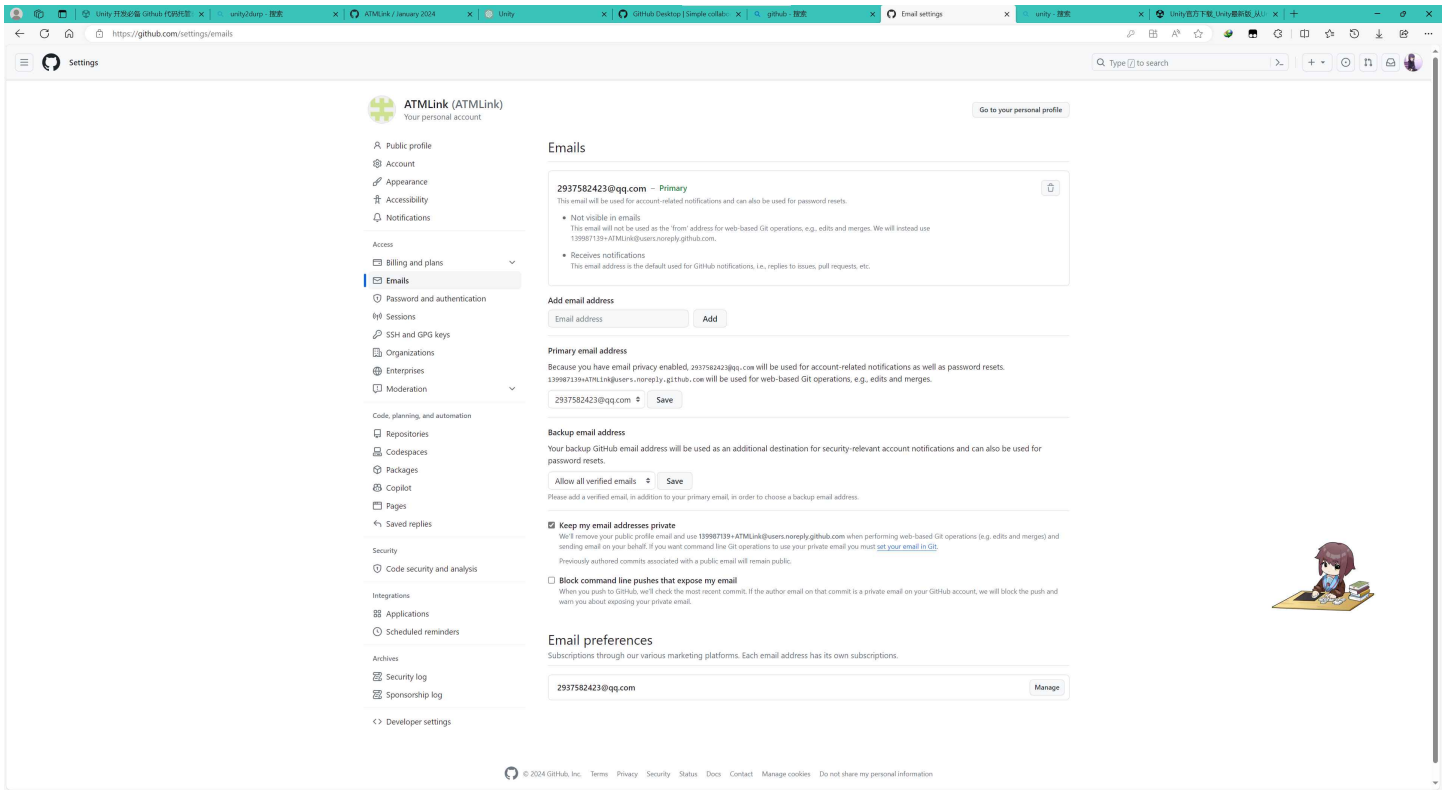


创建完成后记得把自己创建github的邮箱发在群里，很重要，这一步用来把你添加为协作者，给予编辑权限。

创建完成后的状态应是这样的。然后点击右侧头像，选择settings

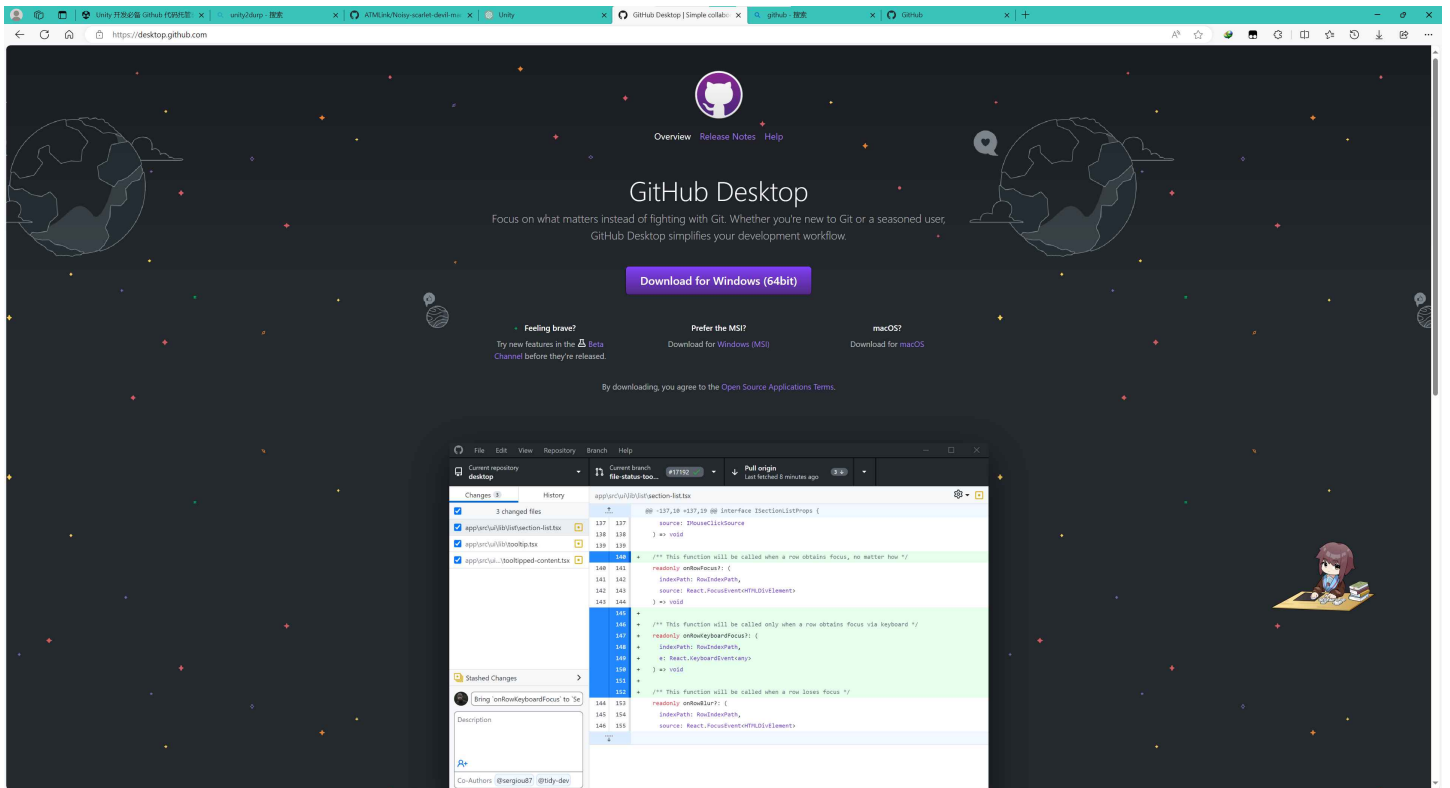


然后点击email，你的邮箱应该在这里



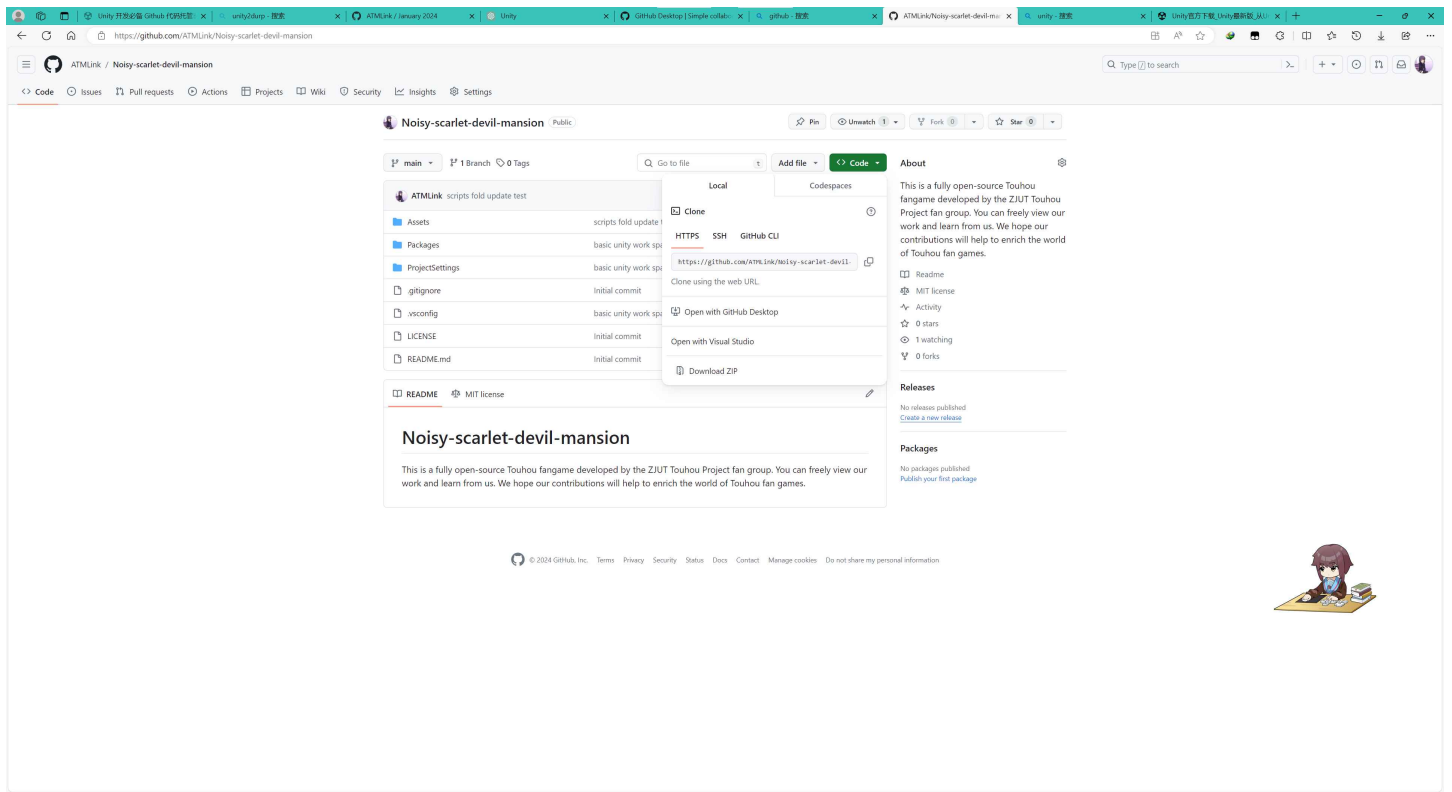
3. 下载github desktop

点击链接后应跳转到如下界面。

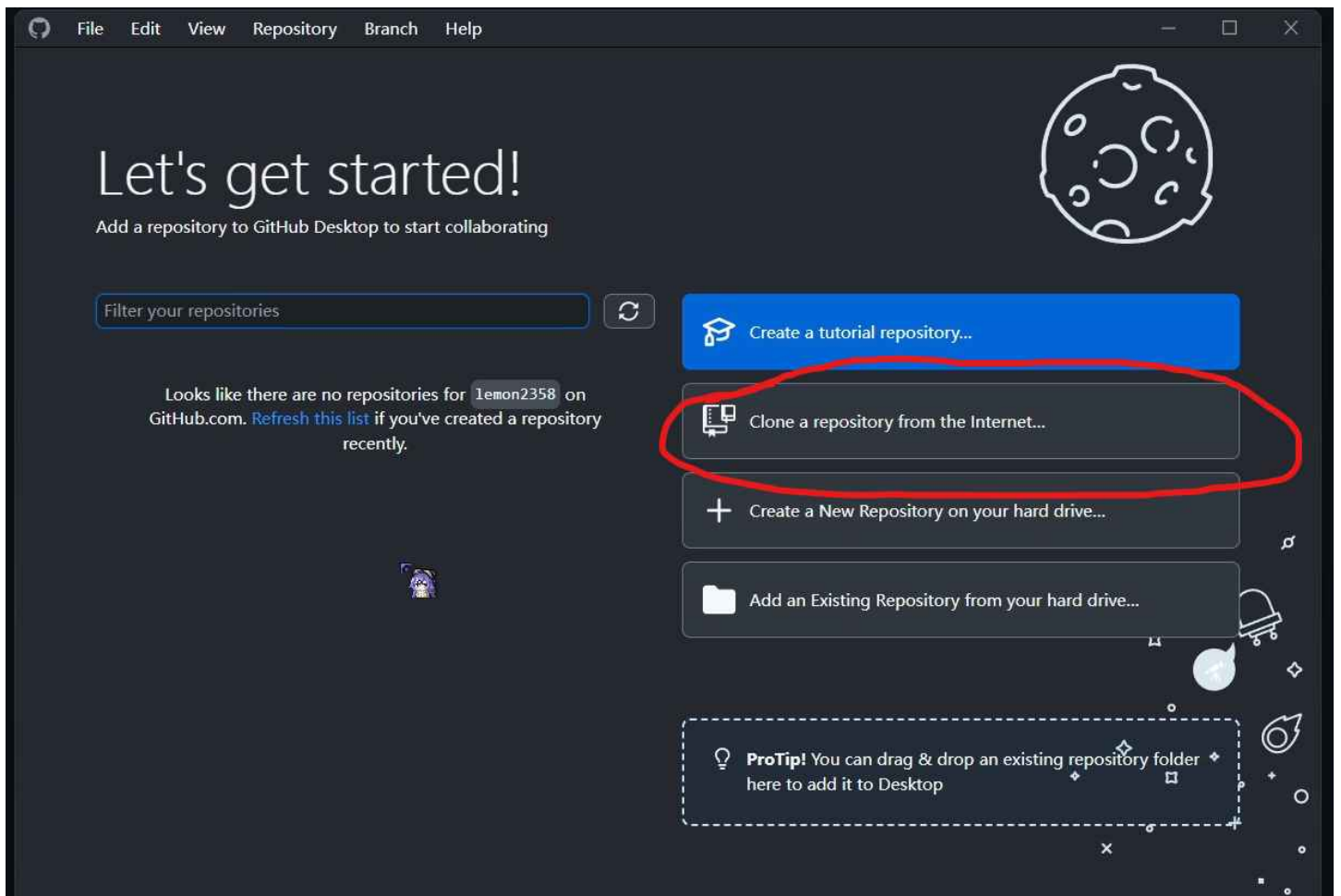


4. 添加项目进本地

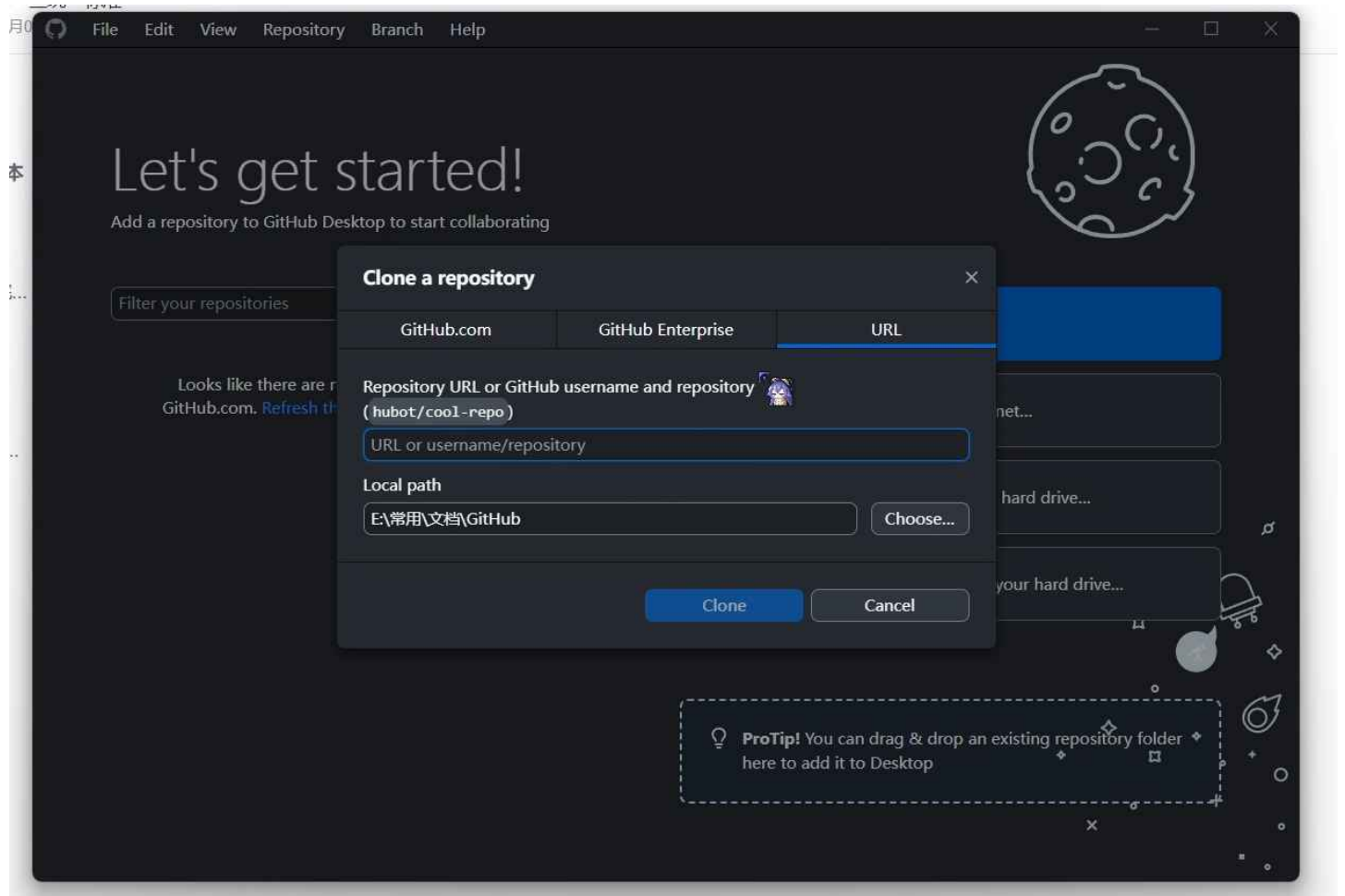
点击[这里](https://github.com/ATMLink/Noisy-scarlet-devil-mansion.git)，然后点击<code>按钮，复制下方的链接，即<https://github.com/ATMLink/Noisy-scarlet-devil-mansion.git>



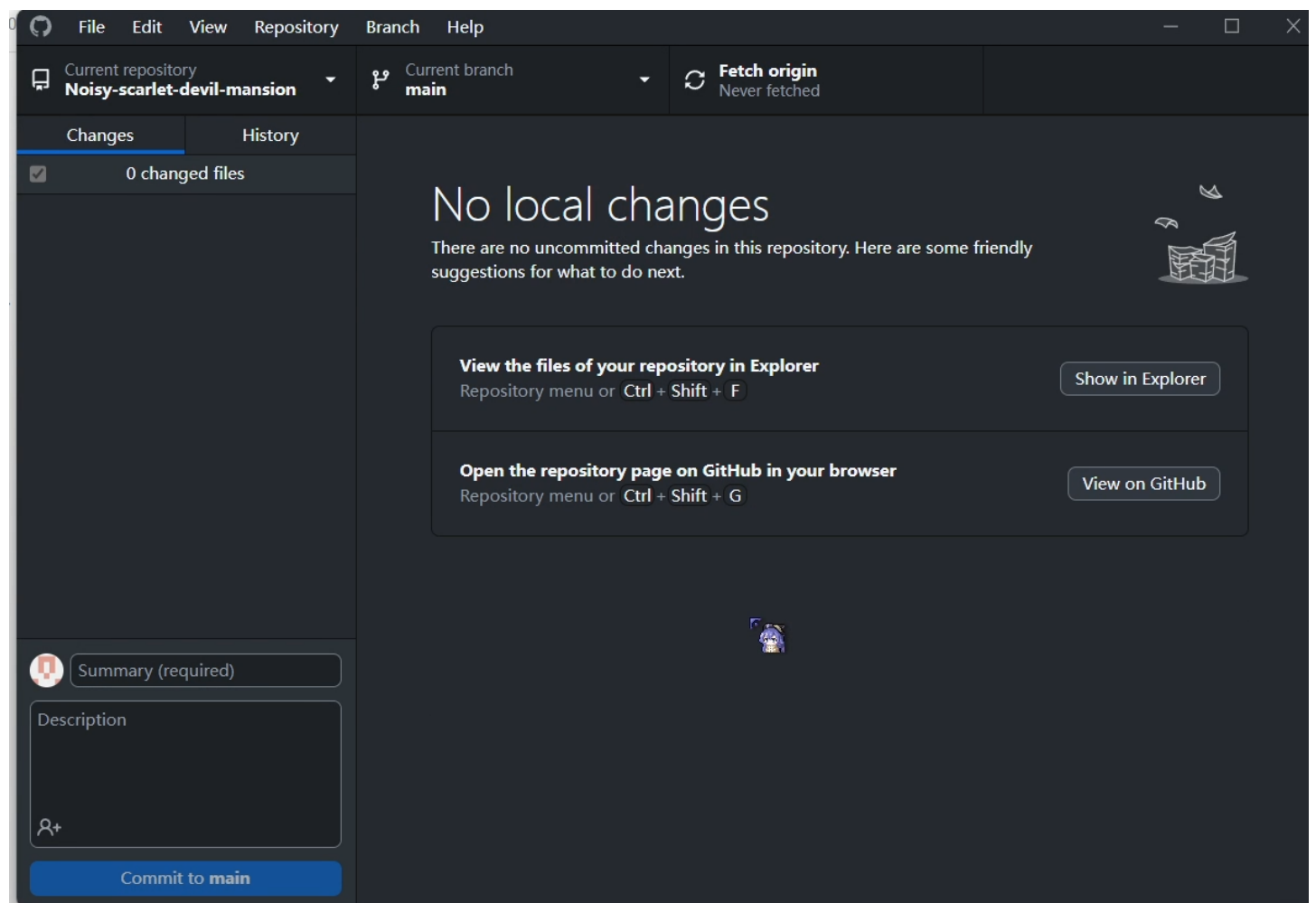
然后进入github desktop点击clone a repository from the internet



在下面url输入栏中填入刚刚复制的url，选择本地存储路径。

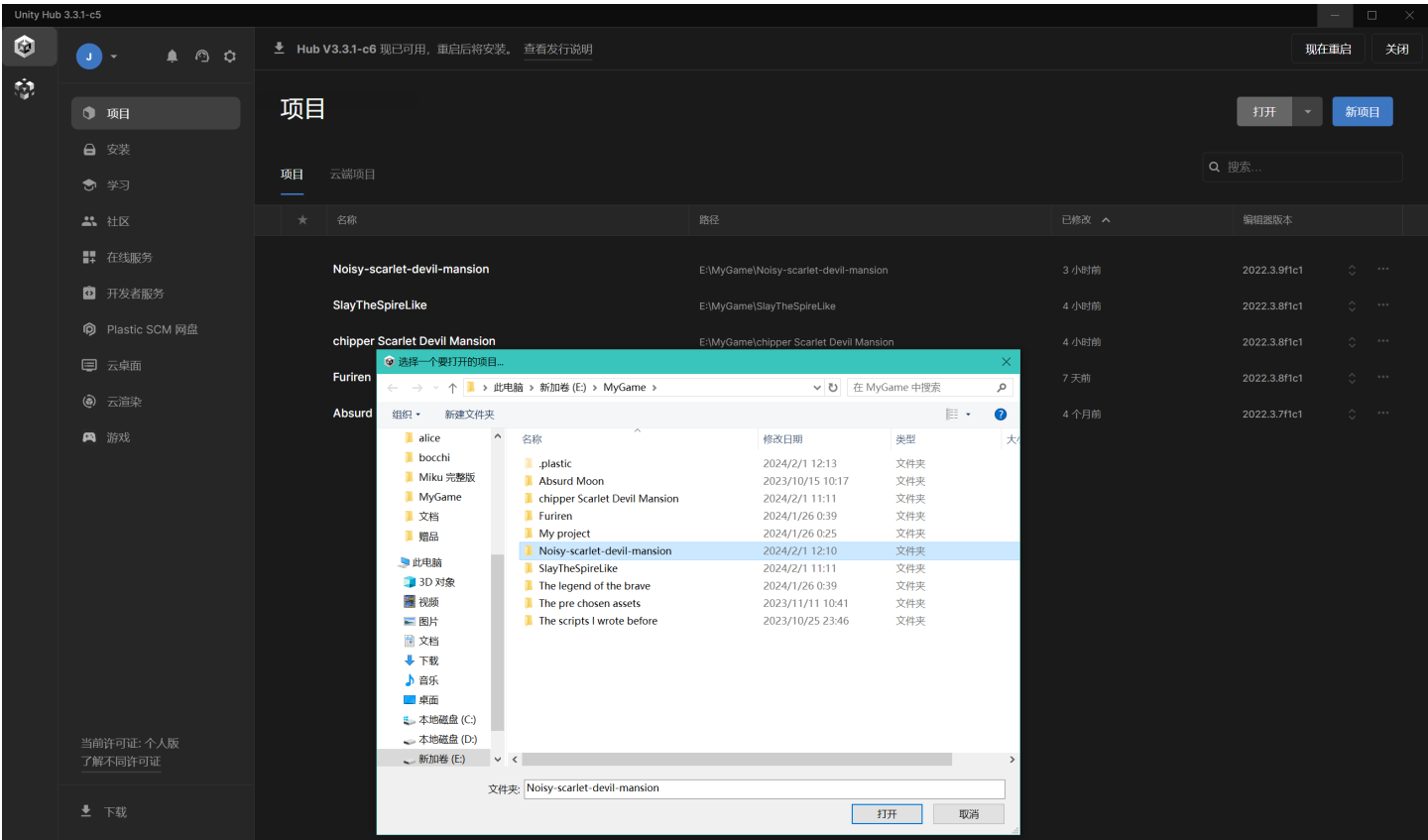


变成如下界面时说明已经成功克隆

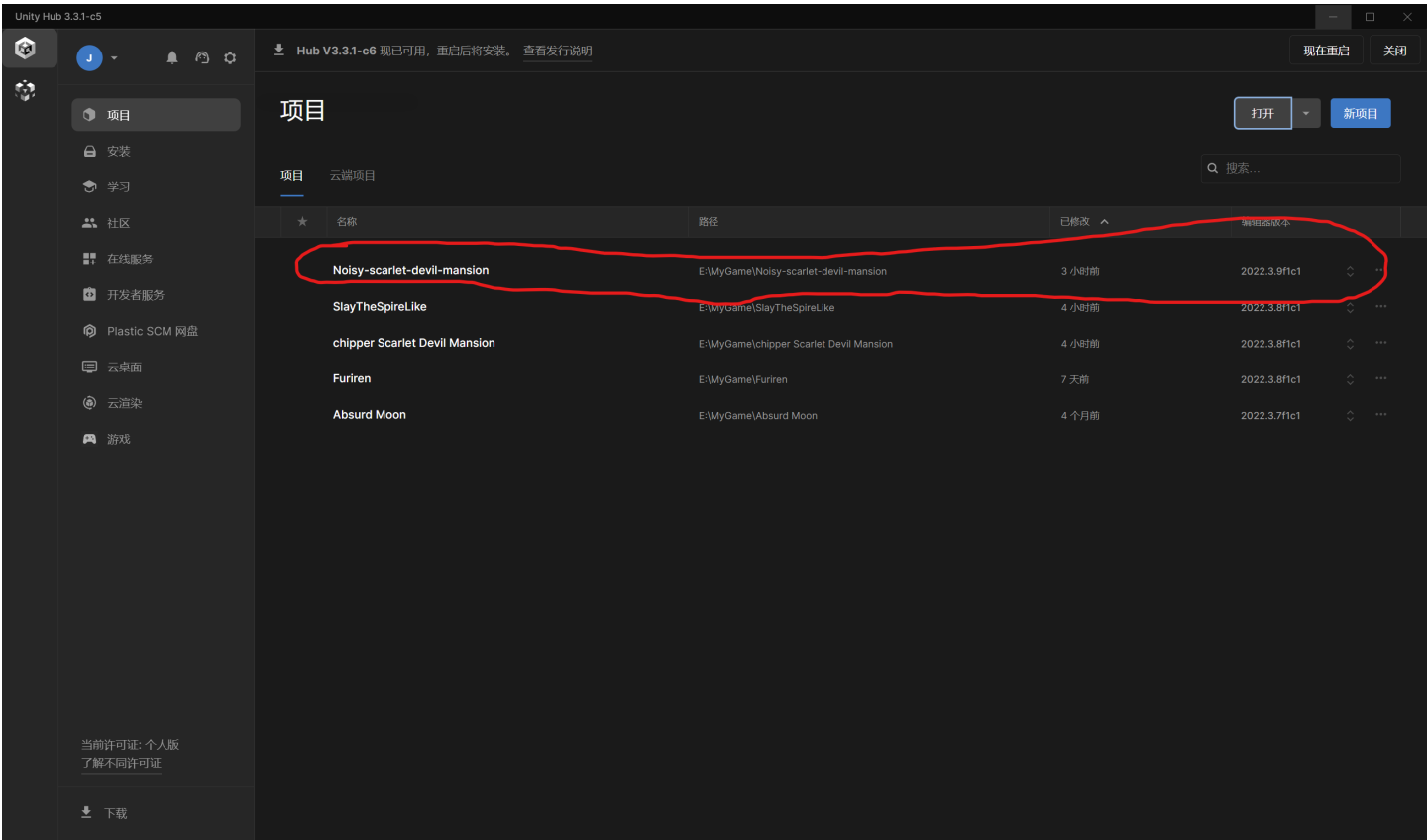


5. 在unity hub中打开已下载到本地的项目

打开unity hub, 点击打开按钮，找到自己刚刚存储的位置，点击打开。



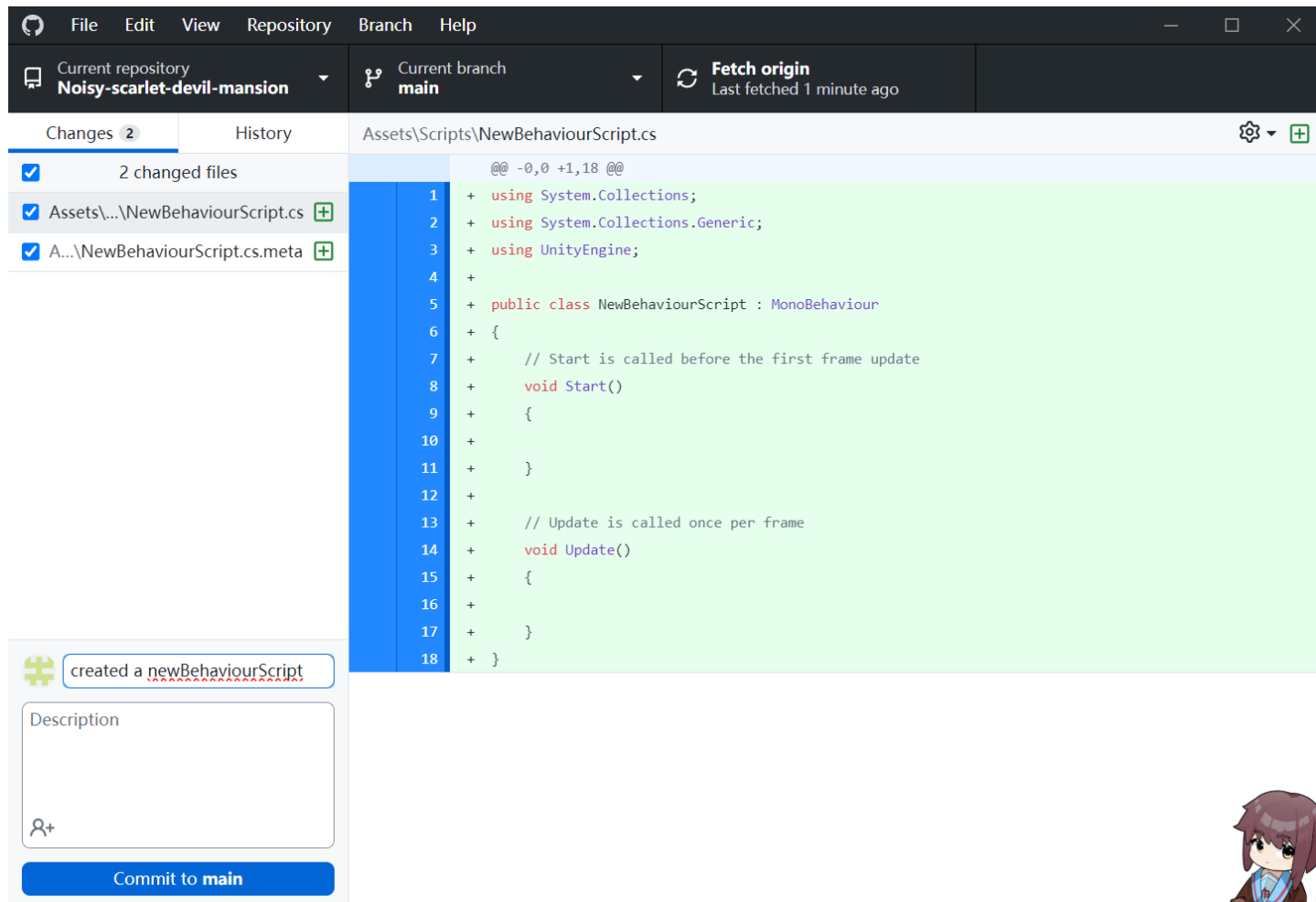
完成后应该会在项目列表里出现：Noisy-scarlet-devil-mansion项目。



6. 接受与提交

❤️ 我们所有的接受与提交都需要挂梯子才能进行

每次我们对项目进行修改，github都能检测到然后我们需要在左下角summary输入框中对自己的修改进行简单概括和描述（当然随便任何文字都可以，只不过是如果填入简单的描述可以在团队协作时其他人更便捷地了解你所作出的修改，提高工作效率也方便控制版本）

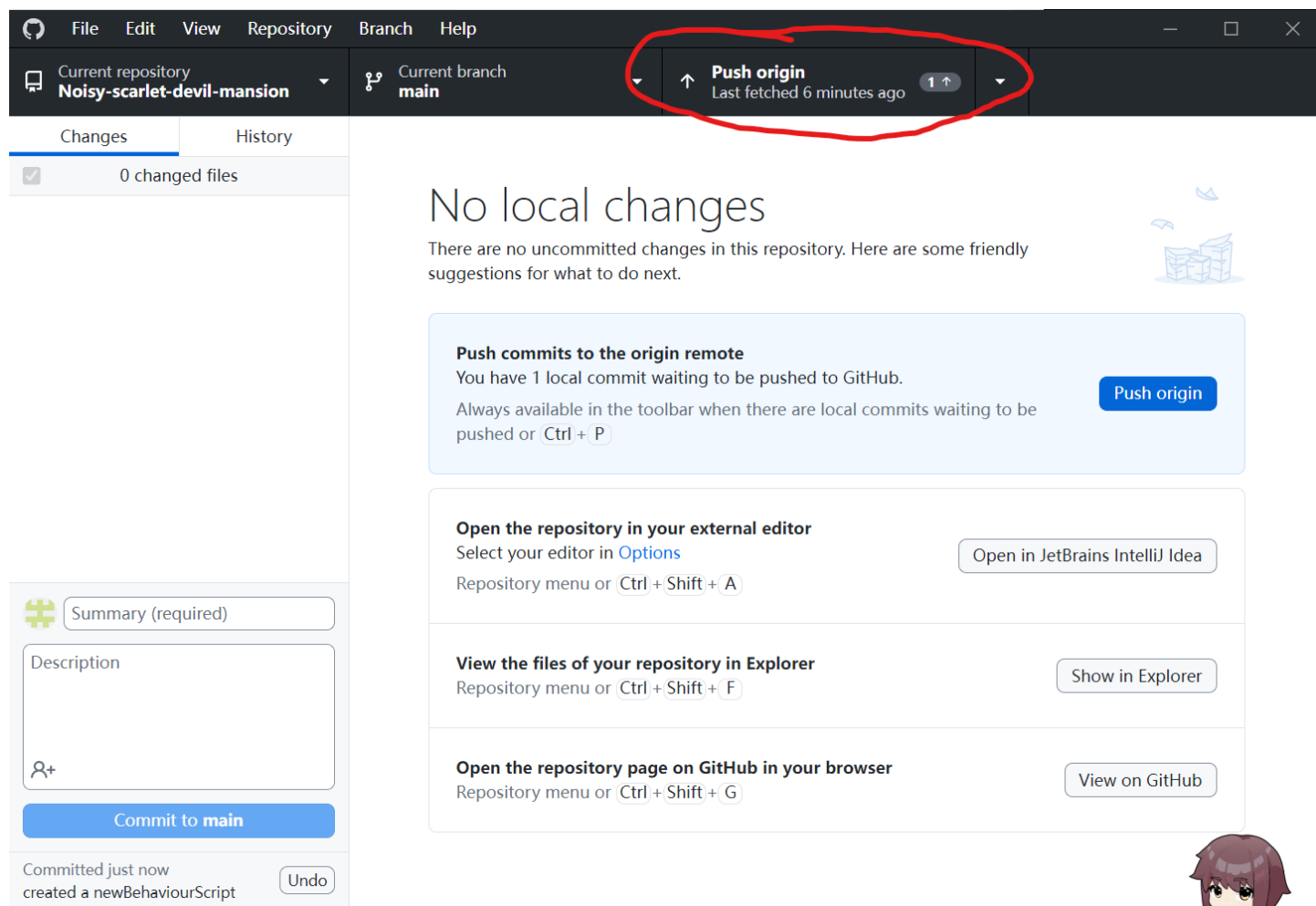


The screenshot shows the Unity Hub interface with the following components:

- Top Bar:** File, Edit, View, Repository, Branch, Help. Current repository: Noisy-scarlet-devil-mansion. Current branch: main. Fetch origin button (Last fetched 1 minute ago).
- Left Panel:** Changes (2) tab selected. Shows 2 changed files: Assets\...\NewBehaviourScript.cs and A...\NewBehaviourScript.cs.meta.
- Right Panel:** Assets\Scripts\NewBehaviourScript.cs. Shows a diff view with line numbers 1 to 18. The code is a C# script for MonoBehaviour.
- Bottom Left Panel:** Commit summary input field with the text "created a newBehaviourScript". A "Commit to main" button is visible.
- Bottom Right:** A small anime-style character icon.

```
@@ -0,0 +1,18 @@
1 + using System.Collections;
2 + using System.Collections.Generic;
3 + using UnityEngine;
4 +
5 + public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour
6 + {
7 +     // Start is called before the first frame update
8 +     void Start()
9 +     {
10 +
11 +     }
12 +
13 +     // Update is called once per frame
14 +     void Update()
15 +     {
16 +
17 +     }
18 + }
```

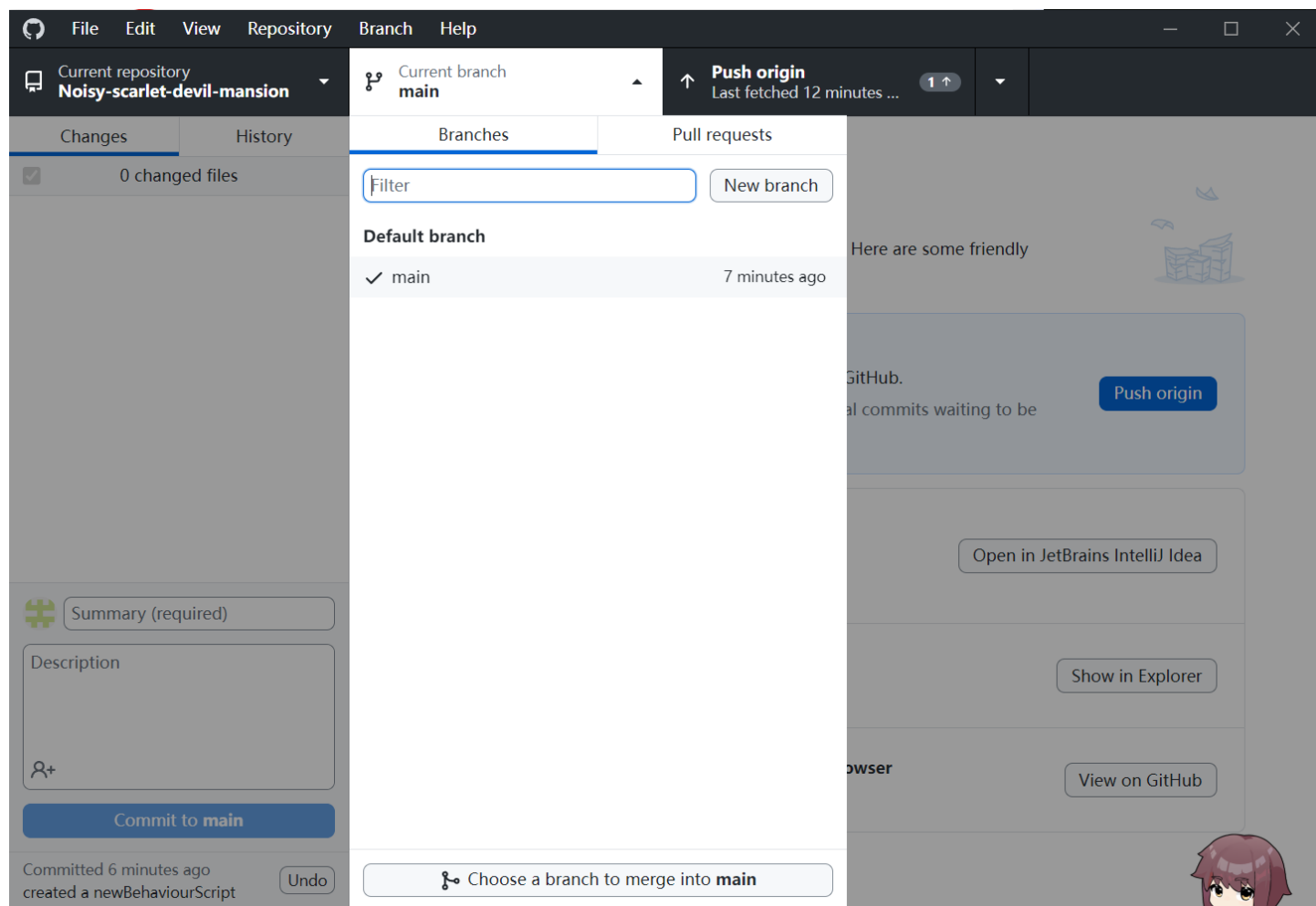
完成后点击最左下角的commit to main，将会出现如下界面，点击红圈画出的按钮提交你的更改，如果你不是项目的协作者则会提示你不能提交，这也是为什么上面我高亮显示了在创建github账号后记得把邮箱发到群里。



接受则与提交相似点击同一个按钮也就是上图所圈出的按钮。

7. 选择与创建分支

点击current branch可以切换当前分支，然后你的接受和提交都会到这个分支里，最好是在做什么就上传哪个分支，ui就上传ui分支，gameplay就上传gameplay分支。当然下面的图片中没有只有一个main分支。点击new branch创建新分支



现在我们创建了一个gamePlay的新分支，点击旁边的publish branch，公开你的分支，这样一个分支就创建完了

File

Edit

View

Repository

Branch

Help

Current repository

Noisy-scarlet-devil-mansion

Current branch

gamePlay

Publish branch

Publish this branch to GitHub

Changes

History

0 changed files

No local changes

There are no uncommitted changes in this repository. Here are some friendly suggestions for what to do next.

Publish your branch

The current branch (gamePlay) hasn't been published to the remote yet. By publishing it to GitHub you can share it, open a pull request, and collaborate with others.

Always available in the toolbar or Ctrl + P

Publish branch

Open the repository in your external editor

Select your editor in [Options](#)

Repository menu or Ctrl + Shift + A

Open in JetBrains IntelliJ Idea

View the files of your repository in Explorer

Repository menu or Ctrl + Shift + F

Show in Explorer

Open the repository page on GitHub in your browser

Repository menu or Ctrl + Shift + G

View on GitHub

Summary (required)

Description

Commit to gamePlay

