**Gittiquette**

Workflow

**Iedere keer voor je aan het project gaat werken:**

-Pull de Develop Branch. *Please probeer je hieraan te houden, dit voorkomt zoveel problemen.*

**Standaard workflow:**

-Commit -> Pull de develop branch -> Test of alles werkt -> push the develop branch

-Als je errors krijgt waar je niet uitkomt, roep dan nathan erbij.

**Unity Scenes (Deze is Belangrijk!):**

-Git kan Unity scenes niet met elkaar mergen. Dit zorgt voor problemen als twee mensen tegelijk een scene veranderen. Problemen als in alle veranderingen van de eerste die pusht worden overschreven. De volgende workflow zorgt ervoor dat dit niet gebeurt:

-Als je veranderingen maakt aan een scene, ga je als volgt te werk:

-Maak veranderingen in de scene zoals je normaal zou doen.

-Iedere keer voordat je Commit: Dupliceer de scene, en noem deze

*[Scenenaam] ([Jouw Naam])*

-Pull de git en kijk of andere mensen commits gepusht hebben

-Zo ja: jouw veranderingen in de scene zijn nu overschreven. Pas je

veranderingen opnieuw aan in de scene vanuit het duplicaat wat je gemaakt

hebt, test of alles nog werkt, en herhaal de vorige stap.

-Zo nee: push nu direct jouw commit.

**Wat je ook doet: Push geen veranderingen aan scenes als je achter loopt.**

**If everything goes FUBAR**

-Panic

-bell Nathan

-Panic together

-Something something revert something

**Commit Message Format**

[Samenvatting van je veranderingen (1 zin)]

[Zonodig, een meer gedetailleerde lijst van veranderingen, ieder op een nieuwe regel met een - ervoor]

Voorbeeld:

Long Jump beweging aangepast en algemene bugfixes.

-Kikker springt nu naar het punt waar de muis op staat in plaats van vaste afstand

-HUD tekst gaat nu niet meer achter objecten langs

-Comments toegevoegd bij player class

Branches

We gebruiken twee Branches voor onze git, en werken in principe niet met topic branches.

**Master/main Branch**

Aan het einde van iedere sprint word het Minimum Viable Product op de deze branch gemerged.

**Develop Branch**

Alle andere veranderingen gebeuren op de Dev branch.

**Github link:** [**https://github.com/CaptainJellyBS/Project-Vrij-I**](https://github.com/CaptainJellyBS/Project-Vrij-I)(I think this works?)