


# CHANGELOG

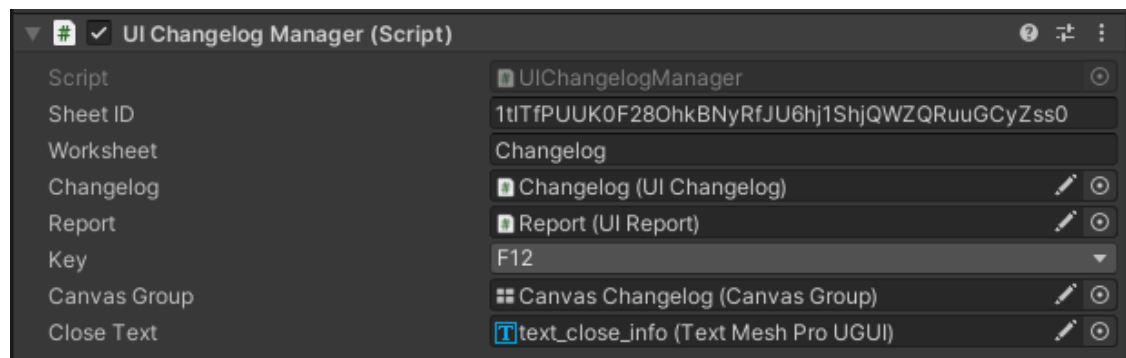
## Google Sheets To Unity

- [Store](#)
- [Documentation](#)

## Google Sheet Changelog

 Changelog ☆ 📄 ☁	
File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help <a href="#">Last edit was made 13 hours ago by Francesco Liotta</a>	
↶ ↷ 🖨 📋 100% ▾ £ % .0_ .00 123 ▾ Arial ▾ 10 ▾ <b>B</b> <i>I</i> <u>U</u> <u>A</u> 🔍 🏠 📄 📄 📄 ▾	
A1 ▾	<i>fx</i> 0.6.9
	A B
1	0.6.9
2	<input type="checkbox"/> Updated backwall graphics
3	0.6.8
4	<input type="checkbox"/> Added booting scene
5	0.6.7
6	<input type="checkbox"/> New backwall graphics
7	0.6.6
8	<input type="checkbox"/> [Brreze] la velocita' si resetta anche lanciando la ultimate ora
9	<input type="checkbox"/> [candy lover] aggiunto feedback sulla "caramella" per farla vedere meglio quando dietro rete/muro
10	<input type="checkbox"/> [in the middle] shader muro simile a UFO per non bloccare visibilita'
11	<input type="checkbox"/> [heavy rain] aumentato il numero di oggetti che cadono, ma manca un numero preciso
12	<input type="checkbox"/> [wrecking ball] se la palla viene colpita si perde comunque la vita
13	<input type="checkbox"/> [magnet wall] fixato l'evento per far sbloccare il movimento quando l'avversario raggiunge il suo backwall
14	0.6.5
15	<input type="checkbox"/> [Menu] added menu SFXs
16	0.6.4
17	<input type="checkbox"/> [Match] ultimate sfx charge+bang and character dependant modifiers
18	0.6.3
19	<input type="checkbox"/> [Match] fixed swing spam while moving
20	<input type="checkbox"/> [Match] fixed swing colliders sometimes remains enabled after animation end
21	0.6.2
22	<input type="checkbox"/> [Bug Fix] fixed dash and movement not enabled on match start
23	<input type="checkbox"/> [Match] added Ultimate Sfx, Point Sfx, Ball Hit Backwall Sfx, fixed booing/cheering sfx reference
24	0.6.1
25	<input type="checkbox"/> [Test Arena] added controls for OST select/play/pause
26	0.5.30
27	<input type="checkbox"/> [Match] added new sounds in match (start match, end match, ultimate charged, ball spawn/despawn)
28	<input type="checkbox"/> [Match] ultimate feedback (circle growth lasts as long as the animation)
29	0.5.29
30	<input type="checkbox"/> [Match] sound mixing (ball bounce, swing etc)
31	<input type="checkbox"/> [Match] ultimate feedback (camera shake, fade cerchio, new post flash)
32	0.5.28
33	<input type="checkbox"/> [Match] ultimate feedback
34	<input type="checkbox"/> [Match] characters don't cross net anymore
35	<input type="checkbox"/> [Match] check UFO behavior
36	<input type="checkbox"/> [Match] check field invasion behavior
37	<input type="checkbox"/> [Match] check oigantomachia behavior
+ ☰ Changelog ▾	

# Component



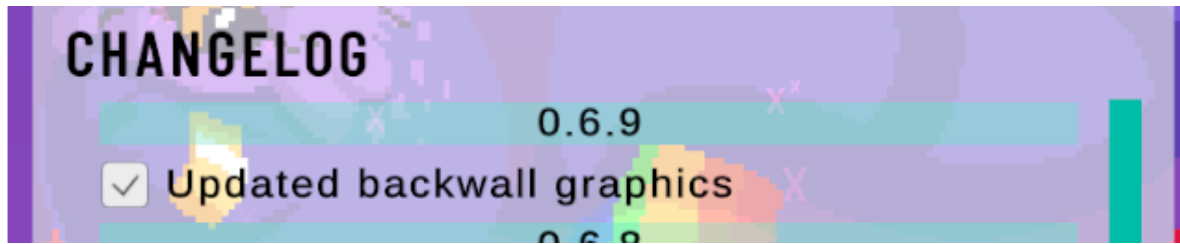
- **Sheet ID:** Id dello Spreadsheet del Google Sheet
- **Worksheet:** nome del foglio da andare a leggere e modificare
- **Key:** Tasto per aprire/chudere il changelog

## Tool

- Viene fatto il parse dello Spreadsheet e vengono istanziati dei Prefab per i **VersionTitle** e per i **Log**.



- I **Log** hanno un Toggle che vanno ad aggiornare lo Spreadsheet al cambio di valore

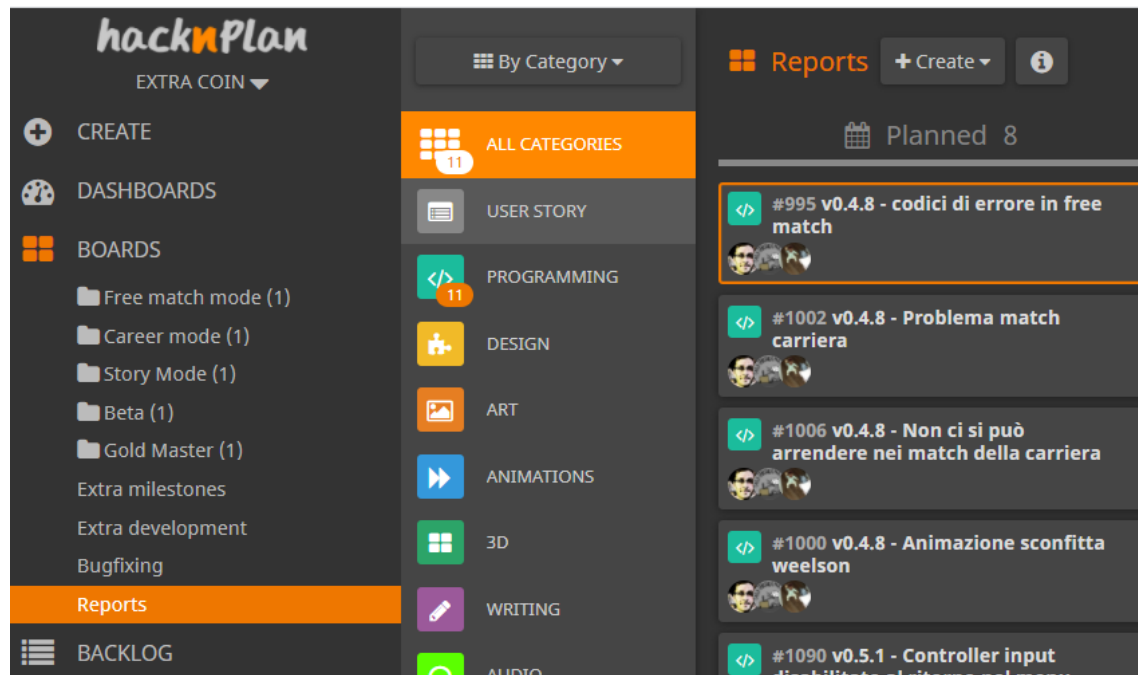


A1		fx	0.6.9
	A		B
1	0.6.9		
2	<input checked="" type="checkbox"/>	Updated backwall graphics	
3	0.6.8		
4	<input type="checkbox"/>	Added booting scene	
5	0.6.7		
6	<input type="checkbox"/>	New backwall graphics	
7	0.6.6		
8	<input type="checkbox"/>	[Brreze] la velocita' si resetta anche lanciando la ultimate ora	
9	<input type="checkbox"/>	[candy lover] aggiunto feedback sulla "caramella" per farla vedere meglio quando dietro rete/muro	

- Premendo il button Report è possibile mandare un report su Hack'n'Plan, con la possibilità di allegare anche uno screenshot della schermata del gioco

A screenshot of a 'REPORT' form. At the top, it says 'CHANGELOG' and 'Press F12 To close.' with a close button (X). Below that, the word 'REPORT' is displayed. There are two input fields: 'Enter Title...' and 'Enter Description...'. At the bottom, there are two buttons: 'SCREENSHOT' with a checkmark icon and 'SEND'.

- Il Report va a creare un Task nella board Reports di Hack'n'Plan



- Il Titolo del task indicherà la versione della build e il titolo del report. La descrizione del task conterrà la descrizione del report. Lo screenshot del gioco verrà messo come allegato del task

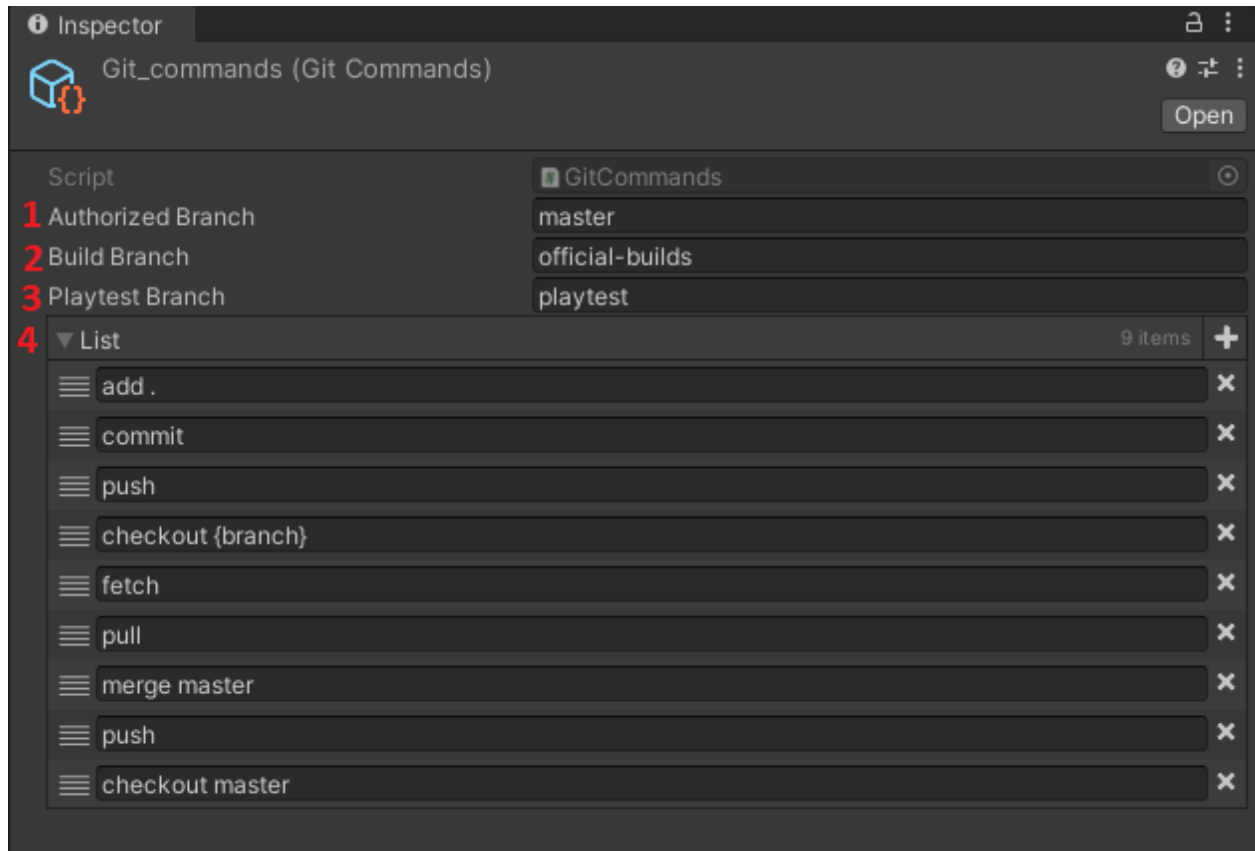


# GIT

## Git Commit Utility

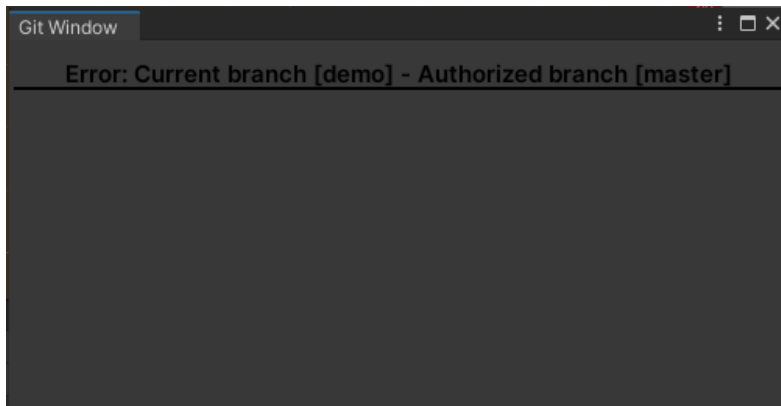
- [Source](#)

## Settings

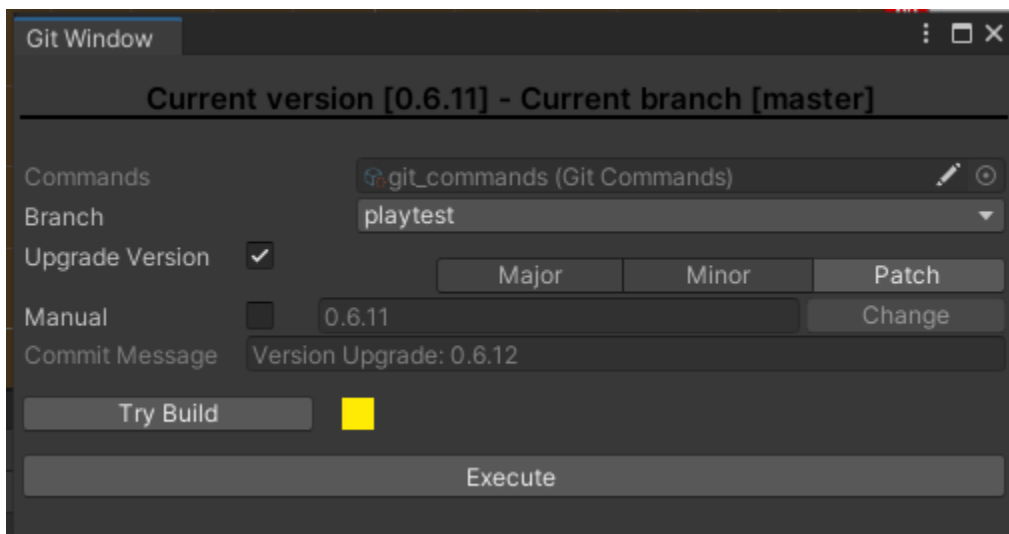


1. Unico branch da cui è possibile eseguire i comandi
2. Branch dove pushare la build di demo
3. Branch dove pushare la development build di playtest
4. Lista dei comandi git da eseguire. La label *{branch}* viene sostituita con il nome del branch

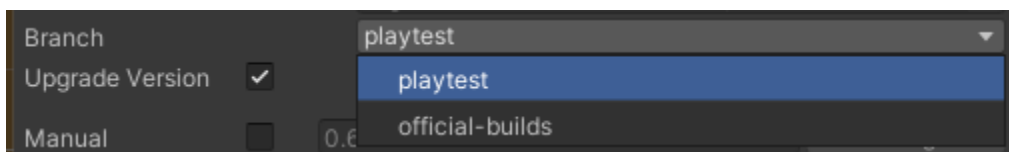
- Se non siamo nel Branch autorizzato non è possibile utilizzare il tool eseguire nessun comando



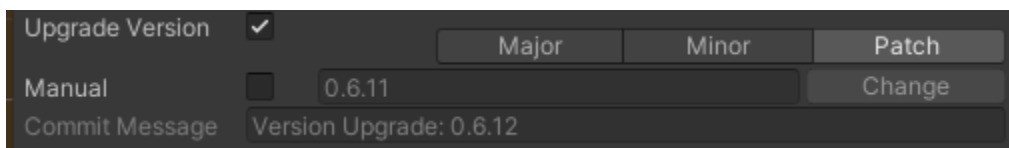
- Finestra del Tool se siamo nel branch autorizzato



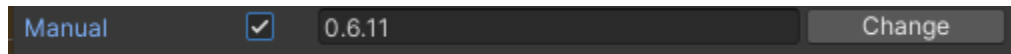
- Tramite un dropdown è possibile cambiare branch dove pushare



- Tramite un Enum Flag è possibile scegliere che tipo di Upgrade stiamo facendo: Major, Minor, Patch



- Altrimenti è possibile cambiare manualmente il numero della versione



- Prima del push è consigliato testare se gli script vengono compilati prima della build. Il button Try Build fa partire la build per poi bloccarla subito dopo la compilazione degli script. Il colore del box accanto al button indica il successo o il fallimento della build

