

I/TMO

**ВВЕДЕНИЕ В GAMEDEV:
UNREAL ENGINE 4 И
BLUEPRINTS**

ГЛАВА 3 _ СИСТЕМА КОНТРОЛЯ ВЕРСИЙ ДЛЯ GAMEDEV ПРОЕКТОВ

ІТМО

- ☐ Системы контроля версий в **IT**-индустрии
- ☐ Введение в работу с **GITLAB**
- ☐ Графический интерфейс для удобной работы с **GIT: SUBLINE MERGE**
- ☐ Связь **GIT** и проекта в **UNREAL ENGINE 4**

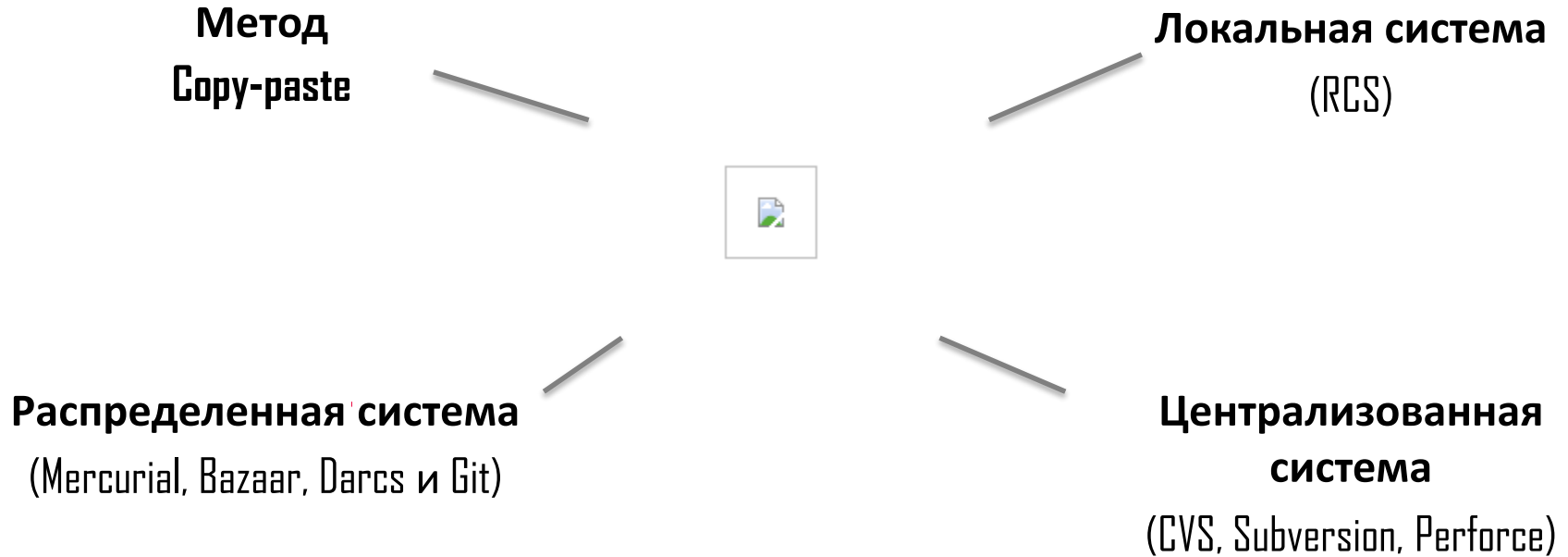
Version Control System



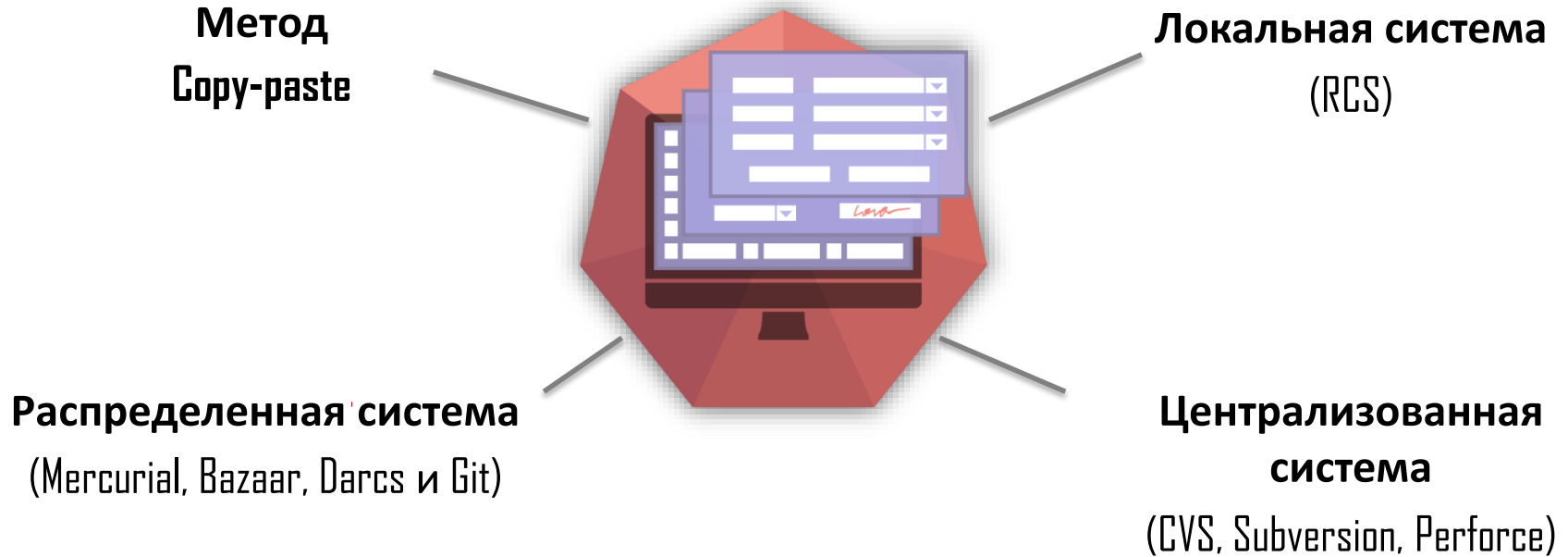
Система контроля версий – это система, записывающая изменения в файл или набор файлов в течение времени и позволяющая вернуться позже к определенной версии.

Системы контроля версий – это программные инструменты, помогающие командам разработчиков управлять изменениями в исходном коде с течением времени.

ГЛАВА 3 _ СИСТЕМЫ КОНТРОЛЯ ІІТМО



ГЛАВА 3 _ СИСТЕМЫ КОНТРОЛЯ ІІТМО





GitLab — это сайт и система управления репозиториями кода для Git. Также GitLab позволяет разработчикам вести непрерывный процесс развертывания для создания, тестирования и развертывания кода.

ГЛАВА 3 _ ГРАФИЧЕСКИЕ ИНТЕРФЕЙСЫ

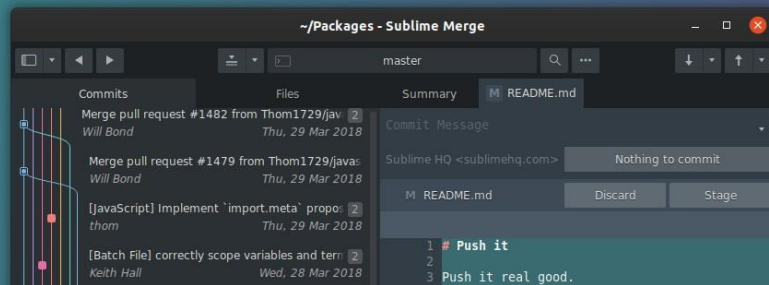
ИТМО

- ☐ GitHub Desktop
- ☐ Fork
- ☐ Tower
- ☐ Sourcetree
- ☐ SmartGit
- ☐ Sublime Merge
- ☐ GitKraken
- ☐ GitUp
- ☐ GitBlade
- ☐ Git Cola
- ☐ GitEye
- ☐ UnGit



Sublime Merge

The super-charged Git client from the makers of Sublime Text



Sublime Merge

ГЛАВА 3 _ ССЫЛОЧНАЯ

ІТМО

<https://git-scm.com/> - ссылка на гит

<https://www.sublimemerge.com/> - ссылка на sublime merge

<https://gitlab.com/> - ссылка на gitlab

https://learngitbranching.js.org/?locale=ru_RU - ссылка на игру для ЛР1

ЛР I. Первый проект в Unreal Engine 4 и GIT



Настала пора второй части данной лабораторной работы из документа на диске.

Задачи:

- ☐ Регистрация в GitLab.
- ☐ Установить git и Sublime Merge на персональный компьютер.
- ☐ Подключить движок Unreal Engine 4 к git.
- ☐ Запустить сцену с домиком из первой части в созданный открытый репозиторий.
- ☐ Решить небольшие задачи на git-команды.

Спасибо
за внимание!

it's **MO** *re than a*
UNIVERSITY

tatyana.atyapsheva@mail.ru