

Лабораторная работа № 4

Косенко Данил, Сабырбекулы Нурдаулет ПЗА

Git. Командная работа

Введение:

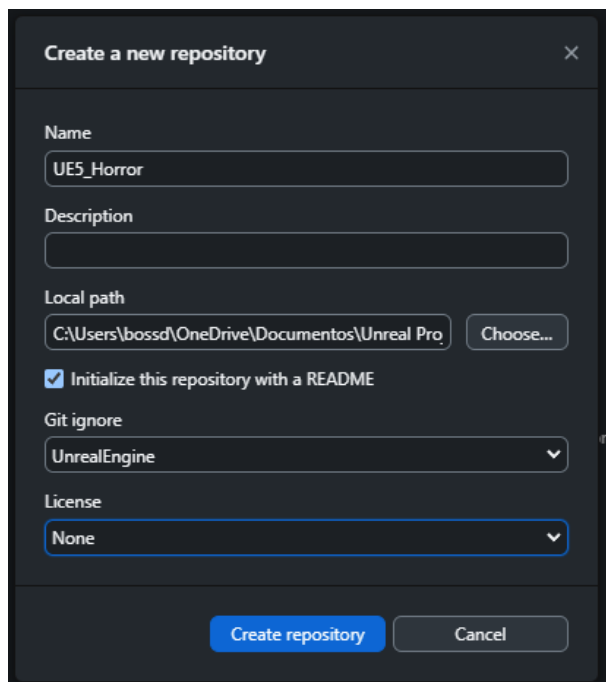
Цели:

- Познакомиться с основными командами Git для командной работы.
- Освоить процесс совместной работы над проектом с использованием веток и слияний.
- Освоить процесс совместной работы над проектом, в т.ч. с использованием инструмента Pull Requests.
- Практиковаться в разрешении конфликтов слияния.
- Понять принципы работы с удаленным репозиториум и взаимодействие с ним.

1. Создание локального репозитория:

- Инициализировали локальный репозиторий для совместной работы над проектом.

Мы решили работать с графической оболочкой git - GitHub Desktop. Некоторые моменты будут в Git Bash.



Мы работаем с проектом, который может хранить данные большого размера, поэтому для более корректной работы мы установили git LFS(хранилище крупных файлов).

```
bossd@IdeaPadG3 MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Unreal Projects/UE5_Horror1 (master)
$ git lfs install
Updated Git hooks.
Git LFS initialized.

bossd@IdeaPadG3 MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Unreal Projects/UE5_Horror1 (master)
$ git lfs track "*.psd"
Tracking "*.psd"

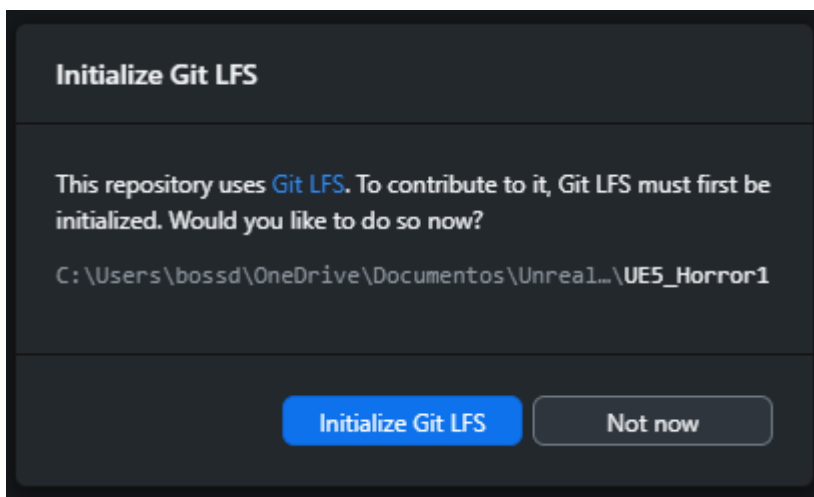
bossd@IdeaPadG3 MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Unreal Projects/UE5_Horror1 (master)
$ git lfs track "*.fbx"
Tracking "*.fbx"

bossd@IdeaPadG3 MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Unreal Projects/UE5_Horror1 (master)
$ git lfs track "*.jpg"
Tracking "*.jpg"

bossd@IdeaPadG3 MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Unreal Projects/UE5_Horror1 (master)
$ git lfs track "*.png"
Tracking "*.png"

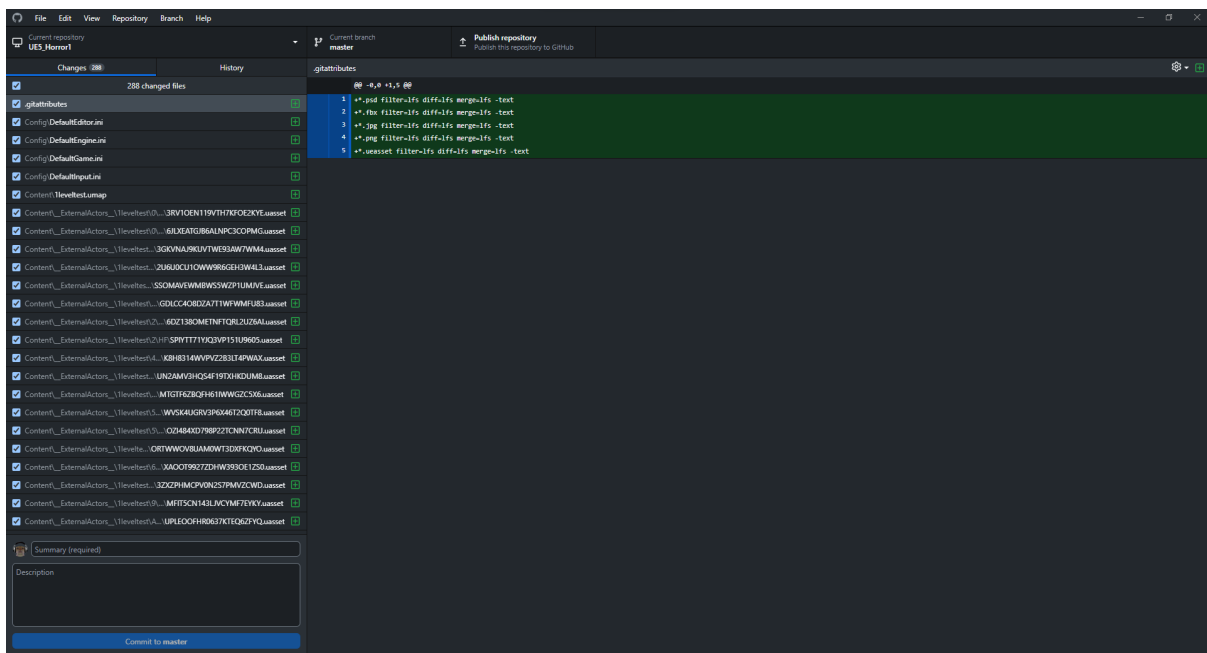
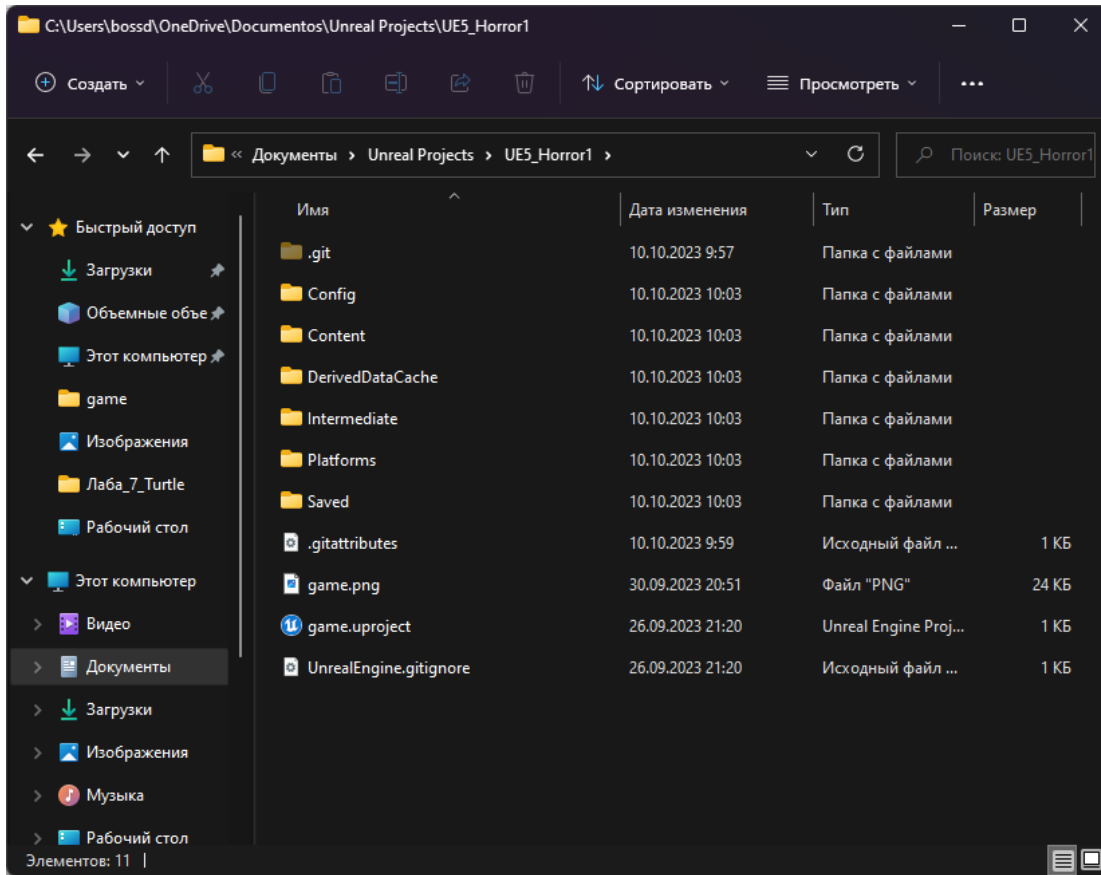
bossd@IdeaPadG3 MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Unreal Projects/UE5_Horror1 (master)
$ git lfs track "*.ueasset"
Tracking "*.ueasset"

bossd@IdeaPadG3 MINGW64 ~/OneDrive/Documents/Unreal Projects/UE5_Horror1 (master)
$
```



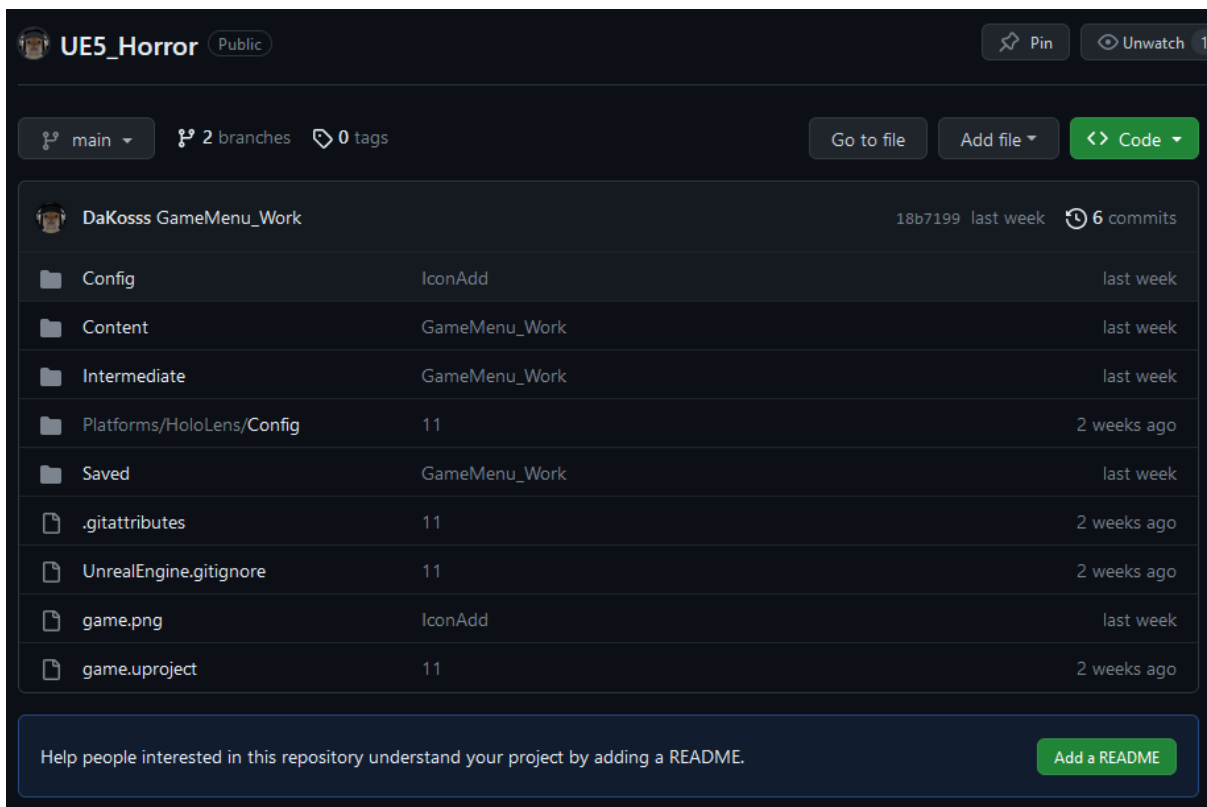
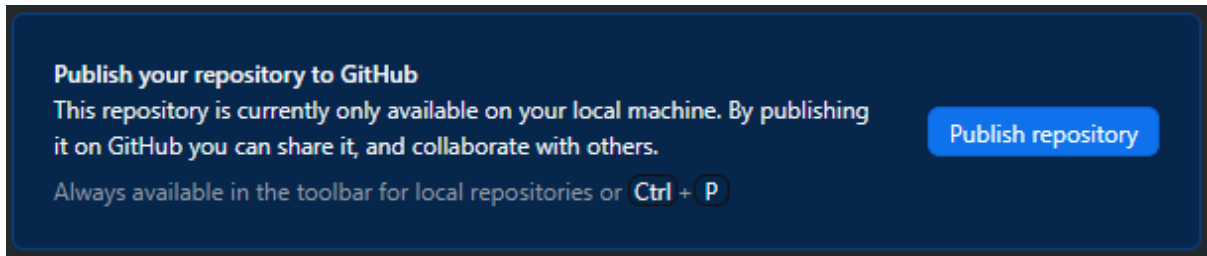
2. Инициализация репозитория:

- Инициализировали репозиторий и добавили файлы проекта в рабочую директорию.



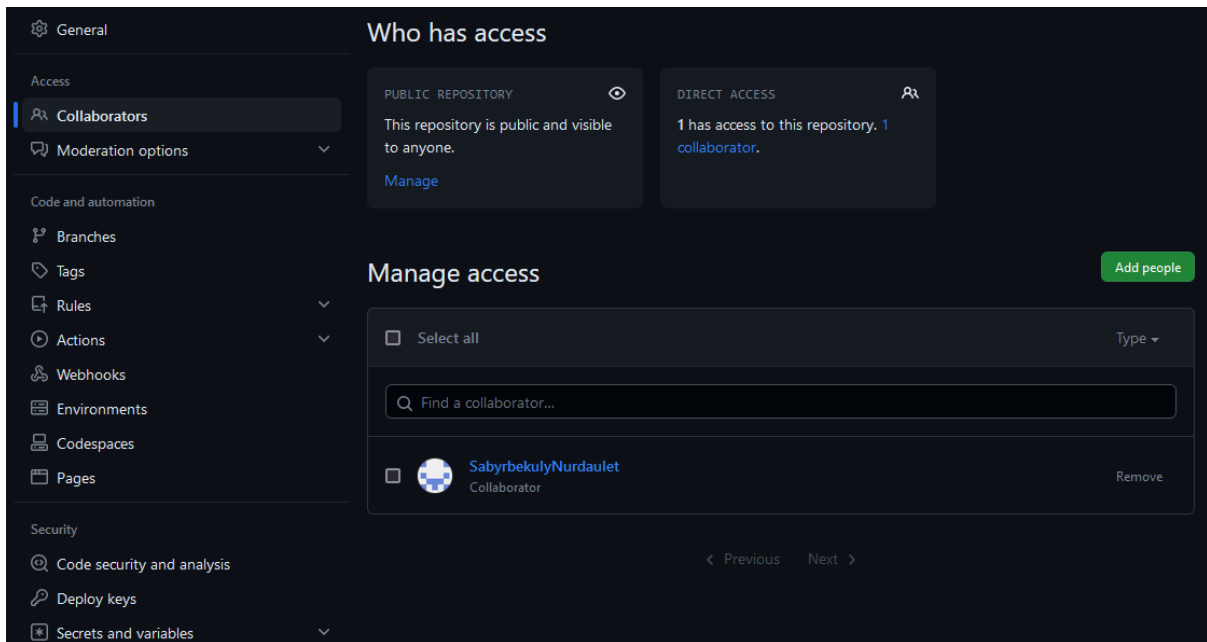
3. Создание репозитория на GitHub:

- Загрузили созданный локальный репозиторий в GitHub.

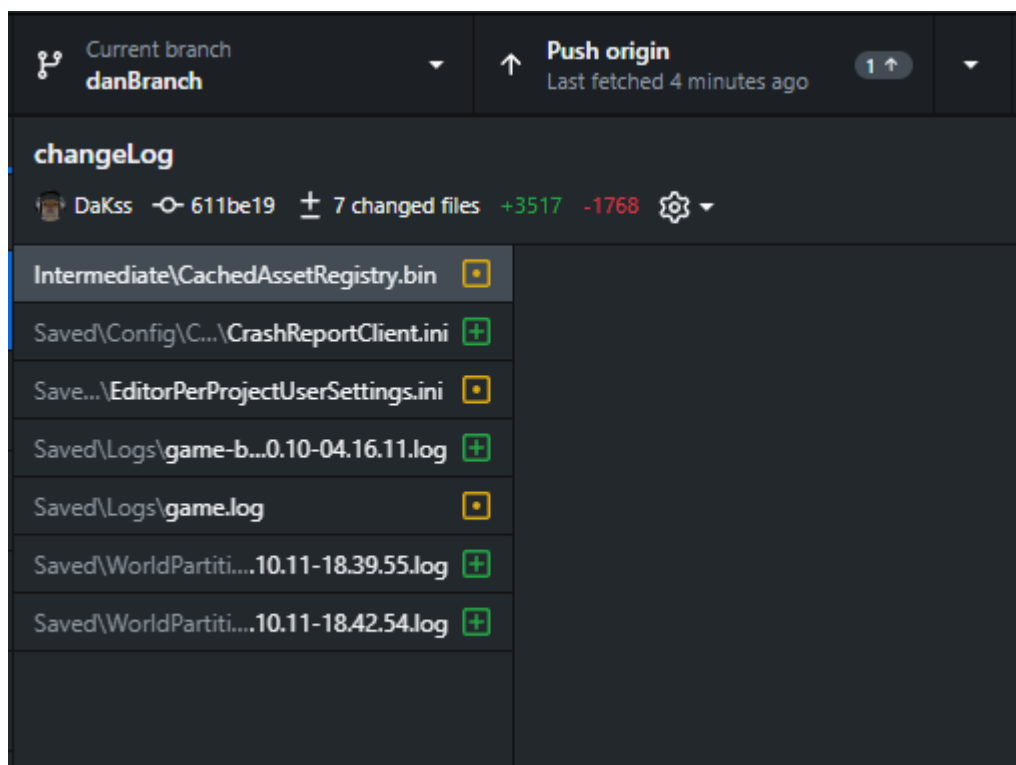
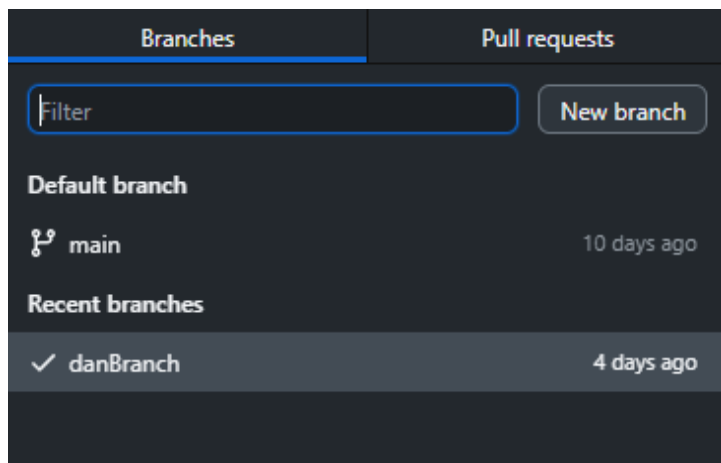


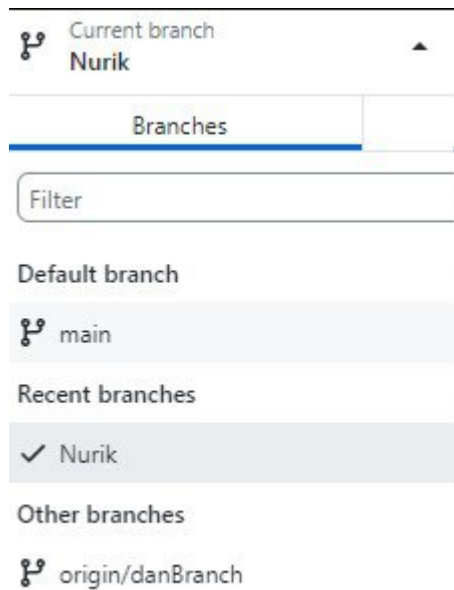
4. Командная работа над проектом:

- Предоставил доступ к репозиторию для остальных участников проекта.

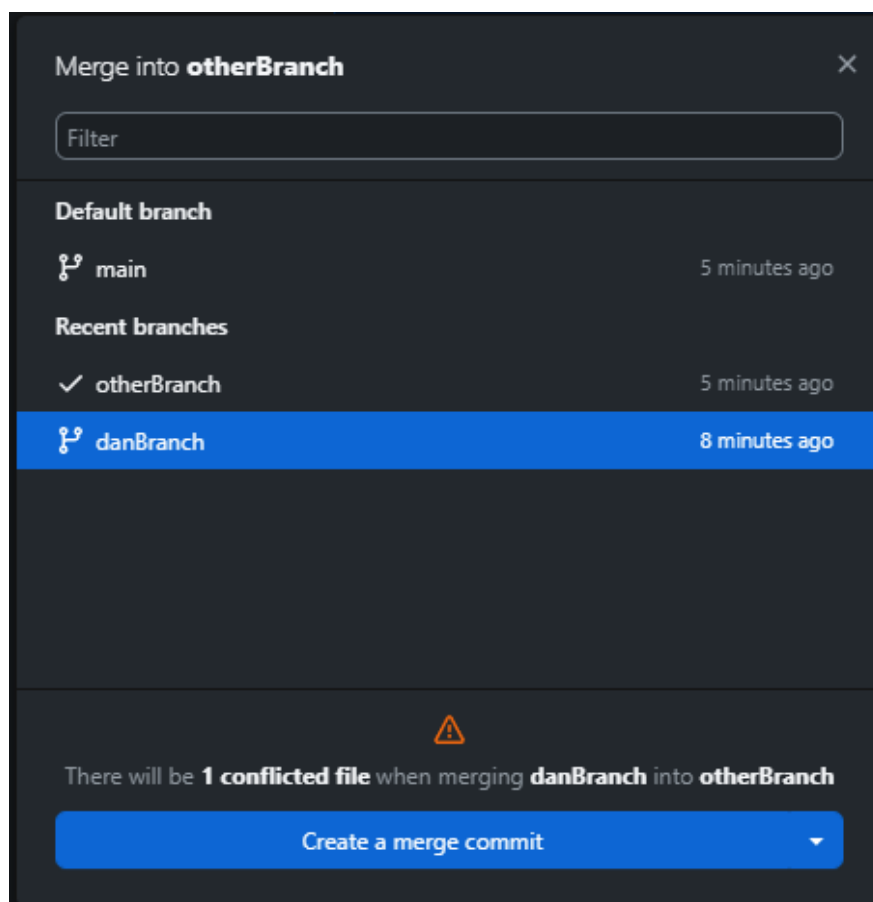


- Каждый участник работал в своей ветке, вносил изменения в файлы проекта.

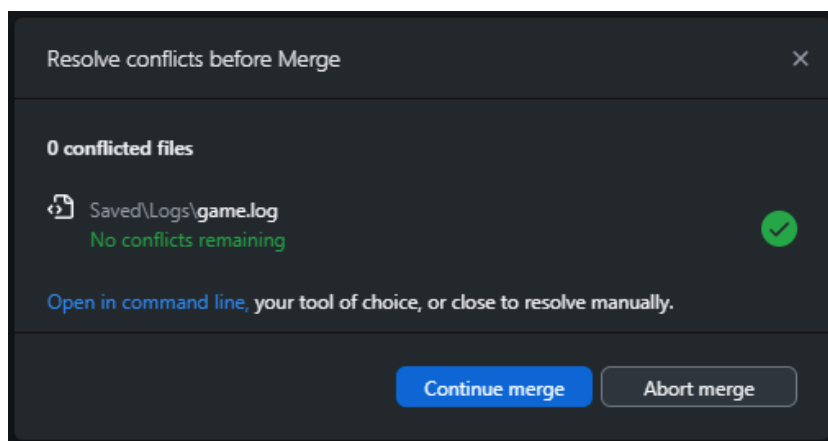
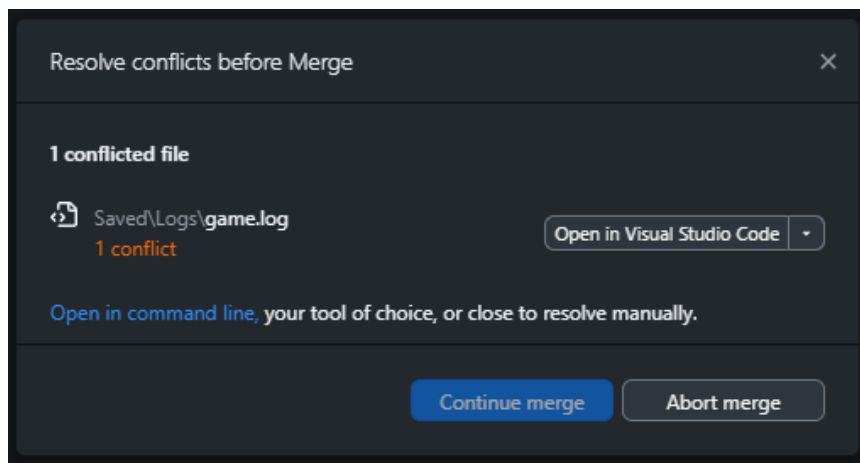




- Выполнили слияние веток для объединения изменений от всех участников команды.



- Разрешили конфликты слияния при необходимости, редактируя файлы.



- Использовали Pull Requests для добавления изменений в проект.

Other branch #3

Open DaKosss wants to merge 3 commits into `main` from `otherBranch`

Conversation 0 Commits 3 Checks 0 Files changed 43

DaKosss commented now Owner ...

No description provided.

DaKosss added 3 commits 5 days ago

- Camera Realistic Shace Add 511c291
- changeLog 611be19
- Merge branch 'danBranch' into otherBranch 72702b8

Add more commits by pushing to the `otherBranch` branch on [DaKosss/UE5_Horror](#).

Continuous integration has not been set up
[GitHub Actions](#) and several other apps can be used to automatically catch bugs and enforce style.

This branch has no conflicts with the base branch
Merging can be performed automatically.

Merge pull request You can also [open this in GitHub Desktop](#) or view [command line instructions](#).

Other branch #3

Merged DaKosss merged 3 commits into `main` from `otherBranch` now

Conversation 0 Commits 3 Checks 0 Files changed 43

DaKosss commented 2 minutes ago Owner ...

No description provided.

DaKosss added 3 commits 5 days ago

- Camera Realistic Shace Add 511c291
- changeLog 611be19
- Merge branch 'danBranch' into otherBranch 72702b8

DaKosss merged commit `acb0b01` into `main` now Revert

Pull request successfully merged and closed
You're all set—the `otherBranch` branch can be safely deleted. Delete branch

5. Wiki:

- Добавили документацию в Wiki, описывающую основные моменты проекта: характеристики движка, особенности игры и планы разработки.

Wiki

DaKss edited this page 1 minute ago · 6 revisions

О проекте

Fear of Dark — это игра в жанре survival horror, разрабатываемая на движке Unreal Engine 5. Игроки будут исследовать темные локации, искать источники света для выживания и пытаться дожить до рассвета, избегая встреч с враждебными существами.

Описание проекта

Данный проект представляет собой игру в жанре survival horror. Основной акцент сделан на создание атмосферы ужаса и напряжения, где игроки должны исследовать темные локации, избегать встреч с враждебными существами и искать источники света для выживания до наступления рассвета. Игра будет доступна на платформе PC разработана с использованием Unreal Engine 5.

Технические аспекты

Используемые технологии В разработке используется Unreal Engine 5 — мощный игровой движок, позволяющий создавать высококачественные игровые миры, реалистичную графику и удивительные эффекты.

Архитектура проекта

Проект разрабатывается с использованием понятной и масштабируемой архитектуры, что позволяет эффективно организовать код и ресурсы, облегчая процесс совместной работы над проектом.

Геймплей

Механика передвижения

Игроки смогут управлять персонажем, перемещаясь по локациям и исследуя их в темноте.

Работа со светом

Одной из ключевых механик игры является работа со светом. Игрокам придется искать источники света, чтобы выжить до рассвета.

Взаимодействие с окружением

В игре предусмотрено взаимодействие с окружением: открытие дверей, поднятие предметов и другие возможности.

ИИ врагов

ИИ враждебных существ будет иметь различные поведенческие модели, что добавит глубины игровому процессу и создаст дополнительные вызовы для игроков.

Документация

Техническое задание

Содержит подробное описание проекта, его целей и требований.

Тестирование

Содержит информацию о тестировании, включая тестовые сценарии и результаты тестирования. Примечание: Данная Wiki является ориентировочной и будет пополняться и обновляться по мере продвижения в разработке проекта.

Pages 1

Find a page...

Wiki

О проекте

Описание проекта

Технические аспекты

Архитектура проекта

Геймплей

Механика передвижения

Работа со светом

Взаимодействие с окружением

ИИ врагов

Документация

Техническое задание

Тестирование

+ Add a custom sidebar

Clone this wiki locally

https://github.com/DaKosss/UE5_H

© 2023 GitHub, Inc.

Terms

Privacy

Security

Status

Docs

Contact GitHub

Pricing

API

Training

Blog

About

6. Issues:


- Создали несколько Issue, связанных с задачами по разработке игры: добавление новых элементов геймплея, улучшение графики и исправление ошибок.

Нужно поставить и настроить точку появления игрока на уровне #1 Edit New issue

Closed DaKosss opened this issue 1 hour ago · 1 comment

DaKosss commented 1 hour ago Owner ...

При переходе из главного меню в саму игру, игрок появляется в не правильном месте.



game Preview [NetMode: Standalone 0] (64-bit/D3D Shader M) — □ ×

Assignees
No one—assign yourself

Labels
None yet

Projects
None yet

Milestone
No milestone

Development
[Create a branch](#) for this issue or link a pull request.

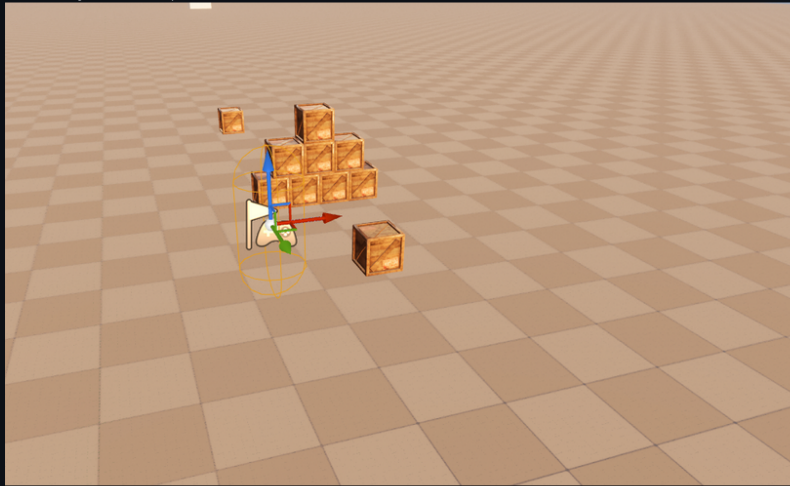
Notifications Customize
Unsubscribe

You're receiving notifications because you're watching this repository.

2 participants

Closed Нужно поставить и настроить точку появления игрока на уровне #1
DaKosss opened this issue 1 hour ago · 1 comment

сделал точку появления игрока



Lock conversation
Pin issue
Transfer issue
Delete issue


DaKosss closed this as completed 5 minutes ago

Фикс главного меню #4 Edit New issue

Closed DaKosss opened this issue 14 minutes ago · 2 comments

DaKosss commented 14 minutes ago · edited Owner ...


Подкорректировать отображение фона в главном меню



1 participant

DaKosss commented 2 minutes ago Owner Author ...

Изменил параметр Anchors, и теперь фон не масштабируется.



Closed Фикс главного меню #4
DaKosss opened this issue 14 minutes ago · 2 comments

1 participant

DaKosss commented 1 minute ago Owner Author ...

Теперь при любом разрешении экрана, главное меню не изменяется

Closed DaKosss closed this as completed 1 minute ago

Assignees
No one—assign yourself

Labels
None yet

Projects
None yet

Milestone
No milestone

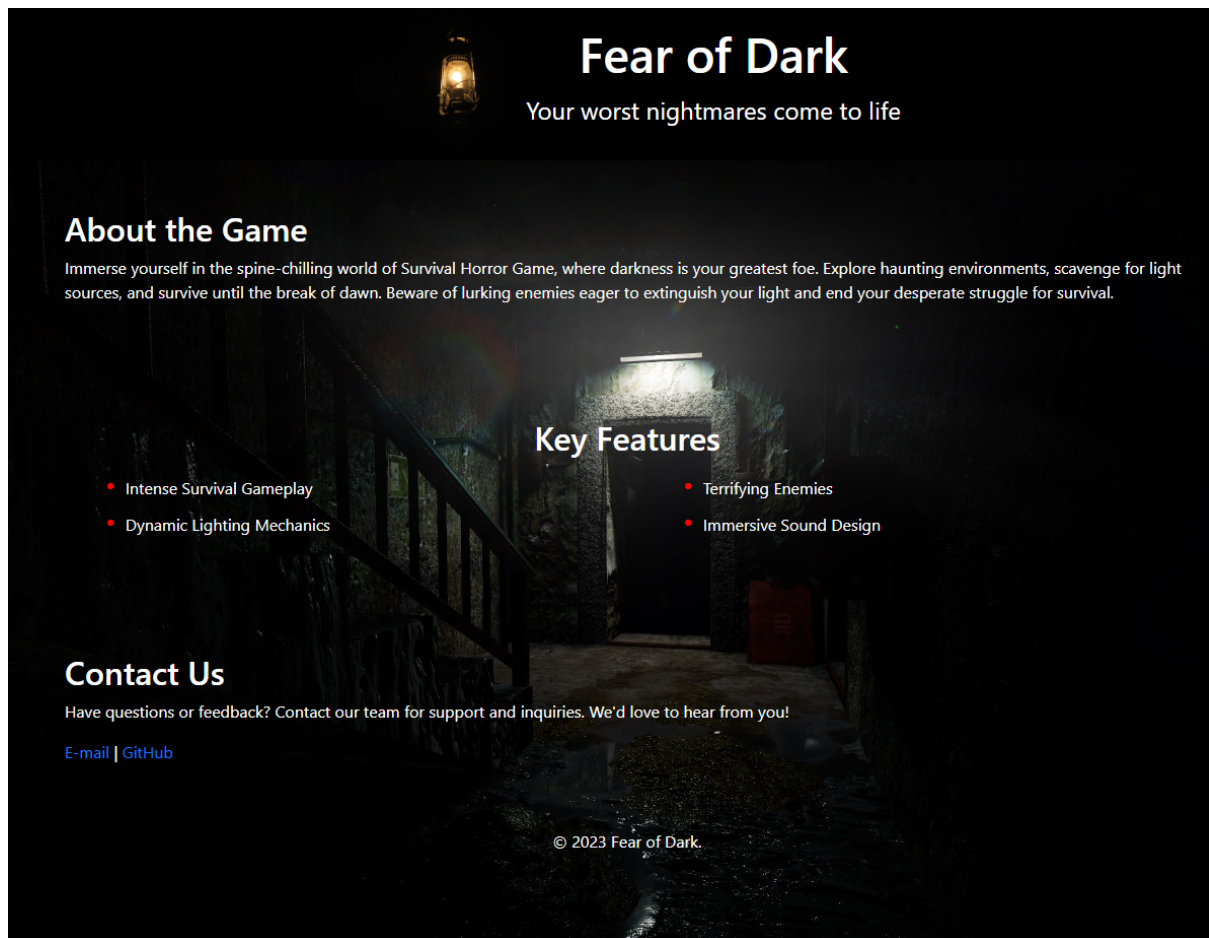
Development
[Create a branch](#) for this issue or link a pull request.

Notifications Customize
Unsubscribe
You're receiving notifications because you're watching this repository.

Lock conversation
Pin issue
Transfer issue
Delete issue

7. GitHub Pages:

- Опубликовали информацию о проекте и его разработке на GitHub Pages, представив проект игры на Unreal Engine 5 широкой аудитории.



[Сам сайт](#) (**ВОЗМОЖНО** неправильное отображение картинок в браузере Mozilla Firefox)

8. Вывод:

- В ходе лабораторной работы мы освоили основы работы с Git для командной разработки. Создали, настроили локальный и удаленный репозитории, работали с ветками и применили инструменты Git, такие как Pull Requests, для эффективного управления изменениями. Это значительно улучшило организацию совместной работы над проектом. Также попрактиковались в документировании и управлении задачами через Wiki и Issues в GitHub, а также научились публиковать сайт проекта через GitHub Pages.