

Лабораторная работа № 4

Косенко Данил, Сабырбекулы Нурдаulet ПЗА

Git. Командная работа

Введение:

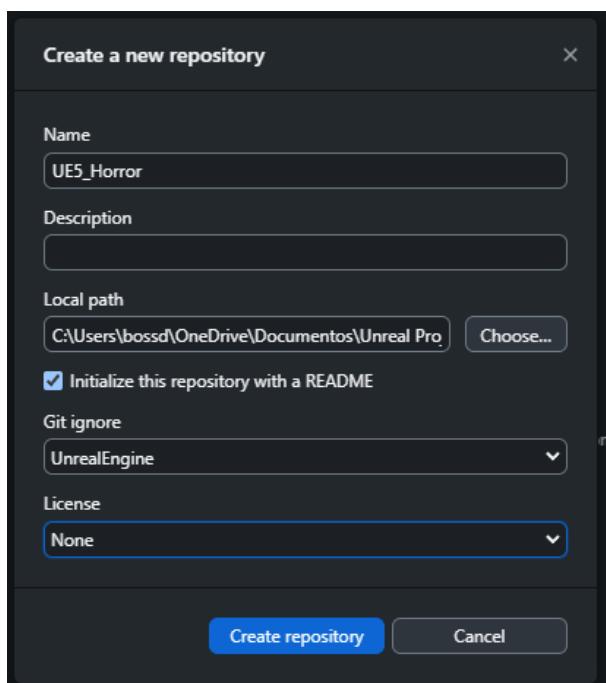
Цели:

- 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 репозиторием 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/Documentos/Unreal Projects/UE5_Horror1 (master)
$ git lfs install
Updated Git hooks.
Git LFS initialized.

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

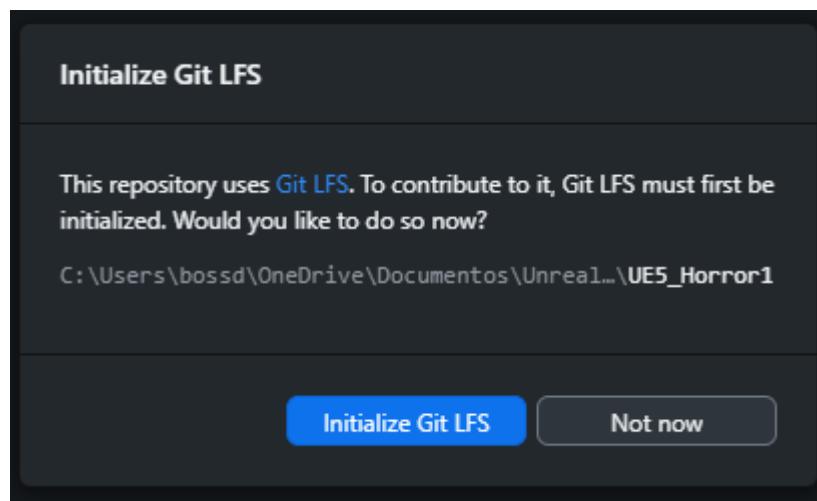
bossd@IdeaPadG3 MINGW64 ~/OneDrive/Documentos/Unreal Projects/UE5_Horror1 (master)
$ git lfs track "*.fbx"
Tracking "*.fbx"

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

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

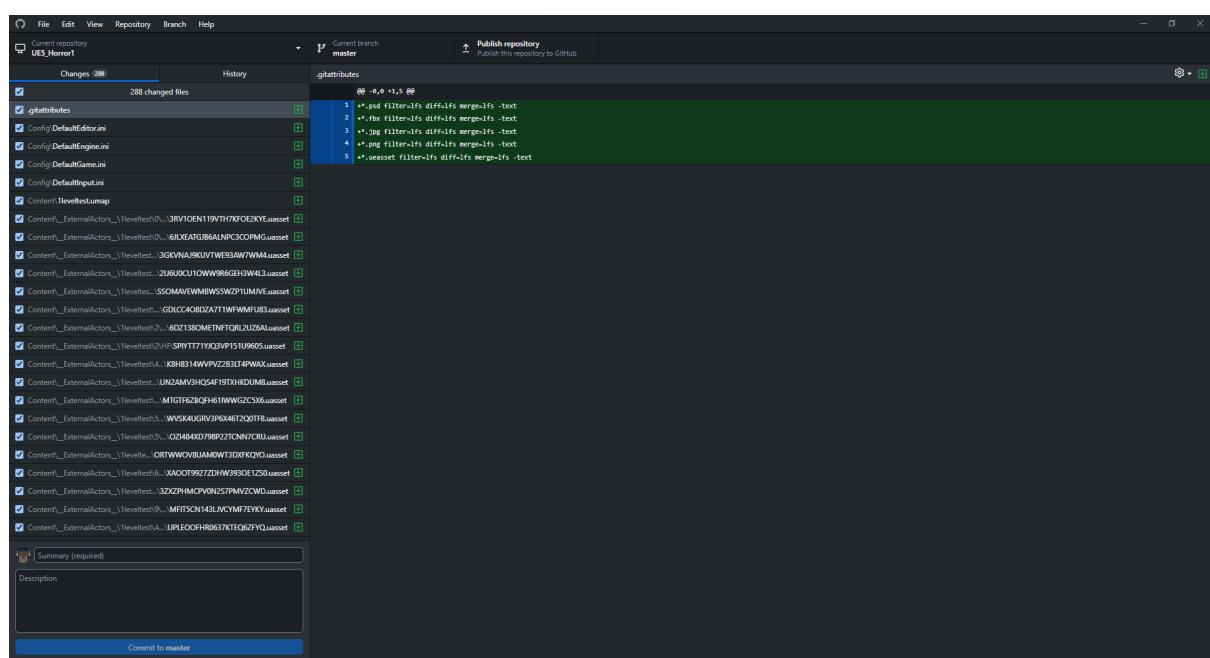
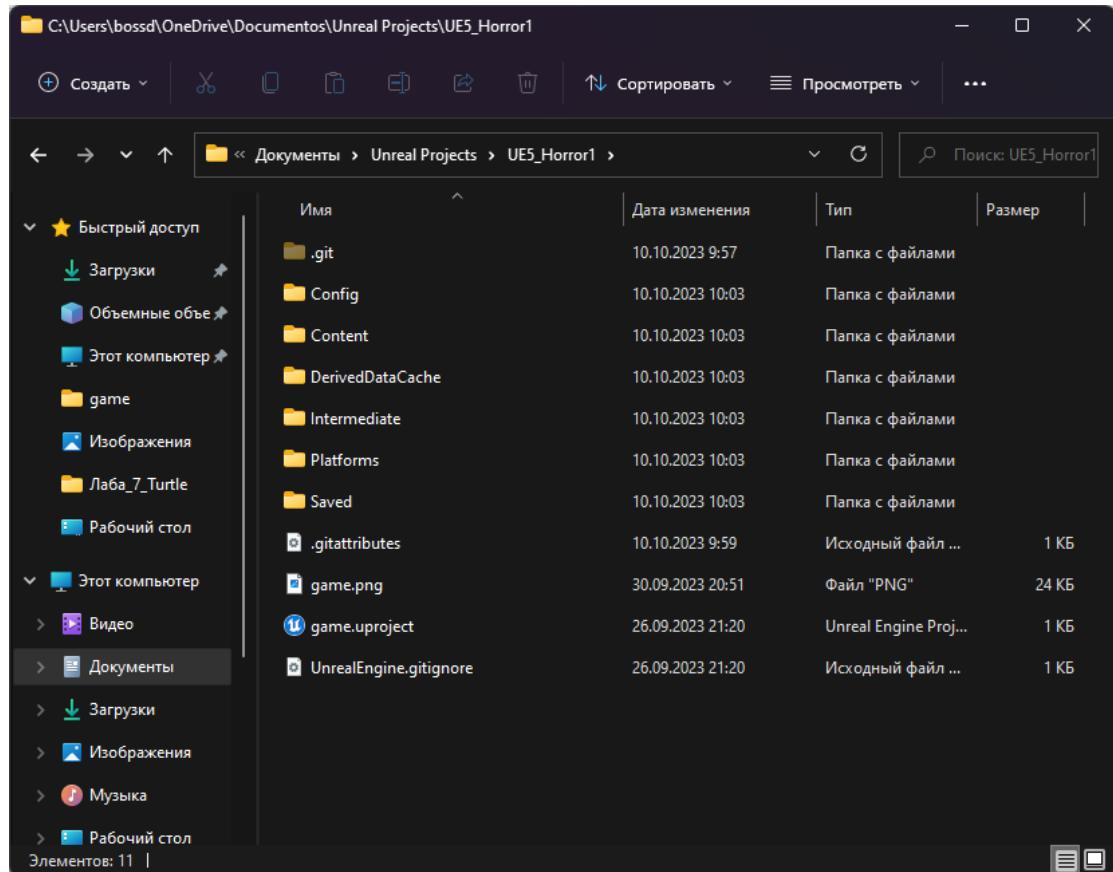
bossd@IdeaPadG3 MINGW64 ~/OneDrive/Documentos/Unreal Projects/UE5_Horror1 (master)
$ git lfs track "*.ueasset"
Tracking "*.ueasset"

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



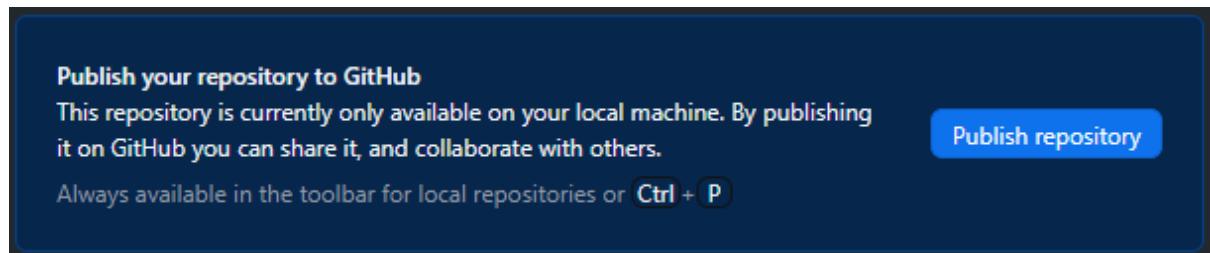
2. Инициализация репозитория:

- Инициализировали репозиторий и добавили файлы проекта в рабочую директорию.



3. Создание репозитория на GitHub:

- Загрузили созданный локальный репозиторий в GitHub.



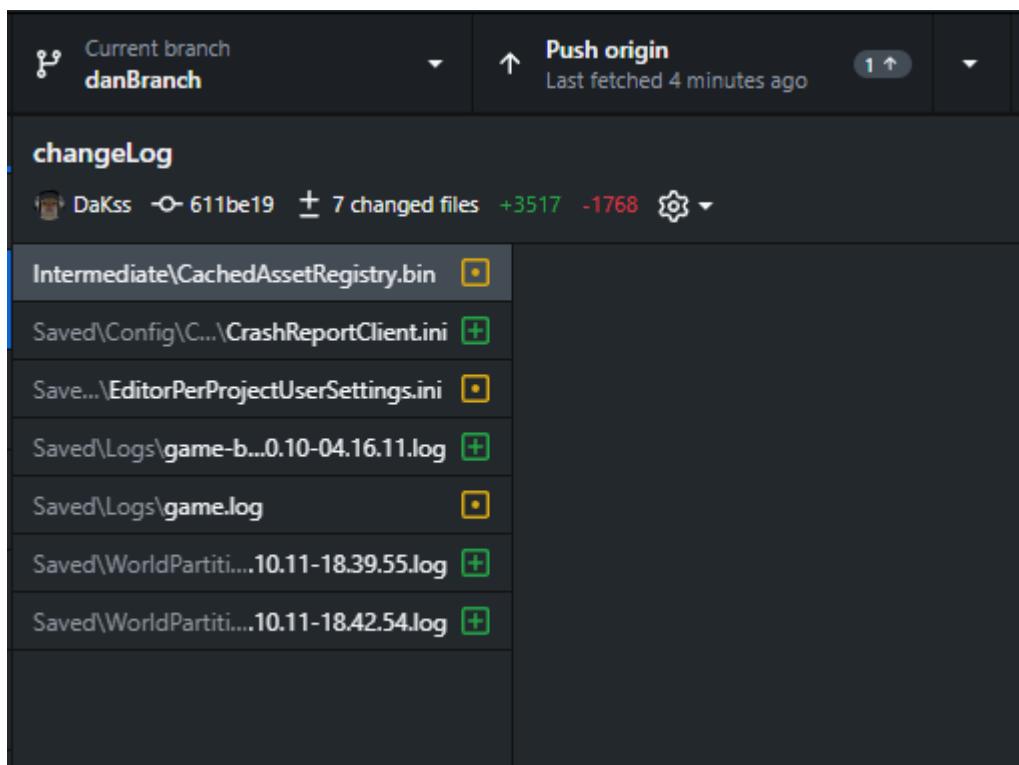
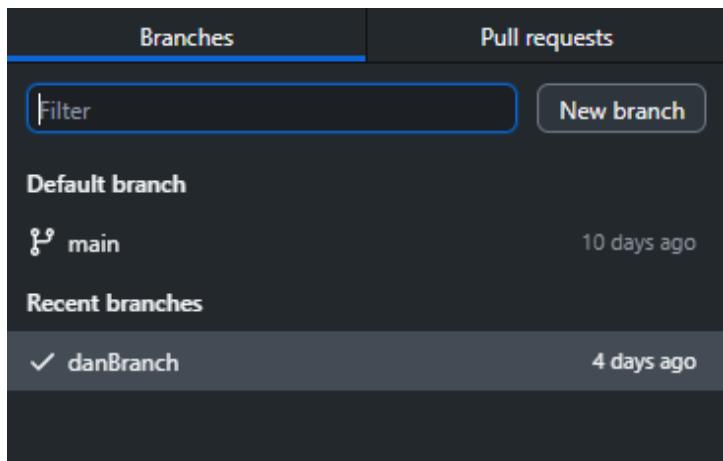
The screenshot shows a GitHub repository page for "UE5_Horror". The repository is public. At the top, there are buttons for "Pin" and "Unwatch". Below that, it shows "main" branch, "2 branches", "0 tags", and "Code" dropdown. The main area lists files and folders: "Config" (IconAdd, last week), "Content" (GameMenu_Work, last week), "Intermediate" (GameMenu_Work, last week), "Platforms/HoloLens/Config" (11, 2 weeks ago), "Saved" (GameMenu_Work, last week), ".gitattributes" (11, 2 weeks ago), "UnrealEngine.gitignore" (11, 2 weeks ago), "game.png" (IconAdd, last week), and "game.uproject" (11, 2 weeks ago). At the bottom, it says "Help people interested in this repository understand your project by adding a README." and has a "Add a README" button.

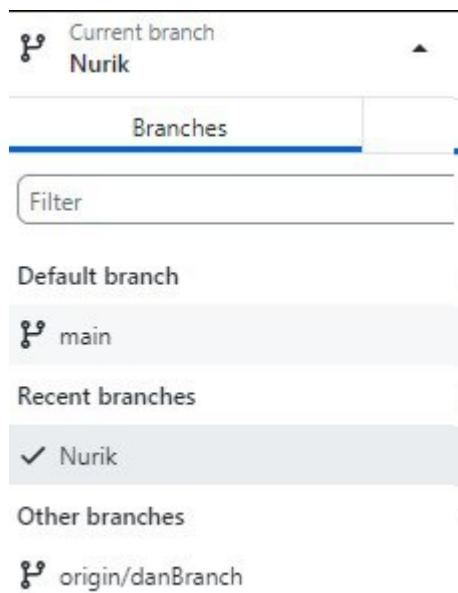
4. Командная работа над проектом:

- Предоставил доступ к репозиторию для остальных участников проекта.

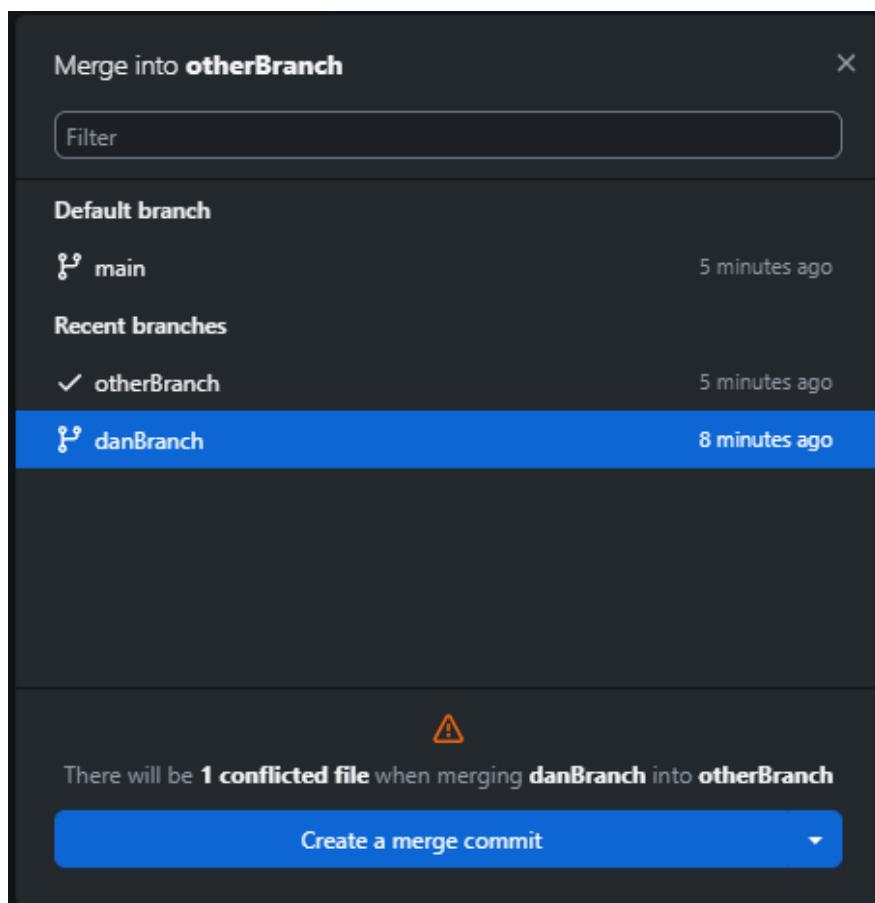
The screenshot shows the 'Who has access' section of a GitHub repository's settings. On the left, there's a sidebar with sections like General, Access (selected), Collaborators (highlighted), Moderation options, Code and automation, Security, and others. The main area displays two boxes: 'PUBLIC REPOSITORY' (describing it as public and visible to anyone) and 'DIRECT ACCESS' (showing 1 collaborator). Below this is a 'Manage access' section with a search bar, a 'Select all' checkbox, and a list of collaborators. A single collaborator, 'SabyrbekulyNurdaulet', is listed with a remove button. A green 'Add people' button is visible at the top right of the manage access section.

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

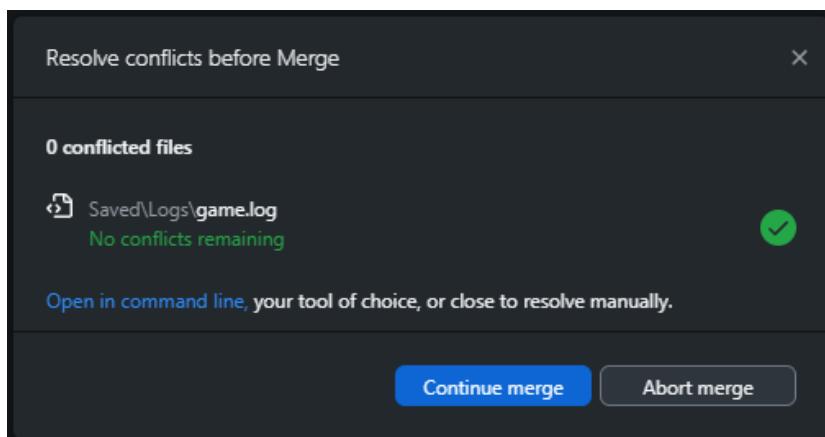
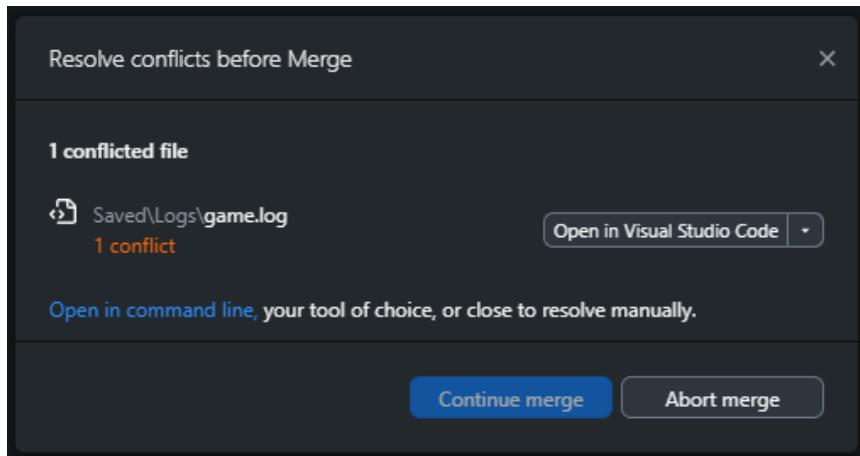




- Выполнили слияние веток для объединения изменений от всех участников команды.



- 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 · -o- Commits 3 · Checks 0 · Files changed 43 · Owner · ...

DaKosss commented now
No description provided.

DaKosss added 3 commits 5 days ago

- o- Camera Realistic Shace Add 511c291
- o- changeLog 611be19
- o- 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 · -o- Commits 3 · Checks 0 · Files changed 43 · Owner · ...

DaKosss commented 2 minutes ago
No description provided.

DaKosss added 3 commits 5 days ago

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

DaKosss merged commit `acb0b01` into `main` now

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

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

[Edit](#) [New page](#)

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 глубину 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.

+ Add a custom footer

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

+ Add a custom footer

© 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

Closed DaKoss opened this issue 1 hour ago · 1 comment

DaKoss commented 1 hour ago

Owner ...

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



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

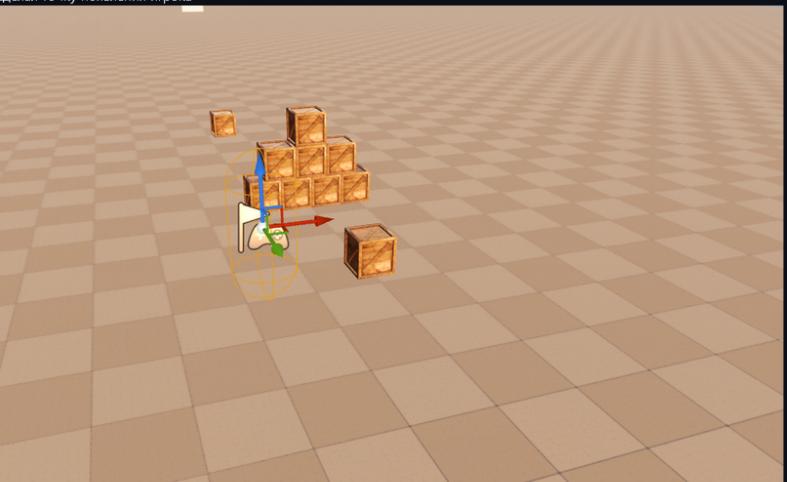
You're receiving notifications because you're watching this repository.

2 participants

Нужно поставить и настройте точку появления игрока на уровне #1

Closed DaKoss opened this issue 1 hour ago · 1 comment

сделал точку появления игрока



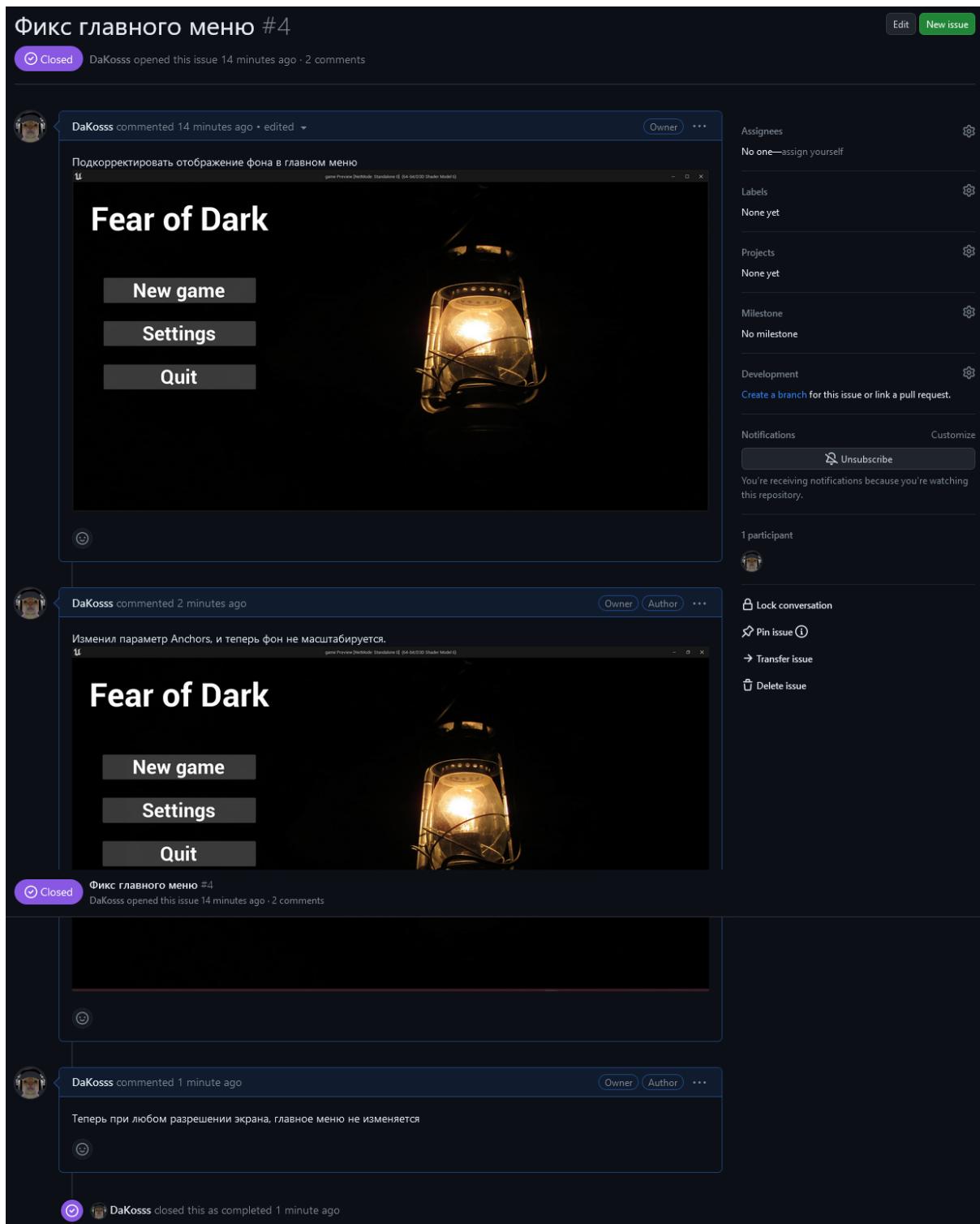
Lock conversation

Pin issue ⓘ

→ Transfer issue

Delete issue

Closed DaKoss closed this as completed 5 minutes ago



7. GitHub Pages:

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

The screenshot shows a dark-themed website for a survival horror game. At the top, there's a logo of a lit lantern and the title "Fear of Dark" in a bold, serif font. Below it is the tagline "Your worst nightmares come to life". The main section features a dark, atmospheric image of a staircase and hallway with a single light source. Overlaid on this image are two lists of features: "Key Features" on the right and "Gameplay Mechanics" on the left. The "Key Features" list includes "Terrifying Enemies", "Immersive Sound Design", and "Dark Atmosphere". The "Gameplay Mechanics" list includes "Intense Survival Gameplay", "Dynamic Lighting Mechanics", and "Scavenging for Light". At the bottom left, there's a "Contact Us" section with links to "E-mail" and "GitHub". A copyright notice "© 2023 Fear of Dark." is at the bottom right.

About the Game

Immerse yourself in the spine-chilling world of Survival Horror Game, where darkness is your greatest foe. Explore haunting environments, scavenge for light sources, and survive until the break of dawn. Beware of lurking enemies eager to extinguish your light and end your desperate struggle for survival.

Key Features

- Terrifying Enemies
- Immersive Sound Design
- Dark Atmosphere

Gameplay Mechanics

- Intense Survival Gameplay
- Dynamic Lighting Mechanics
- Scavenging for Light

Contact Us

Have questions or feedback? Contact our team for support and inquiries. We'd love to hear from you!

E-mail | GitHub

© 2023 Fear of Dark.

[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.