

Installation des OpenVPN-Clients und Verbindungsaufbau

Downloadet den OpenVPN Desktop Client auf http://openvpn.net/?option=com_content&id=357

Bei der Installation werdet ihr gefragt ob Gerätesoftware für einen TAP Netzwerkadapter installiert werden soll. Bestätigt dies.

Startet den OpenVPN Client.

Zieht die `.ovpn` Datei aus dem Archiv das ihr per E-Mail erhalten habt per Drag & Drop in das Programmfenster, um der Verbindung einen Namen geben zu können und sie zu speichern. In der `.ovpn` Datei befinden sich die Verbindungseinstellungen, euer persönliches Client-Zertifikat und der private Schlüssel zu diesem Zertifikat – weshalb diese Datei vertraulich zu behandeln ist – mit dem selben Zertifikat ist nur eine VPN-Verbindung zur Zeit möglich. Die Zertifikate haben eine Gültigkeitsdauer von einem Jahr, also bis Mai 2014. (Ihr braucht die `.ovpn` Datei nun nicht mehr eine Kopie wurde im Programmordner erstellt. Löscht diese am besten, und verwahrt nur das verschlüsselte Archiv auf.)

Wenn ihr im Programmfenster nun auf die Verbindung klickt sollte die VPN-Verbindung mit dem Server `svn.blackpenguin.de` auf TCP Port 8080 hergestellt werden (welcher auch vom HAW-Netz zu erreichen ist), und ihr erhaltet eine solche Client IP: `192.168.69.X`.

Da die IP meines Home-Servers einmal am Tag zurückgesetzt wird, kann es bei einigen DNS-Servern zu Problemen kommen, weil einige DNS-Server sich nicht an den 60 Sekunden TTL Eintrag der rcladiges.dyndns.org Domain halten. Bei Verbindungsproblemen probiert zunächst ob über euren Browser die alternative Domain blackpenguin.dyndns.org zu erreichen ist. Sollte dies der Fall sein, verwendet einen anderen DNS-Server, z.B. den von Google: `8.8.8.8`.

Bei anderen Problemen mit der VPN-Verbindung schreibt mir bitte eine E-Mail an robin.ladiges@haw-hamburg.de, mit der Logdatei im Anhang die sich im Programmordner `...\OpenVPN Client\etc\log` befindet.

Installation und Einrichtung von SVN

Download von Tortoise SVN auf <http://tortoisesvn.net/downloads.html>

Wichtig: Installation mit "command line client tools"!

Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt euren Rechner neu zu starten, da euch danach für SVN-Ordner und die Dateien in den Ordnern Overlay-Icons im Explorer angezeigt werden sollten.

Stellt sicher dass ihr die VPN-Verbindung hergestellt ist.

Begeht euch zu dem Ordner in dem ihr das Unity-Projekt lokal auf eurem Computer speichern wollt (z.B. Eigene Dateien\Eigene Projekte\Unity\ms_prg).

Betätigt einen Rechtsklick in dem Ordner und wählt im Kontextmenü den Punkt SVN-Checkout....

Gebt folgende URL bei URL of repository ein

svn:///192.168.69.1/svn/ms_prg/ und drückt auf OK.

Nun müsst ihr euren Benutzernamen und Passwort aus der Datei `svn_zugangsdaten.txt` eintragen. Speichert diese am besten, da ihr sie sonst ständig eingeben müsst.

Die aktuelle Projektversion wird jetzt vom Server geladen und in euer Verzeichnis kopiert.

Startet nun Unity und öffnet das Projekt in dem ihr manuell in das Verzeichnis wechselt (File > Open Project... > Open Other...).

Das [UVersionControl Plugin](#) wurde beim Commit mit geladen, und kann über den Menüpunkt UVC verwendet werden.

SVN-Verwendung

bevor ihr anfangt solltet ihr am besten immer erst ein `SVN Update` auf den Projektordner durchführen, um die aktuellste Version zu laden. In Unity selbst geht das auch über `Rechtsklick -> UVC -> Update`. Dies ist auch immer wieder mal zwischendurch ganz sinnvoll, um die neuesten Änderungen und *Locks / Unlocks* anderer Mitglieder mitzubekommen.

Ein `Commit` ist das Speichern eurer Änderungen auf dem Server. Gebt bitte immer einen sinnvollen Kommentar ab was ihr geändert habt und weshalb, das erleichtert es allen die Änderungen nachzuvollziehen und schnell zu begreifen welche Konsequenzen die Änderungen für den eigenen Projektbereich haben könnte.

Eine Sache die leider nicht in UVC vorhanden zu sein scheint sind *Locks*. *Locks* sind ganz sinnvoll, um andere Teammitglieder davon abzuhalten die Datei die ihr gerade bearbeiten wollt gleichzeitig zu verändern (was zu *Merge-Konflikten* führen kann). Ihr könnt dies zum Glück manuell im Explorer über `Rechtsklick > TortoiseSVN > Get lock ...` steuern. Gebt bitte eine Nachricht an warum und was ihr ändern wollt, und wie lange das etwa dauern sollte (nachzulesen über `Check for modifications`). Vergesst nicht die von euch gelockten Dateien wieder freizugeben wenn ihr fertig seid. Das geht entweder über `Rechtsklick > Release Lock` im Explorer, oder automatisch per `Commit`.

Wenn ihr (oder andere Teammitglieder) Fehler macht, könnt ihr jederzeit über `Update to Revision` eine alte Versionen des Projektes laden um euch z.B. alten Quelltext nach mal anzuschauen. Vergesst nicht danach wieder auf die aktuelle Version zu Updaten bevor ihr weiterarbeitet.