Version Control

O-PP-CMK

Online multiplayer game

Tadrała,Piotr P.P.

2023

Contents

[Inleiding 2](#_Toc136264081)

[Planning 2](#_Toc136264082)

[Source Control 3](#_Toc136264083)

[Conclusie 5](#_Toc136264084)

# Inleiding

Om als groep aan een project te kunnen werken, is het belangrijk om rekening te houden met het feit dat alles wat een persoon doet meteen overzichtelijk moet zijn voor alle andere teamleden. Dit betekent dat je een planning moet bijhouden en direct moet kunnen zien waar iedereen mee bezig is. Daarnaast is een source control-systeem nodig om jouw aanpassingen te kunnen pushen en de aanpassingen van andere teamleden te kunnen ophalen.

In dit document wordt beschreven hoe wij dit hebben geregeld tijdens de ontwikkeling van de multiplayer game.

# Planning

Om de planning bij te houden, zijn er veel opties beschikbaar. Een van de bekendste opties is Trello. Trello werkt aan de hand van borden, waar je kolommen aan kunt toevoegen. De meest standaard opzet is To Do, Doing en Done, maar je kunt deze zelf uitbreiden naar wens. Binnen elke kolom kun je card toevoegen, die dienen als taken. Een card kan zowel een naam als een omschrijving hebben. Bovendien kun je deze uitbreiden met checklists, contributers en andere informatie. Aangezien Trello voldeed aan onze criteria en de benodigdheden die we hadden, hebben we in eerste instantie voor Trello gekozen.  
A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Na verloop van tijd ontdekten we dat Microsoft Teams dezelfde functionaliteiten bood. Aangezien we al gebruikmaakten van Teams voor zowel communicatie als het uploaden van bestanden, hebben we uiteindelijk besloten om de planning toch via Teams Planner bij te houden.  
A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

# Source Control

Voor source control was het een makkelijke keuze voor ons. Github is namelijk het meest gangbare optie die er is waar meeste van ons al mee bekend waren. GitHub is een online platform voor het opslaan, delen en samenwerken aan code. GitHub werkt door middel van het gebruik van Git, een versiebeheersysteem. Ontwikkelaars kunnen code opslaan in repositories, wijzigingen bijhouden met commits en samenwerken door middel van branches, pull-verzoeken en code-reviews.

A picture containing text, diagram, line, screenshot

Description automatically generated

Wat voor ons nieuw was, was het uploaden van een Unity project naar GitHub. Het probleem was dat het Unity project te groot was om rechtstreeks te uploaden. De oplossing die we hiervoor hebben gevonden, is het gebruik van het gitignore bestand. Hiermee hoefden we niet alle Unity bestanden naar GitHub te uploaden. Dankzij het gitignore bestand hebben we alleen de essentiële bestanden in GitHub geplaatst. De overige bestanden kunnen automatisch worden gegenereerd door Unity en bevatten geen projectinformatie.A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence  
A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

# Conclusie

Om effectief als team aan een project te werken, is het belangrijk om een goede planning bij te houden en gebruik te maken van een geschikt source control-systeem. In ons geval hebben we gekozen voor Teams Planner als planningstool, vanwege de flexibiliteit en functionaliteiten die het biedt. Voor source control hebben we GitHub gebruikt, aangezien het een vertrouwd en veelgebruikt platform is voor het opslaan, delen en samenwerken aan code. Het gebruik van het gitignore heeft ons geholpen om alleen essentiële bestanden te uploaden. Door deze combinatie van tools en methoden konden we efficiënt samenwerken aan de ontwikkeling van onze multiplayer game.