

Intro gentile a Git per Unity

Git: software per il versionamento e la condivisione di file

- Condividiamo versioni di una cartella su disco
 - locale: commit
 - remoto: push

Client git:

<https://desktop.github.com/>

<https://git-fork.com/>

Glossario:

- Repository: cartella versionata, può essere locale, oppure remota
- Commit: è la "fotografia" dello stato delle modifiche ad una cartella.
 - add file
 - remove file
 - edit file
- Branch: ramificazione dei commit per modifiche potenzialmente distruttive
- Push: invio delle commit (NON DEI FILE) su una repository online
- Clone: collegamento di una repository online su repository locale
- Fetch: recupera tutti gli aggiornamenti da una repository online
- Pull: recupero i dati della repository online e li inserisco nella mia repo locale
- Merge: fusione tra due o più commit
 - Caso ottimale: i collaboratori hanno modificato dei file diversi tra loro
 - Caso OK: i collaboratori hanno modificato due parti dello stesso file
 - Conflict: i collaboratori modificano le stesse sezioni dello stesso file, i conflitti vanno gestiti.
- .gitignore: scegliere quali file ignorare all'interno della cartella

Git + UNITY

.gitignore ignora le cartelle Library, Temp, Build, Logs...

- Step 1: creazione della repository online (template Unity)
- Step 2: clone della repository in locale
- Step 3: creazione del progetto Unity
- Step 4: root del progetto Unity -> root della repository
- Step 5: first commit -> push