유니티 깃 주의점

외부 에셋, 내부에셋 중 외부에 유출되어선 안되는 에셋은 Imports로 관리 및 imports를 항목무시 즉 ignore를 함으로서 버전관리와 파일자체를 올리지 못하도록 한다.

공동작업중 같은 Scene에서 작없하지 말 것. 컴플릭트가 일어난다. 즉 같은 Scene에서 서로다른 Sprite를 서로다른 구역에서 제작한다하더라도 다른 구역에서 다른 것을 만들고 있는 것이 아닌 같은 화면에서 다른 것을 만드는것이기에 충돌이 일어난다.