**유니티 깃허브 협업 주의점**

1. 자리 옮기고 백업 필요한 자료 지금 앉은 학생에게 요청하기

2. 비주얼 스튜디오 마소 계정 & 깃허브 계정 자기껄로

3. 비주얼 스튜디오 GIt -> 설정 -> 전역설정 -> 사용자이름 & 이메일

4. 깃허브 레포지토리를 생성하고 Colaborator로 같은 팀원들 초대 메일 전송

5. 유니티 깃허브에서 받은 팀원 학생은 받은 경로를 유니티허브로 Add 열면 유니티 추가됨

6. 공통으로 사용하는 ProjectSetting (특히 물리충돌매트릭스, 레이어, 태그)들은 꼭 변경시 공유

7. 같은 씬은 편집하는거 아니다

8. 추천) C# 충돌날것 같다면 네임스페이스 구분해주면 나는 일단 용의자 아님

9. Master는 중요한 타이밍에 검증됐으면 붙이기만 하자

10. Develop은 하나 둬주고

11. Feature/브랜치 따줘서 개발하고 완료되면 Pull request 하자

12. pull request 팀원들이랑 이거 붙일게요 해주자

13. pull request 끝났다. 그러면 feature 브랜치는 삭제

14. 같은 파일 써도. meta 파일도 같이 안주면 큰일남

15. meta 파일 꼭 에셋이랑 같이 줘라