《破隐》版本管理说明

本项目利用GitHub进行版本管理，所以在此说明本项目中一些版本管理的规范：

1. 每次push只同步关键的两个文件夹（Asset和Project Setting），其余文件在.gitignore文件中声明忽略（.gitignore文件配置参考https://github.com/YesAndGames/unity-gitignore）

2.每次push须备注所修改的脚本模块+修改后实现的功能，代码关键部分务必打注释

3.每次push前须在自己的环境里确保没有运行错误，每次提交前需将修改部分代码与另一成员讨论，并且在push时同时备注程序员和检查者