

Unityプロジェクトルール

①フォルダの構成について

Assets

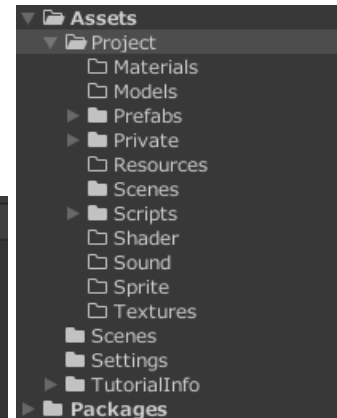
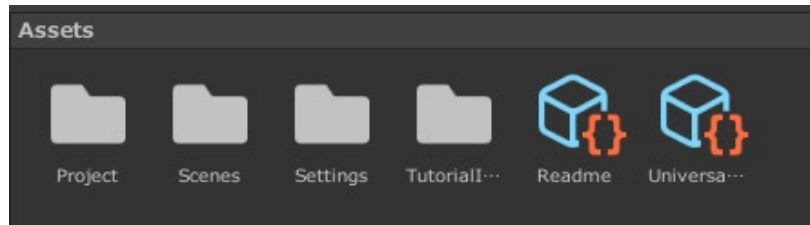
└ URPプロジェクトの最初のサンプルのもの

└ Project

└└ Scenes

└└ Scripts

になっています。



【フォルダ構成】

■ルール1

AssetStore等で拾ってきてインポートしたフォルダはこのAssets直下に入れてください。

■ルール2

今後開発を進めてプレハブだったり、スクリプトなどはこのProject内の該当するフォルダを使用してください。

- ・現時点で必要だと思うフォルダは作りました！
- ・適宜フォルダを作っていってもらって大丈夫です。

■ルール3

フォルダの命名規則について

名前は先頭大文字をお願いします！(例:Textures,Materials)

単語は複数形にしてもらいたいのですが、その判定ラインは決めてないので、世間一般的にこっちだろうと思う方で大丈夫です。

※上の【フォルダ構成】のやつを参考に。

②各個人のフォルダについて

Project

└ Private

└ 各個人のフォルダ

└ Sampleシーン

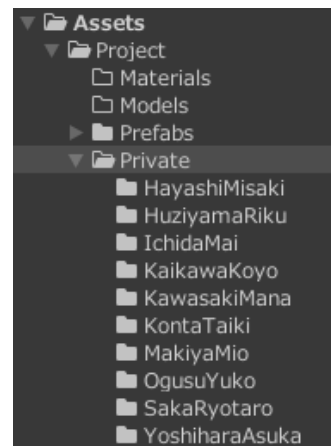
があります。

全員分あるので、プッシュしたら

1.フォルダがあるか。

2.フォルダの中にSampleシーンがあるか。

を確認してください。



【個人のフォルダの中に” Sample” シーンがもうあります】

■ルール1

基本的には個人で開発中のスクリプト等はこの中にいれてもらっていいですが、本番のシーンでも使うってなったら該当のフォルダに移動させてください。

■ルール2

プッシュをしない限りまではPrivateフォルダの中にあってもいいですが、プッシュをするのであれば、それぞれフォルダへ格納することを原則にします。


③ブランチ、コミット、マージについて

■ルール1


ブランチ名について

【例】

名前(小文字)_作業タスク名(先頭大文字)_作成日
で作成するようにしてください。

 asuka_Infra_0204

ノートパソコンで触る用、デスクトップ用で作りたいとき(基本的にはないと思いますが)、
名前(小文字)_作業タスク名(先頭大文字)(端末名称)_作成日
で作成するようにしてください。

【例】  asuka_Infra(Note)_0207

■ルール2


コミットについて

原則、作業内容、実装内容を箇条書きでメッセージを付けてください。

ゴミファイルとかが出てしまって(ないとおもうけど…。)それをただプッシュするだけとか
書くほどでもないこともあるかもしれませんが、極力記載するようにお願いします。

複数実装で箇条書きが長くなってしまっても大丈夫です。

【例】

 プロジェクト作成、必要と思われるフォルダを作成。インプットシステム導入。初期化を行う用シーンの作成、実用できそうなのでプロジェクトに導入。 2023/2, ayoharu b5274e4
Initial commit 2023/2, ayo-hai 4c697f6

■ルール3

マージについて

基本的には、全員好きなタイミングでマージしてもらっていいです。

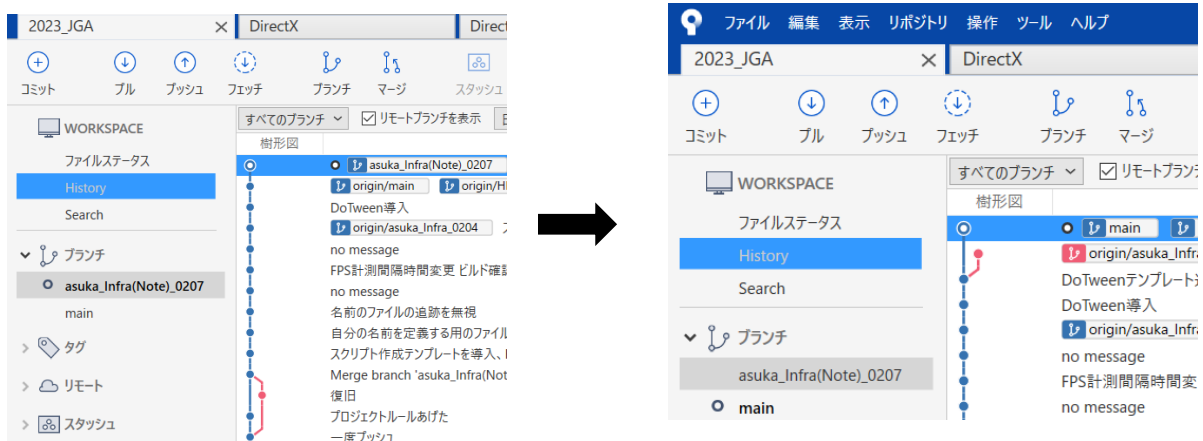
マージしてぶっ壊す自信がある人は、吉原or酒井or伊地田まで依頼してください。

マージの仕方はGitHubのプルリクエストを使用するかSourceTree上で行うのは
どちらでもいいです。※おススメはSourceTree上です。楽だから。

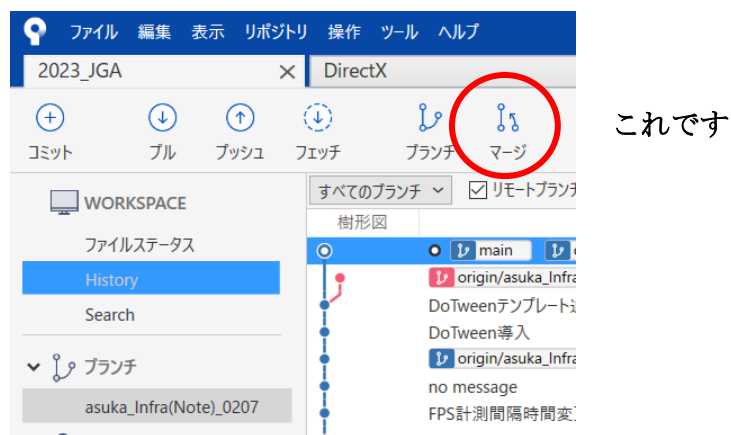
【SourceTree上のマージ手順紹介】

例)mainブランチ ← 自分のブランチ

①作業を行ったブランチからmainブランチにまず切り替えます。



②上のプル、プッシュとかのボタンにあるマージをクリック



③下記のようなウィンドウがでるので、※mainにつなげたいブランチを選ぶ



④選択したら右下のOKボタンを押す。最後にmainをプッシュしたら完了です！

(ねっ！！簡単でしょ！！)

④パッケージインストールについて

■ルール1

基本的に、好きなものをインストールしてもらって大丈夫です。

ただ、一度吉原までに連絡をください。

(何をインストールして、こういう風に使いたいという旨を報告してください。)

最終的に応募資料に掲載する必要があるので、外部ライブラリやアセットは最初から把握したいからです！

ルール②

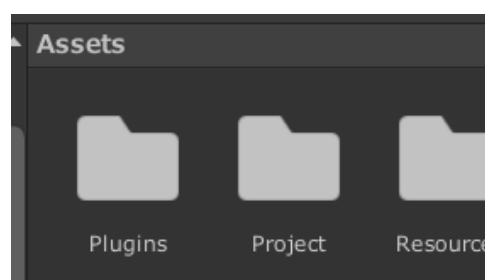
インストール場所について

- ・外部ライブラリ系(DoTweenなど)等は

Assets

└ Plugins

の中にインストールお願いします。



- ・アセット系(モデル)はAssetsの直下にそのままインストールで大丈夫です。

⑤スクリプト作成について

このプロジェクトでは、エディタ拡張でスクリプトのテンプレートを複数用意しました。

02/09時点で作成したテンプレートは、

- ① Behaviour継承クラス(基本はこれをつかってもらえればよいです【~~基本はこれをつかってもらえればよいです~~】)
- ② Interfaceクラス
- ③ Singletonクラス(SingletonMonoBehaviourクラスを継承したもの)
- ④ staticクラス
- ⑤ using DoTweenを宣言したMonoBehaviourクラス(DoTweenを使用する前提ならコレ)

の5つあります。

Doxygenも含まれたテンプレートなので、こちらのスクリプト作成をお願いします。

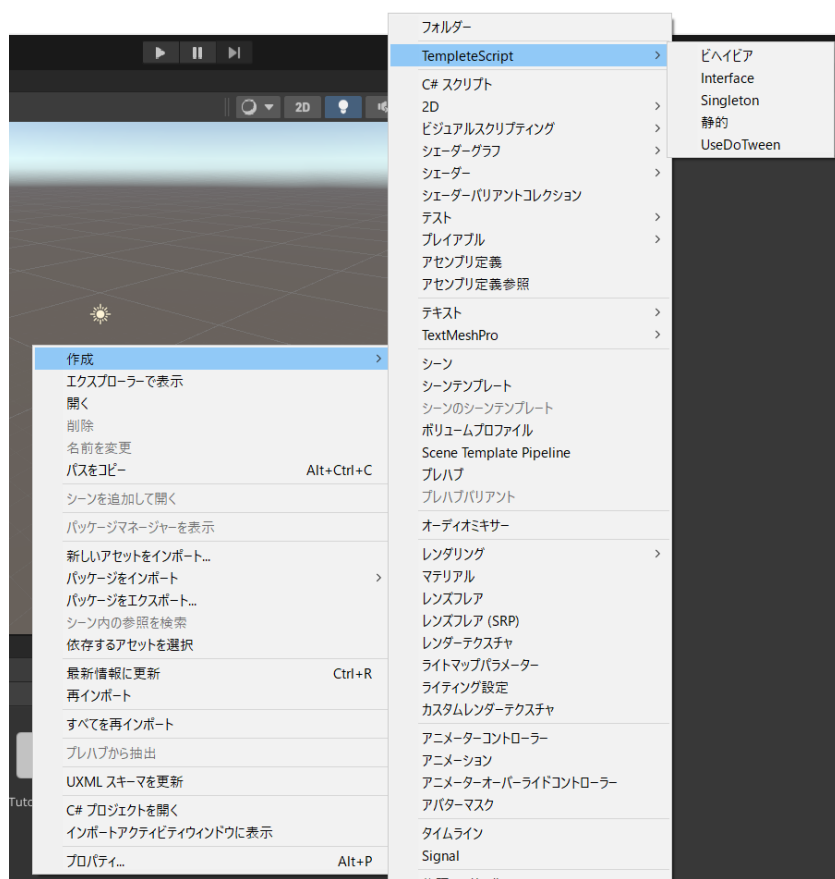
記載事項等は『コーディングルール編』でまとめています。

【作成手順】

- ① プロジェクトタブで右クリック
- ② Create(作成)
- ③ TemplateScript
- ④ 好きなテンプレートを選択

今後もテンプレートが増えるかもしれないです。

「このテンプレート作れ!」って
要望を随時受付中！



【作成場所(言語を日本語にしているので日本語になっています)】