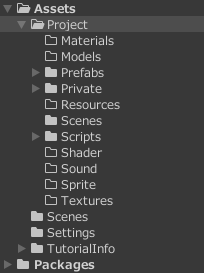
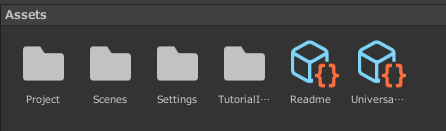
**Unityプロジェクトルール**

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**

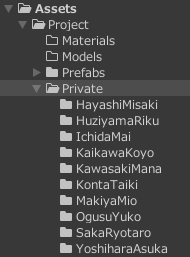
名前は**先頭大文字**でお願いします！(例:Textures,Materials)

単語は複数形にしてもらうといいですけど、そこ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、プッシュをしたら

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

【例】

**ブランチ名について**

**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。

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】

■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】



■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SoureTree上で行うのは

どっちでもいいです。※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。

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション, Word

自動的に生成された説明グラフィカル ユーザー インターフェイス, テキスト, アプリケーション

自動的に生成された説明

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

**グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション, Word

自動的に生成された説明**

**これです**

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**

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明

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

【フォルダ場所】

アイコン が含まれている画像

自動的に生成された説明**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いいです。)
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. グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

   自動的に生成された説明プロジェクトタブで右クリック
2. Create(作成)
3. TempleteScript
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)】