

# Github en Unity

building games together

# Lesplan Skill versioncontrole 2.3

- Studenten leren de basisprincipes van Git en GitHub.
- Studenten leren samenwerken aan een Unity-project met behulp van versiebeheer.
- Studenten maken een opzet voor een eenvoudige game in Unity.

# Benodigdheden

- Computers met Unity geïnstalleerd.
- Git geïnstalleerd
  - CLI
  - mag ook met een GUI Git Desktop  
(<https://desktop.github.com/download/>)
- GitHub-accounts voor elke student.
- Een projector voor demonstratie.
- Template Unity-project (optioneel).opzet voor een eenvoudige game in Unity.

# Opdracht 2-3 Unity en Github

# Maak een team

- Ga in een team bij elkaar zitten
- Bepaal wie de lead developer van het team is


# Lead developer


- Open GitHub
- Bepaal de versie.
- Voorkeur dat iedereen in dezelfde versie gaat werken. Als teamleden een andere versie hebben, biedt github de mogelijkheid om de juiste versie te downloaden en te installeren

New project  
Editor Version: 2022.3.20f1 LTS ↕


# Lead-developer vervolg

- Maak een Unity-project aan


 Search all templates




2D (Built-In Render Pipeline)  
Core




3D (Built-In Render Pipeline)  
Core




Universal 2D  
Core




Universal 3D  
Core





High Definition 3D  
Core





## 3D (Built-In Render Pipeline)

This is an empty 3D project that uses Unity's built-in renderer.

 [Read more](#)

### PROJECT SETTINGS

Project name  
Skill2-3

Location  
E:\Repositories\2024-2025


# Lead dev vervolg

- Initieer m.b.v. de terminal een lokale repository
- Voeg een README.md toe
- Voeg een .gitignore (voor unity door)
  - Gebruik bijvoorbeeld <https://www.gitignore.io/>



# Lead dev vervolg

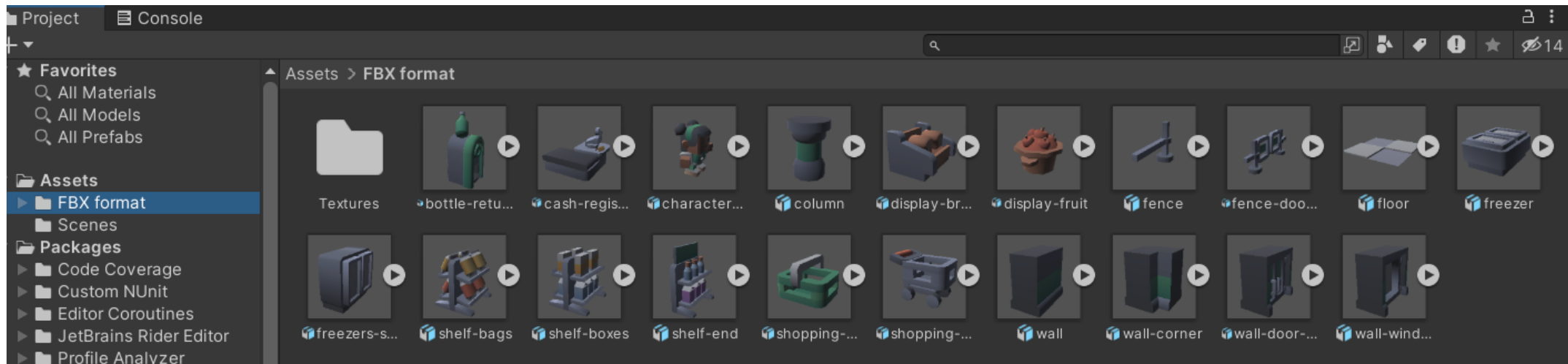
- Pak de MiniMarketModels-bestand uit te plaats de map FBX format in de map Assets



.git	2-12-2024 13:04	File folder	
Assets	2-12-2024 12:44	File folder	
Library	2-12-2024 12:44	File folder	
Logs	2-12-2024 12:42	File folder	
Packages	2-12-2024 12:44	File folder	
ProjectSettings	2-12-2024 12:44	File folder	
Temp	2-12-2024 13:14	File folder	
UserSettings	2-12-2024 12:46	File folder	
.gitattributes	2-12-2024 13:04	Text Document	1 KB
.gitignore	2-12-2024 13:02	Text Document	2 KB
.vsconfig	2-12-2024 12:49	VSCONFIG File	1 KB
README.md	2-12-2024 13:01	Markdown Source ...	0 KB
Skill2-3.sln	2-12-2024 12:49	Visual Studio Solut...	1 KB

# Lead dev vervolg

Als het goed is, zie je nu de Models van de MiniMarkt in Unity



# Lead dev vervolg

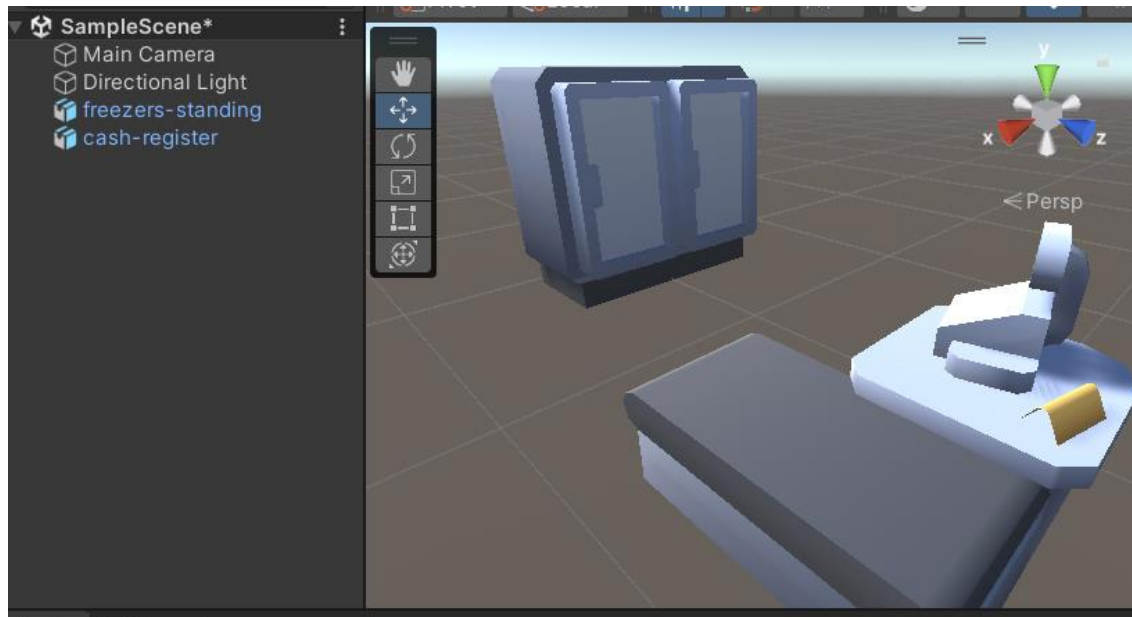
- Open Git Desktop en add deze lokale repository
- Publiceer deze repository op Git Hub
- Voeg de teamleden als collaborators toe

# Alle teamleden

- Download ook Git Desktop
- Voeg de remote repository toe en pull deze naar jouw computer
- Open en checkout een nieuwe branch

# Alle Teamleden

- Voeg het project toe aan jouw Unity Hub
- Open het project
- Voeg een (supermarket) model uit de Assets toe en plaats deze op de Hierarchy (je mag zelf weten wat en waar)



# Alle Teamleden

- Save jouw Scene
- Update jouw repository

# Lead developer en alle leden

- Pull alle branches op de computer van de lead developer
- Merge alle branches naar de branch main
- Maak een screenshot van het eindproduct
- Save het eindproduct en push het naar GitHub