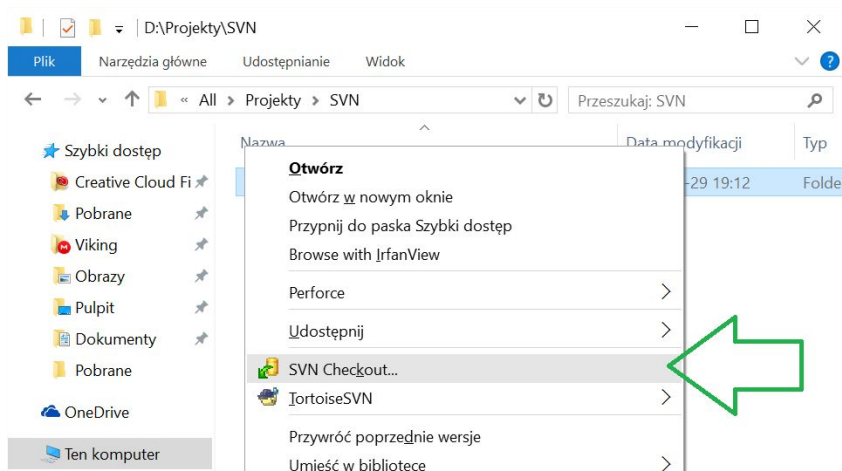


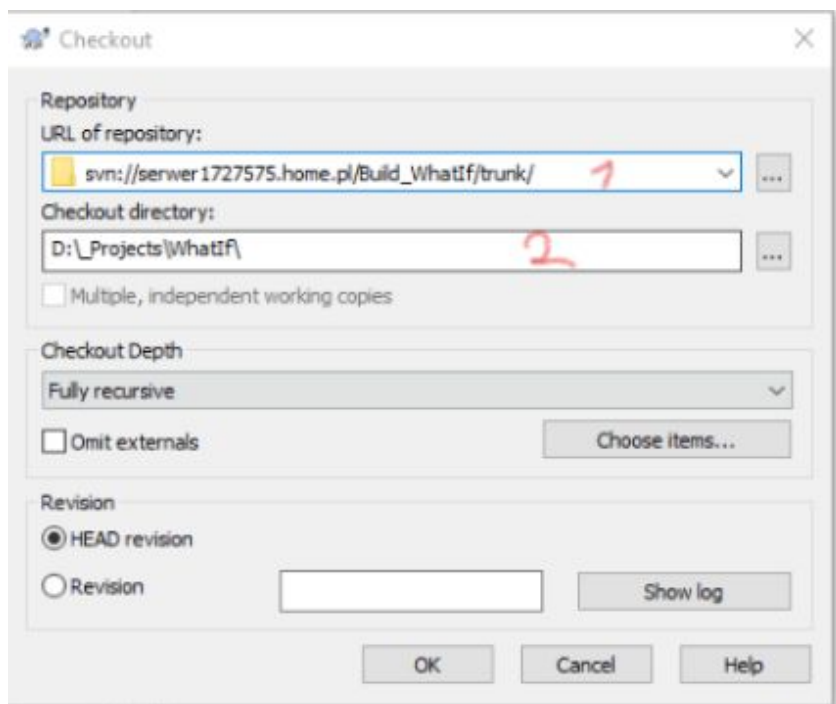
1. Pobierzcie sobie ze strony <http://tortoisesvn.net/downloads.html> klienta Tortoise SVN. Pozwala on na łączenie się z repozytorium SVN
2. Stwórzcie nowy folder jeżeli. W tym folderze znajdą się wszystkie pliki związane z projektem (projekt unrealowy, artasset, dokumenty i referencje)
3. Klikacie PPM i wybieracie **SVN Checkout**.



4. Wskoczycie wam okno Checkout - w polu numer 1 wklejacie adres do naszego repo.

Jeżeli ściągacie całe repozytorium (trochę będzie ważyć) wpisujecie:

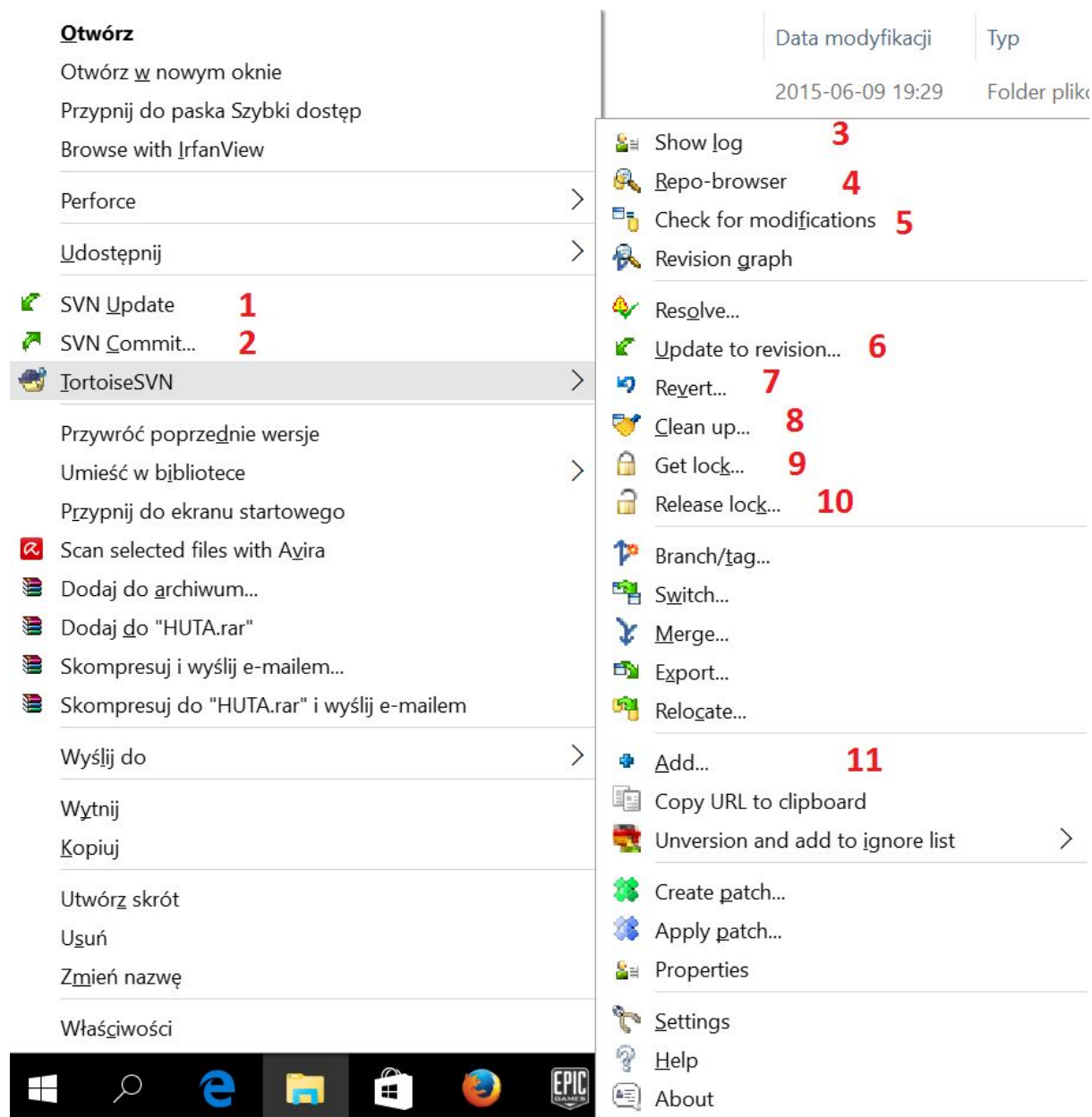
http://usvn.us.edu.pl/svn/Anim_2_2020/ W polu numer 2 musi znajdować się wasz folder docelowy na dysku, a reszta powinna być ustawiona tak jak na obrazku (domyślnie). Klikacie OK.



5. Musicie jeszcze podać dane do waszego konta jeśli nie chcecie ich wpisywać za każdym razem gdy coś będziecie pobierać lub wrzucać, możecie zaznaczyć Save authentication.

6. Czekacie aż się ściągnie:P. Done repo gotowe.

MENU SVN

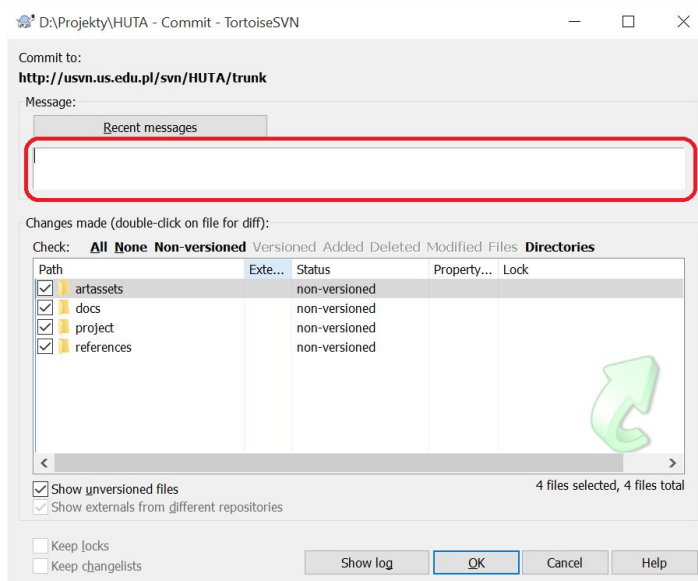


Po kliknięciu PPM na dowolny folder, plik lub główny folder repozytorium.

- SVN Update** - wybierając tą opcję aktualizujecie stan wszystkich plików i folderów w waszym lokalnym repozytorium. Natomiast na dowolnym folderze lub pliku aktualizujemy tylko ten element. Każdy powinien robić update przed rozpoczęciem swojej pracy. Gdy pracujemy na silniku updatujemy przynajmniej folder project, a pozostałe osoby muszą zrobić przynajmniej update na pliku na którym mają zamiar pracować. Najlepiej jednak każdy niech nauczy się przed pracą updatować wszystko. Osoby techniczne nie muszą updatować artassetów.
- SVN Commit** - używamy tego do wrzucania swoich zmian na serwer SVN. Nie wrzucamy rzeczy nie przetestowanych i nie skończonych do projektu (chyba, że jest taka konieczność). W artassetach można wrzucać rzeczy nie skończone. SVN

pozwała w dowolnym momencie przywrócić dowolną wersję pliku wcześniej, którą wkomitowaliśmy. Także nie bójcie się nadpisywać plików i nie twórzcie niepotrzebnie kopii, przykład robicie model zrobiliście go i wrzuciliście do SVN, jednak potrzebna była poprawa UVeK, to nie wrzucacie tego jako kolejny plik tylko nadpisujecie ten co był i komitujecie. Podczas komitowania **NIE WOLNO** wam zostawić pola zaznaczonego na czerwono pustego! W polu tym zostać zawarty komentarz i krótki opis tego co zrobiliście. Nieprawidłowym komentarzem jest: fix, meshowanie, poprawki itd. Nie chodzi o to, że trzeba pisać epopeje ale musi być konkretnie np. Poprawienie UVki głównej postaci, Meshowanie alejki prowadzącej z banku na rynek na levelu XYZ, dodanie nowego static mesha wjazdu do szybu, usunięcie niepotrzebnych kolizji z levelu XYZ .

Poniżej znajduje się lista zmienionych, dodanych, usuniętych lub nie wersjonowanych plików. Pliki nie wersjonowane to takie które znajdują się fizycznie gdzieś w naszej lokalnej hierarchii ale nie ma ich na SVN. Aby dodać taki plik musimy kliknąć na niego PPM i z list komend SVN wybrać ADD(numer 11). Wtedy zmieni status na Added i można go będzie wkomitować. Jeśli chcemy jakiś plik usunąć z SVN to robimy tak samo jak w przypadku dodania tylko że w tym samym miejscu na liście jest DELETE.



3. **Show log** - pokazuje wam listę zmian wg rewizji (rewizja = jeden komit), tak jak wszystko można zastosować do całego repo jak i pojedynczych plików.
4. **Repo-Browser** - pozwala wam przejrzeć katalogi na SVN
5. **Check for modification** - pokazuje wszystkie lokalne zmiany
6. **Update to revision** - przywraca element lub repo do wybranej rewizji
7. **Revert** - usuwa lokalne zmiany
8. **Clean Up** - bardzo istotne narzędzie. Jeśli się wam przerwie ściąganie podczas updata to nie można nic zrobić dopóki nie przeprowadzicie operacji Clean Up na swoim repo. Oprócz tego clean up usuwa zbędne pliki svnowe (najczęściej jakieś tymczasowe tworzone przez niego itd).
9. **Get Lock** - jeśli ktoś zaczyna pracę na jakimś levelu czy pliku powinien ustawić na nim locka, powoduje to że jeśli ktoś inny spróbuje zrobić locka na takim pliku to

zostanie poinformowany, że ktoś na nim pracuje. Nie pozwala to też wkomitować innym tego pliku do czasu zdjęcia locka za pomocą **10. Release Lock**. jak wkomitujecie dany plik to zdejmujecie locka. Tak jak w przypadku komitowania polu message podajemy powód zablokowania pliku.

Polecam również:

<https://docs.unrealengine.com/latest/INT/Engine/Basics/SourceControl/SVN/index.html>