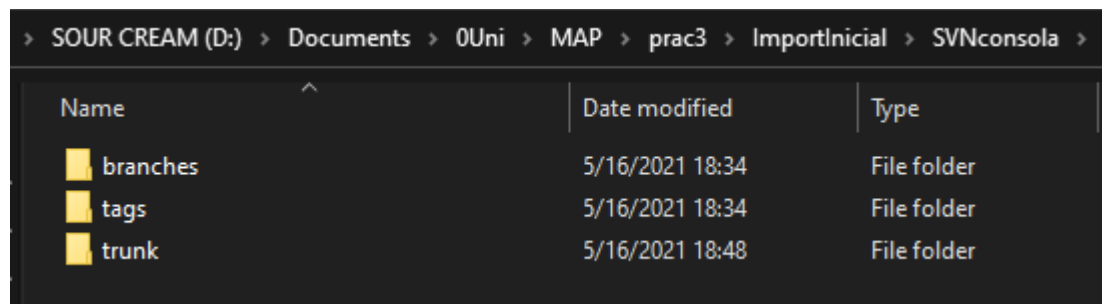


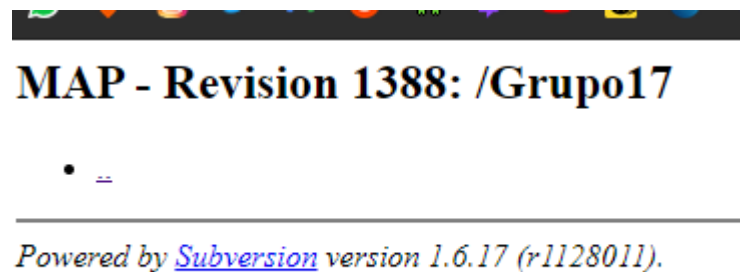
PRÁCTICA 3: USO DE SVN Y SUBVERSION

1. Importar de local a Subversion



Name	Date modified	Type
branches	5/16/2021 18:34	File folder
tags	5/16/2021 18:34	File folder
trunk	5/16/2021 18:48	File folder

Creada la estructura de directorios y metido el proyecto en trunk.



El repositorio se encuentra vacío

```

C:\Windows\System32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 10.0.19042.985]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportInical\SVNconsola>svn import https://versiones.fdi.ucm.es/svn/MAP/Grupo17/ -m "initial import"
Adding          branches
Adding          tags
Adding          trunk
Adding          trunk\Assets
Adding          trunk\Assets\Prefabs
Adding          trunk\Assets\Prefabs\Letter.prefab
Adding          trunk\Assets\Prefabs\Letter.prefab.meta
Adding          trunk\Assets\Prefabs\PrefabLetter.prefab
Adding          trunk\Assets\Prefabs\PrefabLetter.prefab.meta
Adding          trunk\Assets\Prefabs.meta
Adding          trunk\Assets\Scenes
Adding          trunk\Assets\Scenes\Game.unity
Adding          trunk\Assets\Scenes\Game.unity.meta
Adding          trunk\Assets\Scenes.meta
Adding          trunk\Assets\Scripts
Adding          trunk\Assets\Scripts\Cae.cs
Adding          trunk\Assets\Scripts\Cae.cs.meta
Adding          trunk\Assets\Scripts\Danyo.cs
Adding          trunk\Assets\Scripts\Danyo.cs.meta
Adding          trunk\Assets\Scripts\Destroyer.cs
Adding          trunk\Assets\Scripts\Destroyer.cs.meta
Adding          trunk\Assets\Scripts\LogicaLetra.cs
Adding          trunk\Assets\Scripts\LogicaLetra.cs.meta
Adding          trunk\Assets\Scripts\PlayerController.cs
Adding          trunk\Assets\Scripts\PlayerController.cs.meta
Adding          trunk\Assets\Scripts\Spawner.cs
Adding          trunk\Assets\Scripts\Spawner.cs.meta
Adding          trunk\Assets\Scripts.meta
Adding          trunk\Packages
Adding          trunk\Packages\manifest.json
Adding          trunk\Packages\packages-lock.json
Adding          trunk\ProjectSettings
Adding          trunk\ProjectSettings\AudioManager.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\ClusterInputManager.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\DynamicsManager.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\EditorBuildSettings.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\EditorSettings.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\GraphicsSettings.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\InputManager.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\NavMeshAreas.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\NetworkManager.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\Physics2DSettings.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\PresetManager.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\ProjectSettings.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\ProjectVersion.txt
Adding          trunk\ProjectSettings\QualitySettings.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\TagManager.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\TimeManager.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\UnityConnectSettings.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\VFXManager.asset
Adding          trunk\ProjectSettings\XRSettings.asset
Committing transaction...
Committed revision 1394.

```

Importado el directorio desde cmd

MAP - Revision 1394: /Grupo17

- [branches/](#)
- [tags/](#)
- [trunk/](#)

Powered by [Subversion](#) version 1.6.17 (r1128011).

Ya aparece en el repositorio!

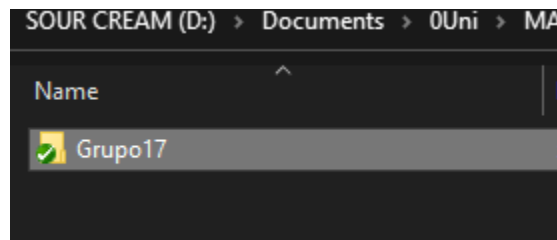
2. Copia local de Subversion

```
Microsoft Windows [Version 10.0.19042.985]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial>svn checkout https://versiones.fdi.ucm.es/svn/MAP/Grupo17/ --username enrijuan
A      Grupo17\tags
A      Grupo17\trunk
A      Grupo17\trunk\packages
A      Grupo17\trunk\packages\packages-lock.json
A      Grupo17\trunk\packages\manifest.json
A      Grupo17\trunk\Assets
A      Grupo17\trunk\Assets\Scenes.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Prefabs.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\LogicaLetra.cs
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\Cae.cs
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\Danyo.cs
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\LogicaLetra.cs.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\Cae.cs.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\Danyo.cs.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\Spawner.cs
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\Destroyer.cs
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\PlayerController.cs
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\Spawner.cs.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\Destroyer.cs.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts\PlayerController.cs.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Scripts.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Scenes
A      Grupo17\trunk\Assets\Scenes\Game.unity
A      Grupo17\trunk\Assets\Scenes\Game.unity.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Prefabs
A      Grupo17\trunk\Assets\Prefabs\Letter.prefab.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Prefabs\PrefabLetter.prefab.meta
A      Grupo17\trunk\Assets\Prefabs\Letter.prefab
A      Grupo17\trunk\Assets\Prefabs\PrefabLetter.prefab
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\DynamicsManager.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\UnityConnectSettings.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\TagManager.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\EditorSettings.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\QualitySettings.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\XRSettings.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\ProjectVersion.txt
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\NavMeshAreas.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\GraphicsSettings.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\NetworkManager.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\EditorBuildSettings.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\ProjectSettings.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\Physics2DSettings.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\TimeManager.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\InputManager.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\AudioManager.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\ClusterInputManager.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\PresetManager.asset
A      Grupo17\trunk\ProjectSettings\VFManager.asset
A      Grupo17\branches
Checked out revision 1394.

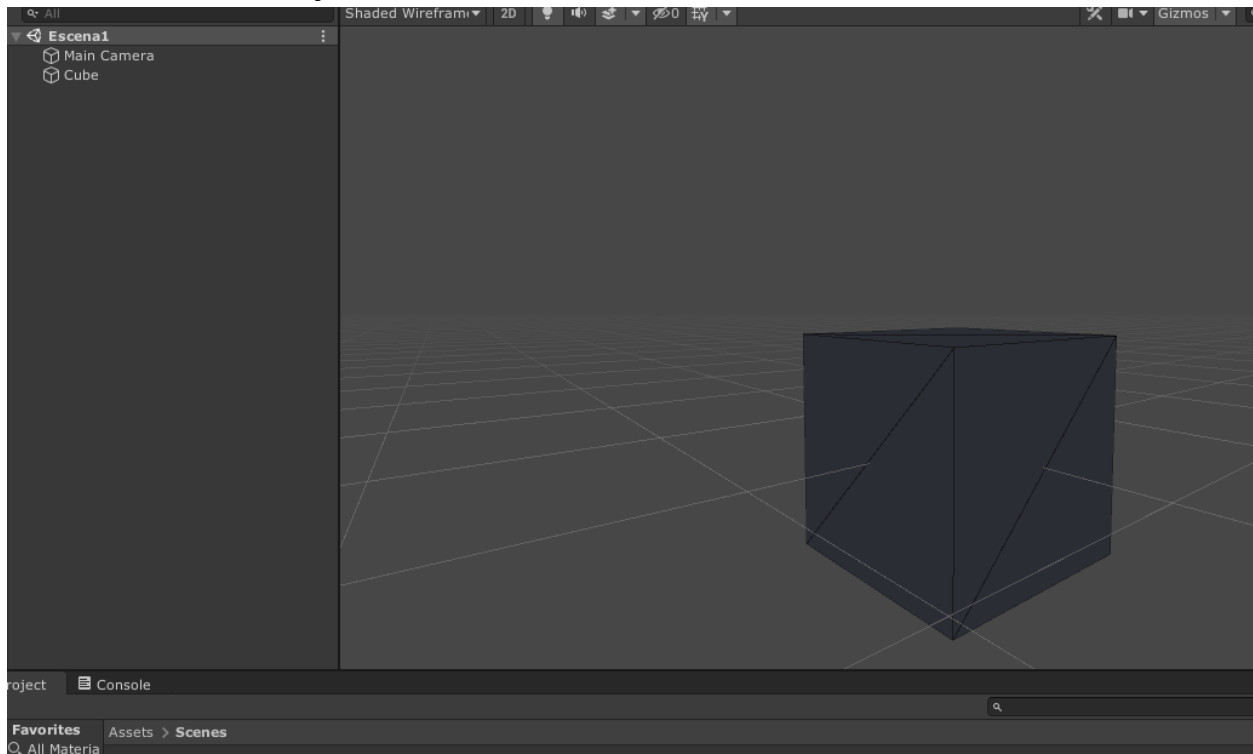
D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial>
```

Hecho la copia local en una carpeta nueva



Carpeta aparece con tick indicando de que está al día con su versión en el repo

3. Ciclo de trabajo



1. Creado el cubo y guardada la escena

```
C:\Windows\System32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 10.0.19042.985]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn status
?      trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity
?      trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity.meta
?      trunk\Library
M      trunk\Packages\packages-lock.json
?      trunk\Temp

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>_
```

1. *Aparecen los archivos modificados y nuevos*

```
D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn add trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity
A      trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn add trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity.meta
A      trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity.meta

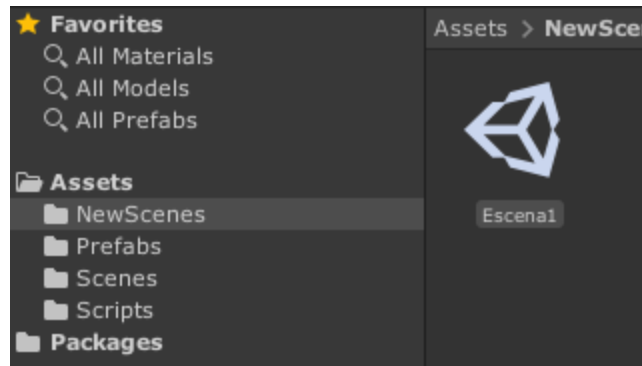
D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn commit -m "Creado un cubito"
Adding      trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity
Adding      trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity.meta
Transmitting file data ..done
Committing transaction...
Committed revision 1397.

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>_
```

2. *Añado los nuevos archivos y hago el commit*

3., 4. : *Debido a que no dispongo de compañero, no puedo hacer la parte de Estudiante2*

4. Moviendo archivos



1. Movido la escena a una nueva carpeta

```
D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn status
?      trunk\Assets\NewScenes
?      trunk\Assets\NewScenes.meta
!      trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity
!      trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity.meta
?      trunk\Library
?      trunk\Temp

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>_
```

1. SVN ha perdido rastro de la escena!

```
D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn move Assets\Scenes\Escena1* Assets/NewScenes
svn: E155010: Path 'D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17\Assets\Scenes\Escena1*' does not exist

D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn move trunk\Assets\Scenes\Escena1* Assets/NewScenes
svn: E155010: Path 'D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17\trunk\Assets\Scenes\Escena1*' does not exist

D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn move trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity trunk\Assets\NewScenes\
svn: E150002: Path 'D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17\trunk\Assets\NewScenes\Escena1.unity' already exists as unversioned node

D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn move trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity.meta trunk\Assets\NewScenes\
svn: E150002: Path 'D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17\trunk\Assets\NewScenes\Escena1.unity.meta' already exists as unversioned node

D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn add trunk/assets/NewScenes
A      trunk\Assets\NewScenes
A      trunk\Assets\NewScenes\Escena1.unity
A      trunk\Assets\NewScenes\Escena1.unity.meta

D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn add trunk/assets/NewScenes.meta
A      trunk\Assets\NewScenes.meta

D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn commit -m "apañado"
Adding      trunk\Assets\NewScenes
Adding      trunk\Assets\NewScenes\Escena1.unity
Adding      trunk\Assets\NewScenes\Escena1.unity.meta
Adding      trunk\Assets\NewScenes.meta
Transmitting file data ..done
Committing transaction...
Committed revision 1399.

D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn delete trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity
D      trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity

D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn delete trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity.meta
D      trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity.meta

D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn commit -m "hecho a mano"
Deleting    trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity
Deleting    trunk\Assets\Scenes\Escena1.unity.meta
Committing transaction...
Committed revision 1400.

D:\Docs\0Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>
```

1. Debido a extraños errores, he optado por hacer lo que hace la función move a mano

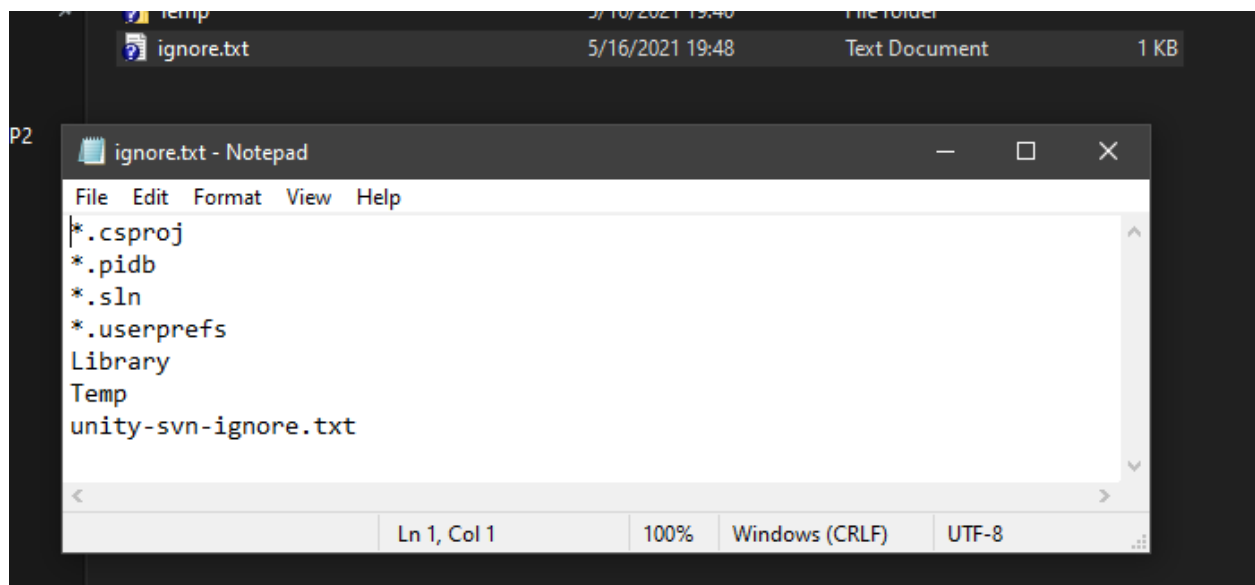
2.: Debido a que no dispongo de compañero, no puedo hacer la parte de Estudiante2

5. Ignorando archivos

```
D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn status
?      trunk\Library
?      trunk\Temp
?      trunk\ignore.txt

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>
```

1. Aparece Library y Temp!



1. Creado el ignore

```

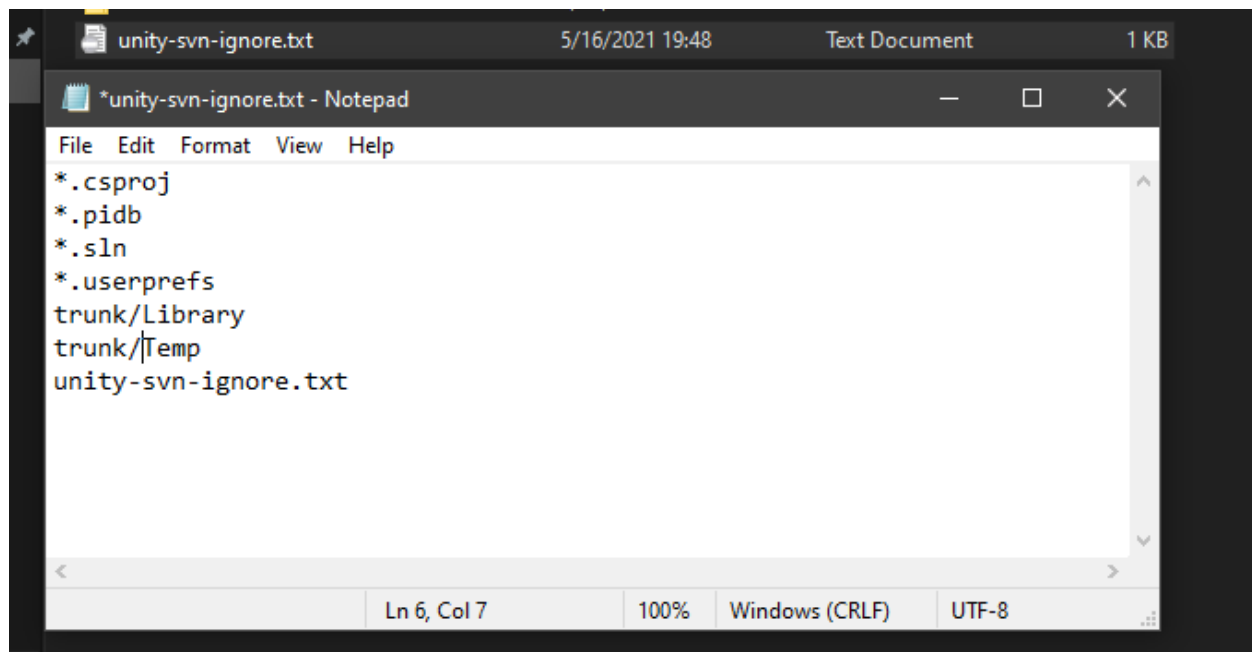
D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn propset svn:ignore -F trunk/ignore.txt .
property 'svn:ignore' set on '.'

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn status
M      .
?      trunk\Library
?      trunk\Temp
?      trunk\ignore.txt

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>

```

EL IGNORE NO FUNCIONA!!



Pruebo con un trunk/ por si acaso

```

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn propset svn:ignore -F unity-svn-ignore.txt .
property 'svn:ignore' set on '.'

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn status
M      .
?      trunk\Library
?      trunk\Temp

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>_

```

...

2.: Debido a que no dispongo de compañero, no puedo hacer la parte de Estudiante2

6. Simular trabajo en equipo con SVN

Debido a que no dispongo de compañero, no puedo hacer esta parte. A pesar de ello, ya he utilizado suficiente gestores de repositorios en otras asignaturas para saber qué ocurre y qué hay que hacer en cada caso, como cuando se suben dos modificaciones al mismo tiempo de un mismo archivo o cuando se cambia la estructura de las carpetas.

7. Final

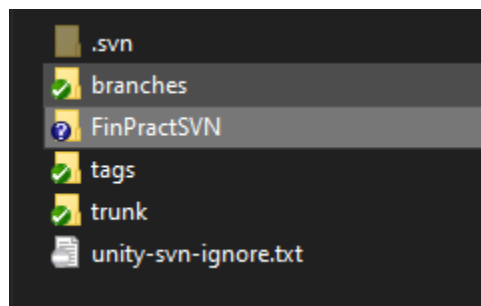
```
D:\Docs\@Uni\WAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn copy https://versiones.fdi.ucm.es/svn/MAp/Grupo17/trunk https://versiones.fdi.ucm.es/svn/MAp/Grupo17/tags/FinPractSVN -m "hoal"
Committing transaction...
Committed revision 1412.
```

Último tag

```

D:\Docs\0Uni\MAP\prac3\ImportNoTanInicial\Grupo17>svn export https://versiones.fdi.ucm.es/svn/MAP/Grupo17/tags/FinPractSVN
A      FinPractSVN
A      FinPractSVN\ProjectSettings
A      FinPractSVN\ProjectSettings\AudioManager.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\ClusterInputModule.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\PresetManager.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\VFXManager.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\DynamicsManager.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\UnityConnectSettings.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\TagManager.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\EditorSettings.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\QualitySettings.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\XRSettings.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\ProjectVersion.txt
A      FinPractSVN\ProjectSettings\NavMeshAreas.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\GraphicsSettings.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\NetworkManager.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\EditorBuildSettings.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\ProjectSettings.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\Physics2DSettings.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\TimeManager.asset
A      FinPractSVN\ProjectSettings\InputManager.asset
A      FinPractSVN\Packages
A      FinPractSVN\Packages\packages-lock.json
A      FinPractSVN\Packages\manifest.json
A      FinPractSVN\Assets
A      FinPractSVN\Assets\Prefabs
A      FinPractSVN\Assets\Prefabs\Letter.prefab
A      FinPractSVN\Assets\Prefabs\PrefabLetter.prefab
A      FinPractSVN\Assets\Prefabs\Letter.prefab.meta
A      FinPractSVN\Assets\Prefabs\PrefabLetter.prefab.meta
A      FinPractSVN\Assets\Scenes.meta
A      FinPractSVN\Assets\Prefabs.meta
A      FinPractSVN\Assets\Scripts
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\Spawner.cs.meta
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\Destroyer.cs.meta
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\PlayerController.cs.meta
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\LogicaLetra.cs
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\Cae.cs
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\Danyo.cs
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\LogicaLetra.cs.meta
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\Cae.cs.meta
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\Danyo.cs.meta
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\Spawner.cs
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\Destroyer.cs
A      FinPractSVN\Assets\Scripts\PlayerController.cs
A      FinPractSVN\Assets\NewScenes
A      FinPractSVN\Assets\NewScenes\Escena1.unity.meta
A      FinPractSVN\Assets\NewScenes\Escena1.unity
A      FinPractSVN\Assets\Scripts.meta
A      FinPractSVN\Assets\NewScenes.meta
A      FinPractSVN\Assets\Scenes
A      FinPractSVN\Assets\Scenes\Game.unity
A      FinPractSVN\Assets\Scenes\Game.unity.meta
Exported revision 1412.

```



Name	Date modified
Assets	5/16/2021 20:34
Packages	5/16/2021 20:34
ProjectSettings	5/16/2021 20:34

Export!

