



プロジェクトアセット比較ツール【エンジニア】

前提手順

[プロジェクト「FutureContents2D」をローカルへ用意する](#)
[Pythonのインストール](#)
[openpyxlライブラリのインストール](#)

手順

[比較する二つのプロジェクトを用意する](#)
[プロジェクトのアセットパス一覧を作成する](#)
[プロジェクトアセット比較ツールの事前手順](#)
[プロジェクトアセット比較ツールの実行手順](#)

ライセンス

前提手順

プロジェクト「FutureContents2D」をローカルへ用意する

1. T.B.D Sourcetreeから上記プロジェクトをクローンする手順を記載

Pythonのインストール

1. コマンドプロンプトを開き、`python --version` コマンドを実行して、インストールされたPythonのバージョンが表示された場合は下記手順の実施不要。
2. [Pythonの公式ウェブサイト](#)にアクセスします。
3. ダウンロードページで、最新の安定版のPythonインストーラを選択します。
4. インストーラをダウンロードし、実行します。
5. インストールウィザードの指示に従って、Pythonをインストールします。
6. インストールが完了したら、ターミナルまたはコマンドプロンプトを開き、`python --version` コマンドを実行して、インストールされたPythonのバージョンを確認します。

openpyxlライブラリのインストール

1. コマンドプロンプトを開きます。
2. `pip install openpyxl` と入力して、Enterキーを押します。
3. インストールが完了するまで待ちます。
4. インストールが成功すると、openpyxlライブラリが使用できるようになります。

手順

比較する二つのプロジェクトを用意する

1. 「FutureContents2D」を●LEFT_TARGET_PROJECTとする
2. 「BugEatingSwimmer-RepairmanInSubmarine」を●RIGHT_TARGET_PROJECTとする
3. 「C:\FutureContents2D\Assets\」を●LEFT_HOME_DIRECTORYとする

4. 「C:\Japan_Game_Award_2023\BugEatingSwimmer-RepairmanInSubmarine\Assets\」を●RIGHT_HOME_DIRECTORYとする

プロジェクトのアセットパス一覧を作成する

1. ●LEFT_TARGET_PROJECTを例とした場合
 - a. ●RIGHT_TARGET_PROJECTを扱う場合は内容を適宜置き換えて読解すること
2. CMDのディレクトリ、ファイルパス一覧のコマンドを実行して「\${●LEFT_TARGET_PROJECT}_Assets.txt」を作成

▼ ファイルパス一覧コマンド (CMD)

- LEFT_HOME_DIRECTORYと●LEFT_TARGET_PROJECTの場合

```
dir /B /S C:\FutureContents2D\Assets\ >> FutureContents2D_Assets.txt
```

- RIGHT_HOME_DIRECTORYと●RIGHT_TARGET_PROJECTの場合

```
dir /B /S C:\Japan_Game_Award_2023\BugEatingSwimmer-RepairmanInSubmarine\Assets >> BugEatingSwimmer-RepairmanInSubmarine_
```

3. 上記「\${●LEFT_TARGET_PROJECT}_Assets.txt」をサクラエディタで開いてパス情報を整理する

- a. サクラエディタのマクロ「アセッソー一覧リスト化.mac」を使用

▼ アセッソー一覧リスト化.mac (サクラエディタ)

- LEFT_TARGET_PROJECT}_Assets.txtの場合

```
//キーボードマクロのファイル
S_BookmarkPattern('C:\FutureContents2D\Assets\\', 32); // 該当行マーク
S_ReplaceAll('C:\FutureContents2D\Assets\\', '', 32); // すべて置換
S_Redraw(0); // 再描画
S_BookmarkPattern('^.*\\.meta\\r\\n', 36); // 該当行マーク
S_ReplaceAll('^.*\\.meta\\r\\n', '', 36); // すべて置換
S_Redraw(0); // 再描画
S_SelectAll(0); // すべて選択
S_SortAsc(0); // 選択行の昇順ソート
S_GoFileTop(0); // ファイルの先頭に移動
S_BookmarkPattern('\\\\\\', 36); // 該当行マーク
S_ReplaceAll('\\\\\\', '\\t', 36); // すべて置換
S_Redraw(0); // 再描画
```

- RIGHT_TARGET_PROJECT}_Assets.txtの場合

```
//キーボードマクロのファイル
S_BookmarkPattern('C:\Japan_Game_Award_2023\BugEatingSwimmer-RepairmanInSubmarine\Assets\\', 32); // 該当行マーク
S_ReplaceAll('C:\Japan_Game_Award_2023\BugEatingSwimmer-RepairmanInSubmarine\Assets\\', '', 32); // すべて置換
S_Redraw(0); // 再描画
S_BookmarkPattern('^.*\\.meta\\r\\n', 36); // 該当行マーク
S_ReplaceAll('^.*\\.meta\\r\\n', '', 36); // すべて置換
S_Redraw(0); // 再描画
S_SelectAll(0); // すべて選択
S_SortAsc(0); // 選択行の昇順ソート
S_GoFileTop(0); // ファイルの先頭に移動
S_BookmarkPattern('\\\\\\', 36); // 該当行マーク
S_ReplaceAll('\\\\\\', '\\t', 36); // すべて置換
S_Redraw(0); // 再描画
```

4. 上記手順によりディレクトリが階層ごとにタブ分けされて表示されること

問題1(更新)	(無題)7(更新)	(無題)2(更新)	(無題)3(更新)	(無題)4(更新)	(無題)6(更新)	プロジェクトアセット比較.txt	BugEatingSwimmer-RepairmanInSubmarine_Assets.txt
1	Area						
2	Area	Animations					
3	Area	Animations	Bug.controller				
4	Area	Animations	ChangeSpriteCloseBetweenOpen.anim				
5	Area	Animations	CircleLogo.anim				
6	Area	Animations	CircleLogo.controller				
7	Area	Animations	EndingBackground.anim				
8	Area	Animations	EndingCast.controller				
9	Area	Animations	EndingCastClose.anim				
10	Area	Animations	EndingCastIdle.anim				
11	Area	Animations	EndingCastOpen.anim				
12	Area	Animations	EndingLastmessage.anim				
13	Area	Animations	EndingPictures 1.anim				
14	Area	Animations	EndingPictures.anim				
15	Area	Animations	EndingPictures.controller				
16	Area	Animations	EndingTitleLogo.anim				
17	Area	Animations	Image.controller				
18	Area	Animations	Logo.controller				
19	Area	Animations	MarchingBug.anim				
20	Area	Animations	Text (TMP).controller				
21	Area	Audios					
22	Area	Audios	BGM				
23	Area	Audios	BGM bgm_ending.wav				
24	Area	Audios	BGM bgm_kaiso.mp3				
25	Area	Audios	BGM bgm_select.mp3				
26	Area	Audios	Mixer				
27	Area	Audios	Mixer AreaMixer.mixer				
28	Area	Audios	SFX				
29	Area	Audios	SFX se_cancel.mp3				
30	Area	Audios	SFX se_code_normal.mp3				
31	Area	Audios	SFX se_decided.wav				
32	Area	Audios	SFX se_game_start.mp3				
33	Area	Audios	SFX se_select.mp3				
34	Area	Audios	SFX se_swim.mp3				
35	Area	Fonts					
36	Area	Fonts	RHSPushGameStart.asset				
37	Area	Fonts	RHSThankYouForPlaying.asset				
38	Area	Fonts	RM2MCastComment.asset				
39	Area	Fonts	RM2MCastCommentBug.asset				
40	Area	Fonts	RM2MCastCommentJawsHi.asset				
41	Area	Fonts	RM2MCastCommentLoincloth.asset				
42	Area	Fonts	RM2MCastCommentPowerShell.asset				
43	Area	Fonts	RM2MCastCommentRobot.asset				
44	Area	Fonts	RM2MCastCommentRuleShellfish.asset				
45	Area	Fonts	RM2MCastCommentSeastar.asset				
46	Area	Fonts	RM2MCastCommentShrimpDance.asset				
47	Area	Fonts	RM2MCastCommentSwimmer.asset				
48	Area	Fonts	RM2MCastName.asset				
49	Area	Fonts	rounded-mpius-2m-medium.ttf				
50	Area	InputSystems					
51	Area	InputSystems	FutureContents3D_Area.inputactions				
52	Area	Materials					
53	Area	Prefabs					
54	Area	Prefabs	AreaCanvas.prefab				
55	Area	Prefabs	AreaGameManager.prefab				
56	Area	Prefabs	OutSceneTimeline.prefab				
57	Area	Prefabs	Environment				
58	Area	Prefabs	Environment Rock_1Image.prefab				
59	Area	Prefabs	Environment seaweedImage_1.prefab				
60	Area	Prefabs	Flowchart.prefab				
61	Area	Prefabs	Player.prefab				
62	Area	Prefabs	SFXChannel.prefab				

プロジェクトアセット比較ツールの事前手順

- プロジェクトアセット比較ファイルを用意する
 - 上記ワークブックの **LEFT_TARGET_PROJECT** シートへ **{LEFT_TARGET_PROJECT}_Assets.txt** を反映

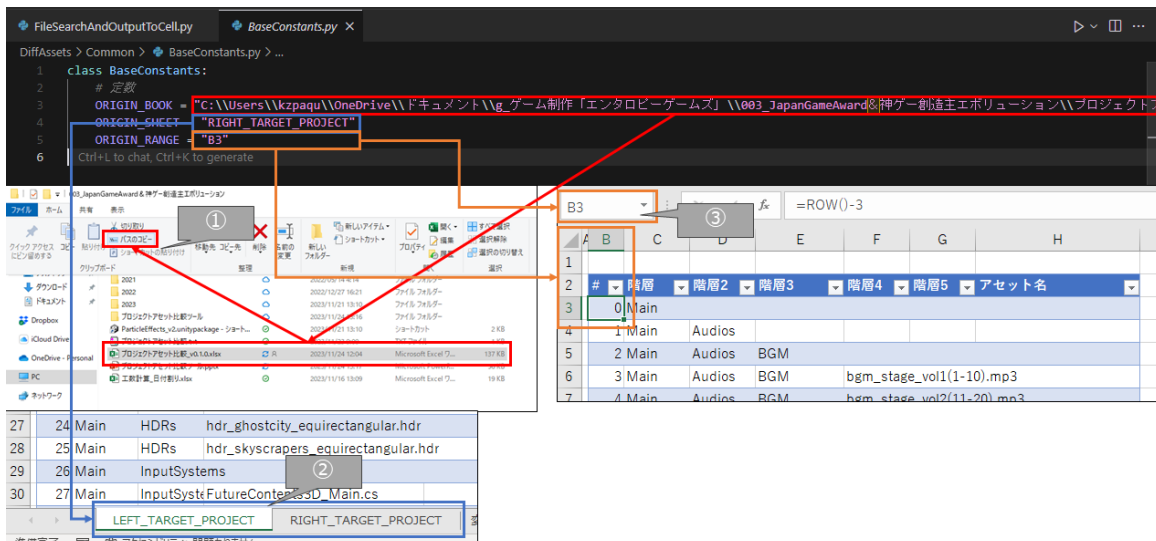
#	階層	階層2	階層3	階層4	階層5	アセット名
0	Main					
1	Main	Audios				
2	Main	Audios	BGM			
3	Main	Audios	BGM	bgm_stage_vol1(1-10).mp3		
4	Main	Audios	BGM	bgm_stage_vol2(11-20).mp3		
5	Main	Audios	BGM	bgm_stage_vol3(21-30).mp3		
6	Main	Audios	BGM	bgm_stage_vol4(31-40).mp3		
7	Main	Audios	BGM	bgm_stage_vol5(41-50).mp3		
8	Main	Audios	Mixer			
9	Main	Audios	Mixer	MainMixer.mixer		
10	Main	Audios	SFX			
11	Main	Audios	SFX	me_game_clear.mp3		
12	Main	Audios	SFX	se_cancel.mp3		
13	Main	Audios	SFX	se_decided.wav		
14	Main	Audios	SFX	se_play_open.mp3		
15	Main	Audios	SFX	se_player_dead.mp3		
16	Main	Audios	SFX	se_player_fall.wav		
17	Main	Audios	SFX	se_player_jump.mp3		
18	Main	Audios	SFX	se_retry.wav		
19	Main	Audios	SFX	se_select.mp3		
20	Main	Fonts				
21	Main	Fonts	rounded-mplus-2m-medium.ttf			
22	Main	HDRs				
23	Main	HDRs	hdr_desertvillage_equirectangular.hdr			
24	Main	HDRs	hdr_ghostcity_equirectangular.hdr			
25	Main	HDRs	hdr_skyscrapers_equirectangular.hdr			
26	Main	InputSystems				
27	Main	InputSystem	FutureContents3D_Main.cs			

- b. 上記ワークブックの●RIGHT_TARGET_PROJECTシートへ\$●RIGHT_TARGET_PROJECT} _Assets.txtを反映
2. 上記ワークブックを元にプロジェクトアセット比較ツールの設定値を変更
- a. 上記ツールは「●LEFT_HOME_DIRECTORY」に存在する
- b. パス情報は下記の通り

識別名	ファイルパス
★BaseConstantsCmn	..\DiffAssets\Common\BaseConstantsCmn.py
FileSearchAndOutputToCellConstantsCmn	..\DiffAssets\Common\FileSearchAndOutputToCellConstantsCmn.py
GroupingByHierarchyConstantsCmn	..\DiffAssets\Common\GroupingByHierarchyConstantsCmn.py

3. ★BaseConstantsCmnを下記の通り変更する

キー名	値のヒント	より詳細なヒント
ORIGIN_BOOK	上記ワークブックが存在するフルパス (バックスラッシュは二つ)	①
LEFT_OR_RIGHT	左/右どちらのシートを対象とするか 左ならTrue 右ならFalse	②
ORIGIN_SHEET	上記ワークブックで処理を実行する対象のシート名 (変更禁止)	②
ORIGIN_RANGE	上記シートにて基準とするセル座標 (変更禁止)	③



4. FileSearchAndOutputToCellConstantsCmn を下記の通り変更する

キー名	値のヒント	より詳細なヒント
CURRENT_SEARCH_RANGE_BEGIN_COL_CNT	ORIGIN_RANGEを始点として何番目の列を始点とするか	①
CURRENT_SEARCH_RANGE_END_COL_CNT	ORIGIN_RANGEを始点として何番目の列を終点とするか	② (終点は+1)
CURRENT_SEARCH_RANGE_BEGIN_ROW_CNT	ORIGIN_RANGEを始点として何番目の行を始点とするか	③
CURRENT_SEARCH_RANGE_END_ROW_CNT	ORIGIN_RANGEを始点として何番目の行を終点とするか	④ (終点は+1)
CURRENT_SEARCH_RANGE_OUTPUT_COL_CNT	ORIGIN_RANGEを始点として何番目の列へ検索結果を出力するか	⑤
SEARCH_CHAR	検索する文字列	⑥

The image shows an Excel spreadsheet with a table. The table has columns for stages (階層) and assets (アセット名). The table is filtered to show rows 3 to 12. Red arrows and numbers 1-6 point to specific cells and ranges in the table: 1 points to 'B3' in the Python code, 2 points to 'B3' in the Excel spreadsheet, 3 points to the 'RIGHT_TARGET_PROJECT' attribute in the Python code, 4 points to 'B3' in the Excel spreadsheet, 5 points to the 'RIGHT_TARGET_PROJECT' attribute in the Python code, and 6 points to the 'RIGHT_TARGET_PROJECT' attribute in the Python code.

5. GroupingByHierarchyConstantsCmn を下記の通り変更する

キー名	値のヒント	より詳細なヒント
CURRENT_SEARCH_RANGE_BEGIN_COL_CNT	ORIGIN_RANGE を始点として何番目の列を始点とするか	①
CURRENT_SEARCH_RANGE_END_COL_CNT	ORIGIN_RANGE を始点として何番目の列を終点とするか	② (終点は+1)
CURRENT_SEARCH_RANGE_BEGIN_ROW_CNT	ORIGIN_RANGE を始点として何番目の行を始点とするか	③
CURRENT_SEARCH_RANGE_END_ROW_CNT	ORIGIN_RANGE を始点として何番目の行を終点とするか	④ (終点は+1)

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2	#	階層	階層2	階層3	階層4	階層5	アセット名	
3		0	Main					
4		1	Main	Audios				
5		2	Main	Audios	BGM			
6		3	Main	Audios	BGM	bgm_stage_vol1(1-10).mp3		
7		4	Main	Audios	BGM	bgm_stage_vol2(11-20).mp3		
8		5	Main	Audios	BGM	bgm_stage_vol3(21-30).mp3		
9		6	Main	Audios	BGM	bgm_stage_vol4(31-40).mp3		
10		7	Main	Audios	BGM	bgm_stage_vol5(41-50).mp3		
11		8	Main	Audios	Mixer			
12		9	Main	Audios	Mixer	MainMixer.mixer		

プロジェクトアセット比較ツールの実行手順

識別名	ファイルパス
FileSearchAndOutputToCell	..\DiffAssets\FileSearchAndOutputToCell.py
GroupingByHierarchy	..\DiffAssets\GroupingByHierarchy.py
FileDifferenceComparison	..\DiffAssets\FileDifferenceComparison.py

1. まずは **LEFT_HOME_DIRECTORY** を行う
2. 上記ワークブックを開いていた場合は閉じる
3. CMDでディレクトリ変更する

```
cd C:\FutureContents2D\DiffAssets
```
4. **LEFT_OR_RIGHT** を設定する
5. CMDで **FileSearchAndOutputToCell** を実行する

```
py .\FileSearchAndOutputToCell.py
```
6. CMDで **GroupingByHierarchy** を実行する

```
py .\GroupingByHierarchy.py
```
7. から **RIGHT_HOME_DIRECTORY** に対して行う
8. CMDで **FileDifferenceComparison** を実行する

```
py .\FileDifferenceComparison.py
```

ライセンス