Sourcetree常见问题

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **文档变更记录：** | | |
| **人员** | **日期** | **描述** |
| 崔凯 | 2019/11/10 | 创建文档 |

目录

[一、 仓库克隆 3](#_Toc24755001)

[1. 克隆过程中报错，导致克隆中断 3](#_Toc24755002)

[2. 无效的源路径/URL 3](#_Toc24755003)

[二、 拉取\提交 3](#_Toc24755004)

[三、 分支切换 3](#_Toc24755005)

[四、 分支合并 3](#_Toc24755006)

[3. 图片资源的注意事项 3](#_Toc24755007)

[1) 图片的位置 3](#_Toc24755008)

[2) 删除图片 3](#_Toc24755009)

[4. Unity中预制体保存 3](#_Toc24755010)

[五、 常见问题 4](#_Toc24755011)

[1. Java程序安装 4](#_Toc24755012)

[2. Java环境变量配置 4](#_Toc24755013)

# 仓库克隆

## 克隆过程中报错，导致克隆中断

如果仓库比较大，在克隆过程中会报错，导致克隆中断。

## 无效的源路径/URL

# 拉取\提交

# 分支切换

# 分支合并

## 图片资源的注意事项

### 图片的位置

**图片资源需要和 .tps文件在同一目录中。**新添加的图片需要复制到 .tps文件所在的目录中，再修改图集。如果不在同一目录，其他人通过GIT下载资源后会导致 .tps文件中图片丢失。

### 删除图片

及时删除不需要的图片资源，图片删除后需要在 .tps 文件中同步删除相应的资源。保证资源目录整洁，方便维护。目录中所有的资源都是需要加入到图集中的，不能多也不能少。

## Unity中预制体保存

**在unity中修改图集后一定要执行 Save Project。**如果遗漏会导致prefab不修改，无法提交的git上。

# 常见问题

## Java程序安装

## Java环境变量配置

该类型用于处理预制体中固定存在的UIPanel组件。选择UIPanel类型之后，将预制体中包含UIPanel组件的对象拖拽到对应位置即可。设置完成后，系统会在运行时自动修改UIPanel组件的SortOrder、Depth属性。