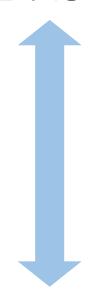
Git 사용방법

NPC 6기 루아 프로젝트 / 3팀 / 여름방학 설화

작성자: 정유진 (20191016)

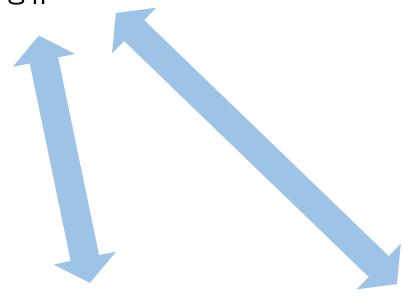
Remote Repository

원격저장소: 서버에서 관리, 다른 사람들과 공유



Local Repository

개인저장소: 내 개인 PC



Local Repository

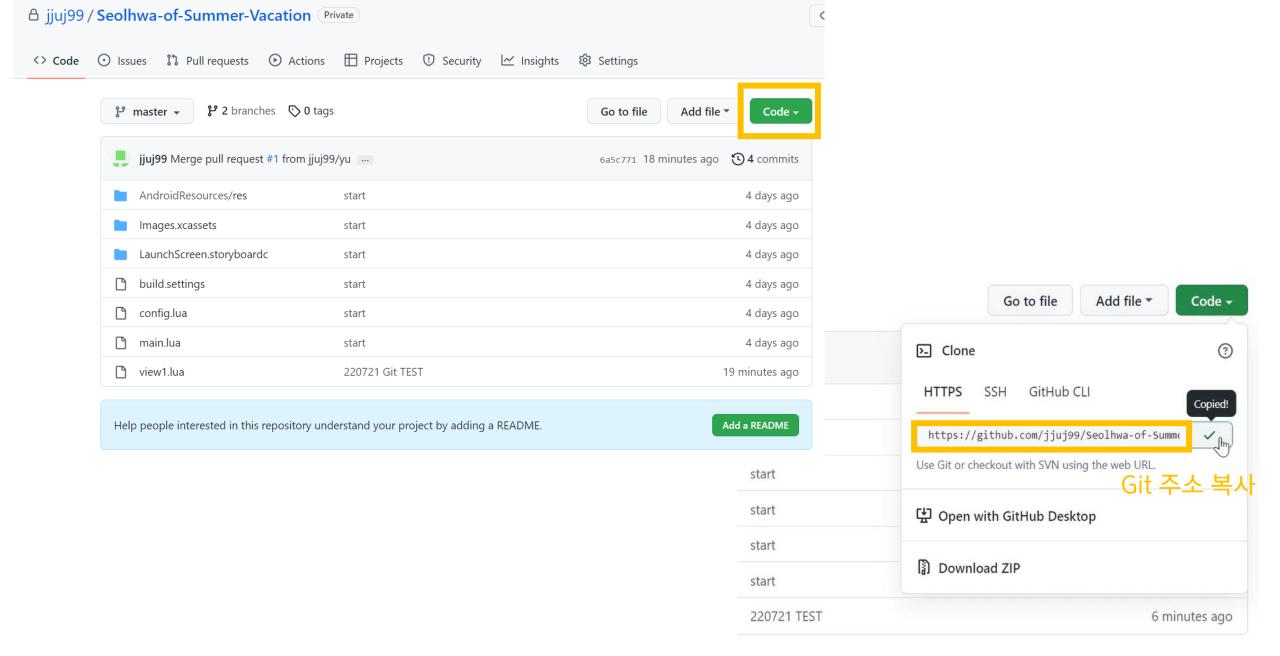
Local Repository

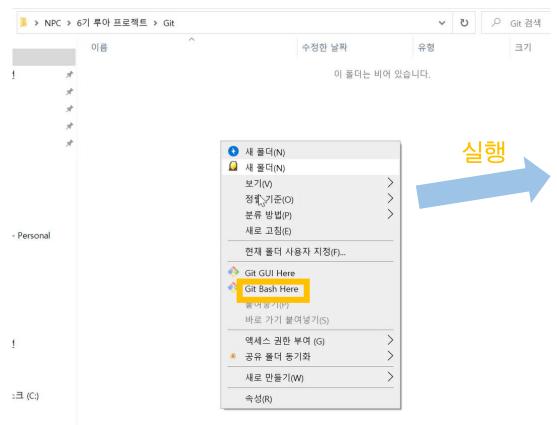
0. Git 설치

아래 링크 참고

https://coding-factory.tistory.com/245

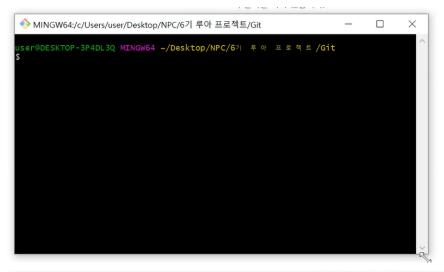
1. 프로젝트 파일 PC로 가져오기

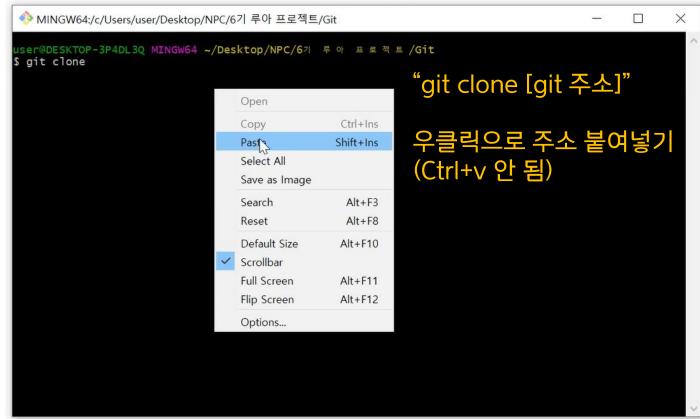


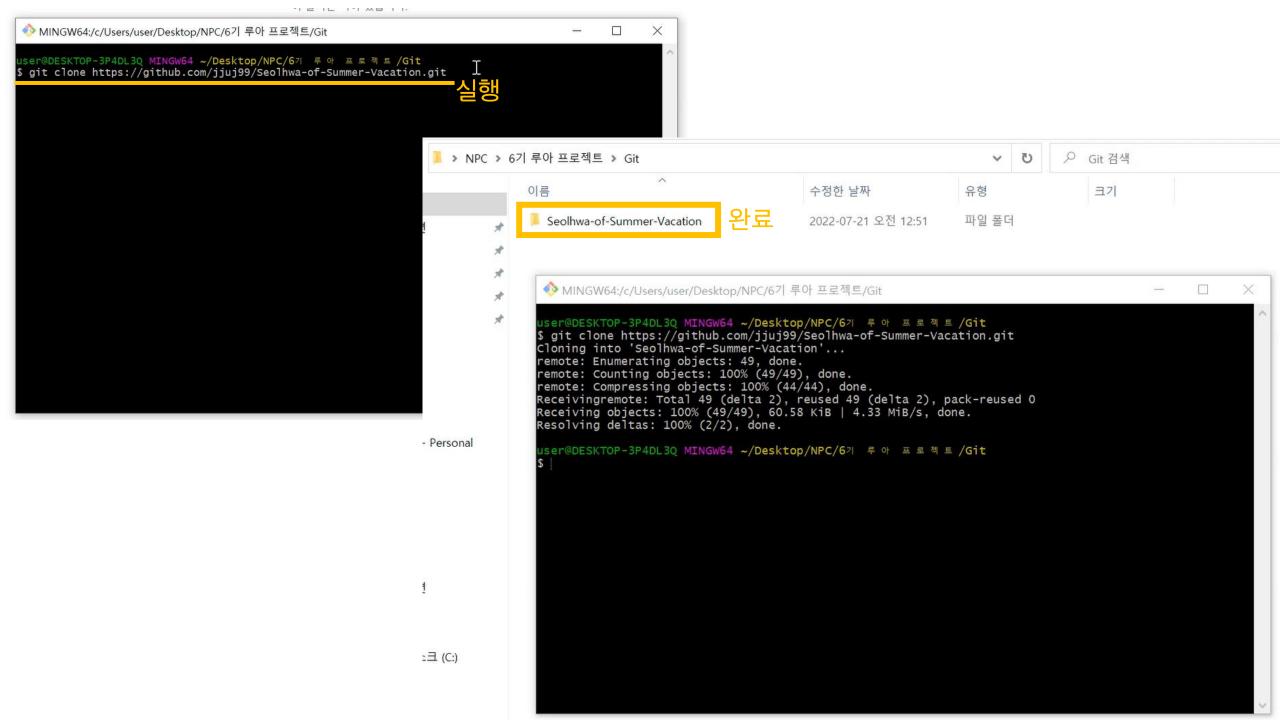


파일을 받고자 하는 폴더에서 우클릭으로 Git Bash Here 실행

(Bash를 주로 사용하고, GUI는 사용해보지 않아 Bash로 설명)

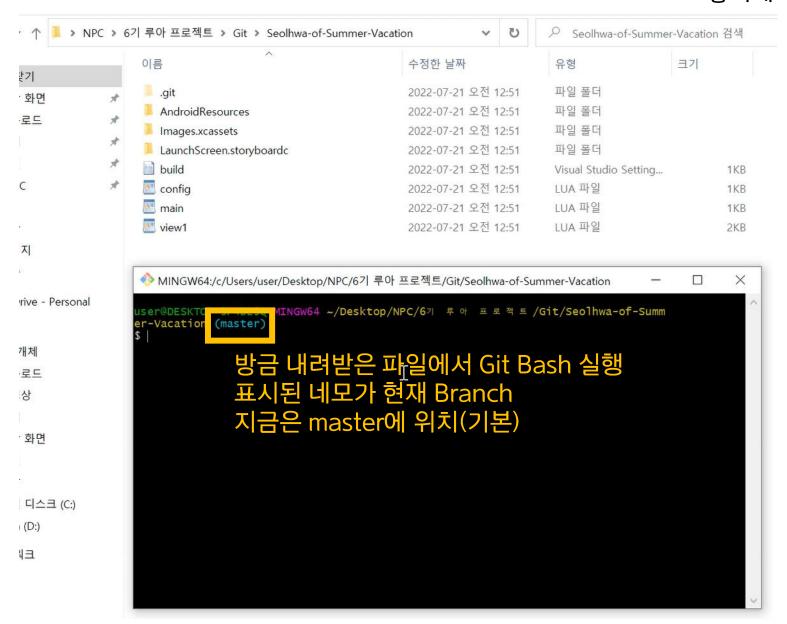






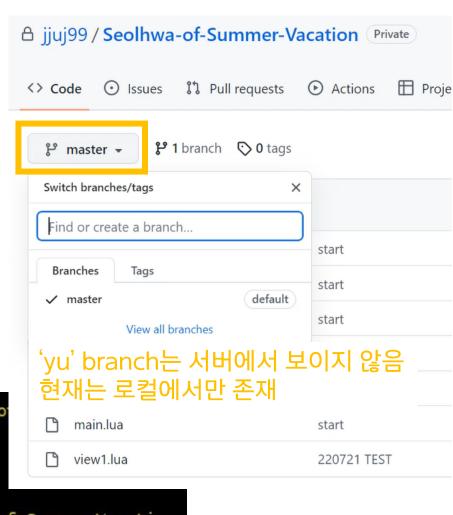
2. 브랜치 생성

Branch 개인의 독립적인 작업 영역 모든 팀원이 원본(master)에서 작업하는 것은 매우 위험! 그렇기에 개인 작업 영역이 필요



```
◈ MINGW64:/c/Users/user/Desktop/NPC/6기 루아 프로젝트/Git/Seolhwa-of-Summer-Vacation
ser@DESKTOP-3P4DL3Q MINGW64 ~/Desktop/NPC/6기 루아 프로젝트/Git/Seolhwa-of-Summ
r-Vacation (master)
git branch yu
               "git branch [branch 명]"
               브랜치 생성
               생성하고자 하는 브랜치 명 입력
               (이미지에서는 'yu')
```





3. 완료한 작업 올리기(push)

push 과정
git pull origin master
git add .
git commit -m "커밋 메시지 작성"
Git push origin [브랜치 명]

```
view1.lua
     -- view1.lua
     local composer = require( "composer" )
     local scene = composer.newScene()
10
    function scene:create( event )
        local sceneGroup = self.view
11
12
13
         --GIT TEST--
                            -- 테스트 코드
        local git = 1
15
                       코드 변경
     end
                        (코드에 오류가 없어야 한다.)
17
```

커밋 메시지의 경우 자유롭게

하지만 현재는 팀 프로젝트이기에 규칙을 정하여 통일성있고 어떤 작업을 진행했는지 알기 편하게 작성

메시지 > "날짜 완료한 작업"

ex)

"220701 미니게임 계단오르기 오브젝트 배치 완료 "

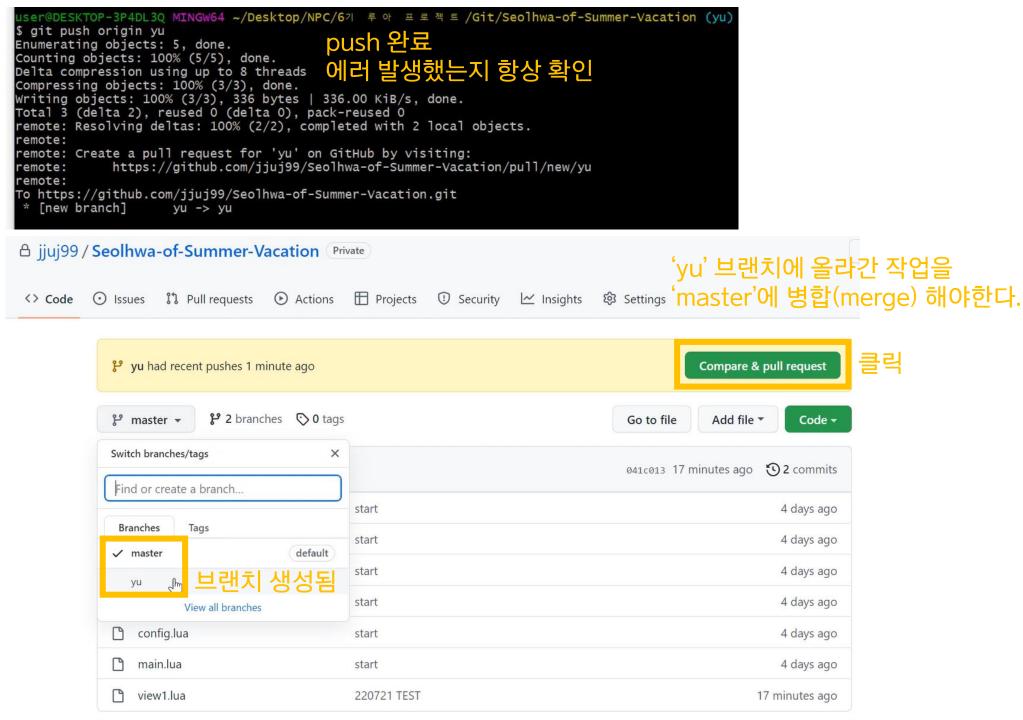
```
user@DESKTOP-3P4DL3Q MINGW64 ~/Desktop/NPC/6기 루 아 프로젝트/Git/Seolhwa-of-Summer-Vacation (yu)
$ git pull origin master PUSh(작업 올리기) 전 pull(작업 내려받기) 필수
From https://github.com/jjuj99/Seolhwa-of-Summer-Vacation
* branch master -> FETCH_HEAD
Already up to date.

user@DESKTOP-3P4DL3Q MINGW64 ~/Desktop/NPC/6기 루 아 프로젝트/Git/Seolhwa-of-Summer-Vacation (yu)
$ git add .

user@DESKTOP-3P4DL3Q MINGW64 ~/Desktop/NPC/6기 루 아 프로젝트/Git/Seolhwa-of-Summer-Vacation (yu)
$ git commit -m "220721 Git TEST"
[yu 215baa7] 220721 Git TEST
1 file changed, 2 insertions(+), 1 deletion(-)

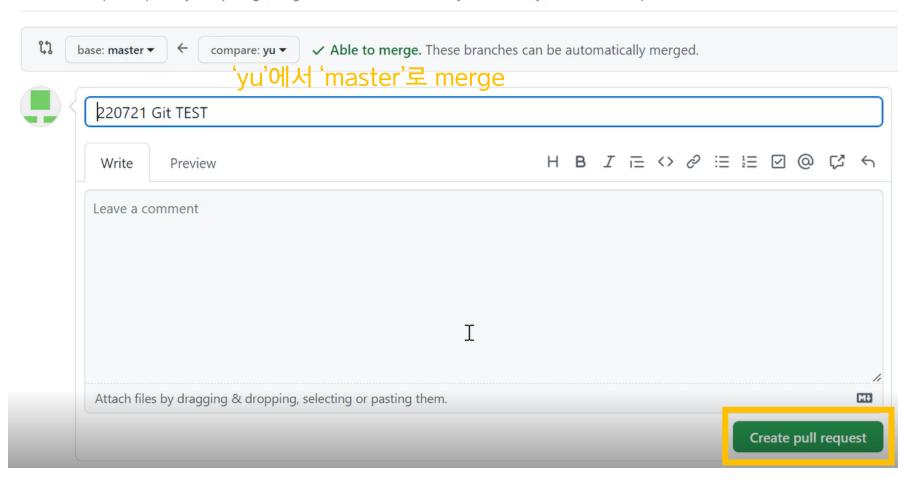
user@DESKTOP-3P4DL3Q MINGW64 ~/Desktop/NPC/67 루 아 프로젝트/Git/Seolhwa-of-Summer-Vacation (yu)
$ git push origin yu 본인 Pesktop/NPC/67 루 아 프로젝트/Git/Seolhwa-of-Summer-Vacation (yu)
```

Error가 발생했는지 확인해야 한다. 다른 사람들과 작업한 부분이 겹치는 등이 있을 경우 conflict 발생

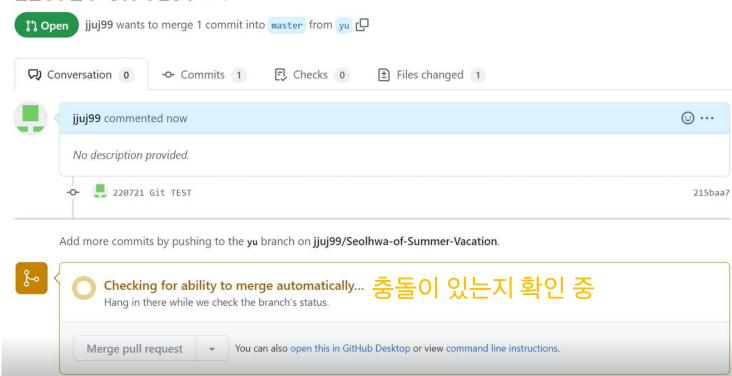


Open a pull request

Create a new pull request by comparing changes across two branches. If you need to, you can also compare across forks.



220721 Git TEST #1



충돌 없으면 Merge pull request 실행

Add more commits by pushing to the yu branch on jjuj99/Seolhwa-of-Summer-Vacation.

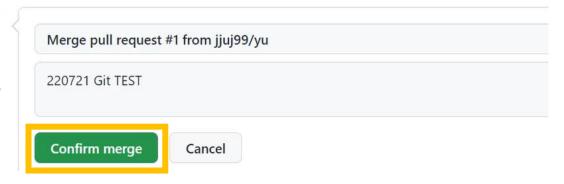
Continuous integration has not been set up
GitHub Actions and several other apps can be used to automatically catch bugs and enforce style.

This branch has no conflicts with the base branch
Merging can be performed automatically.

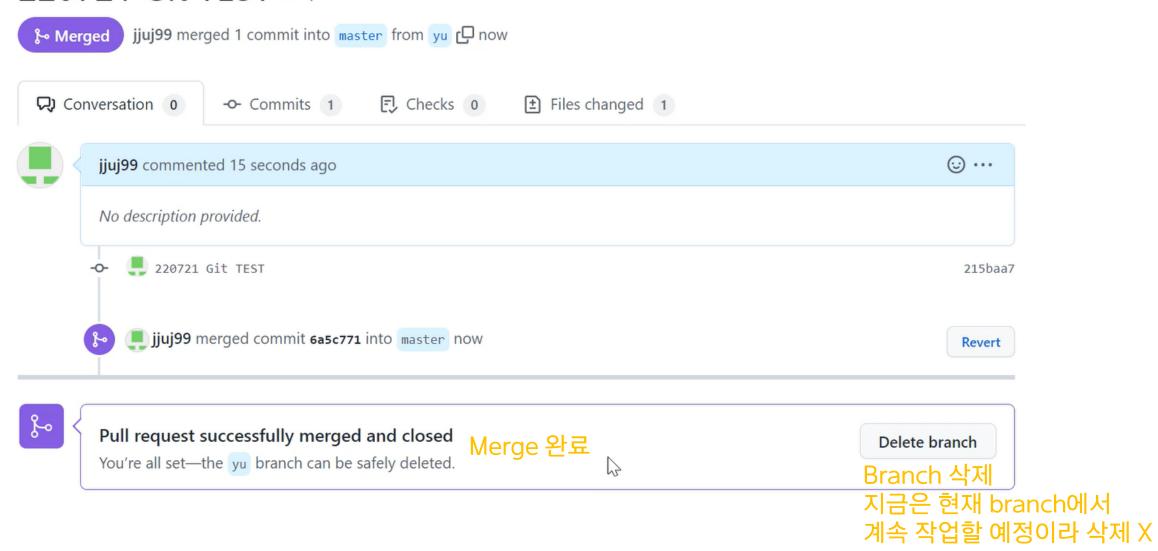
Merge pull request

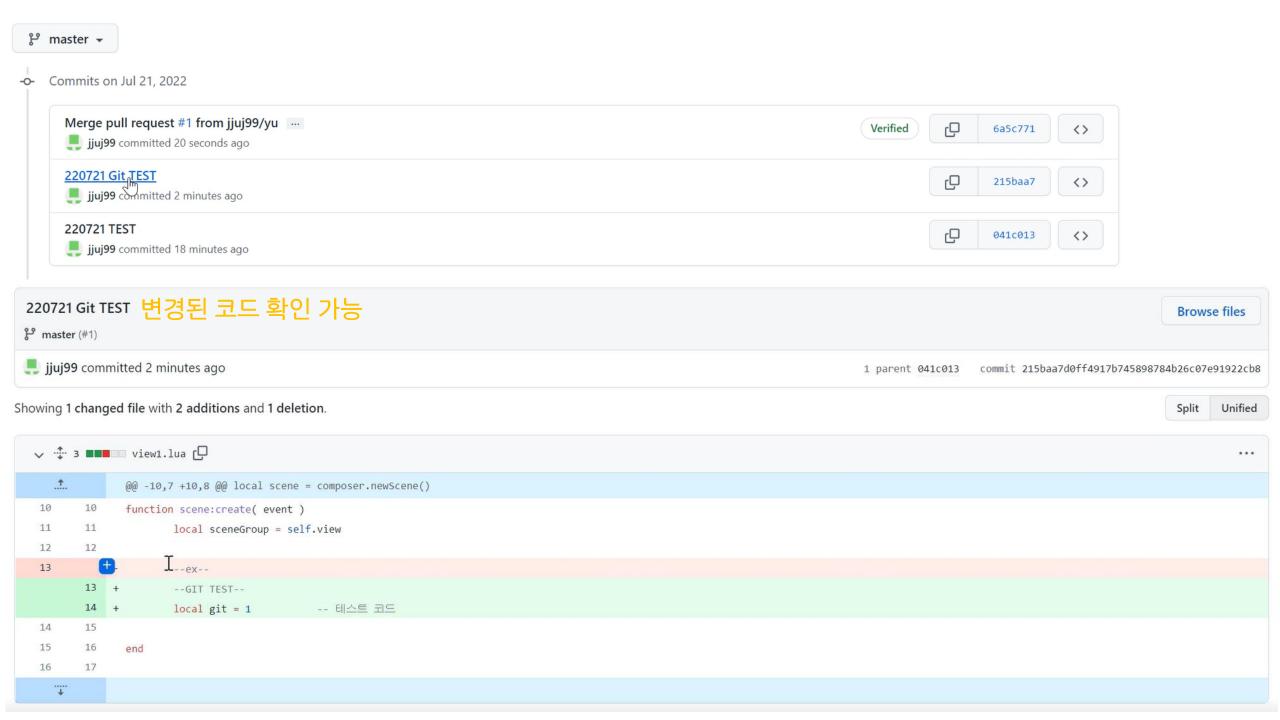
ou can also open this in GitHub Desktop or view command line instructions.

Add more commits by pushing to the yu branch on jjuj99/Seolhwa-of-Summer-Vacation.



220721 Git TEST #1





4. 작업 내려 받기(pull)

pull 과정

git pull origin master

'master' branch의 파일을 내려 받는다.

```
유진 @DESKTOP-I5FMHLM MINGW64 ~/Desktop/NPC/6기 투아 프로젝트/Git/여름방학 설花 (yu2)
$ git pull origin master
                                         pull 실행
emote: Enumerating objects: 6, done.
remote: Counting objects: 100% (6/6), done.에러 있는지 확인
emote: Compressing objects: 100% (2/2), done.
emote: Total 4 (delta 2), reused 3 (delta 2), pack-reused 0
Unpacking objects: 100% (4/4), 919 bytes | 153.00 KiB/s, done.
From https://github.com/jjuj99/Seolhwa-of-Summer-Vacation
 * branch
                    master
                              -> FETCH_HEAD
  041c013..6a5c771 master
                              -> origin/master
Updating 041c013..6a5c771
Fast-forward
view1.lua | 3 ++-
1 file changed, 2 insertions(+), 1 deletion(-)
```

현재 다른 컴퓨터 변경된 코드 반영 X

```
local composer = require( "composer" )

local scene = composer.newScene()

function scene:create( event )

local sceneGroup = self.view

--ex--

end

function scene:show( event )

local sceneGroup = self.view

local phase = event.phase

if phase == "will" then

-- Called when the scene is still off screen and is about to move on screen

elseif phase == "did" then

-- Called when the scene is now on screen

-- INSERT code here to make the scene come alive
-- e.g. start timers, begin animation, play audio, etc.

end

end

end
```

pull

git pull origin master

push

git pull origin master git add . git commit -m "커밋 메시지 작성" Git push origin [브랜치 명]