

2016

Out Limits Team

By Kelt

[DEVELOPMENT GUIDE]

В данном документе содержится справочная информация для работы с проектом, настройки, подключения, используемые программы, формы отчётности.

Оглавление

Форма сдачи отчётности	2
Время проведения совещаний и обсуждения	3
Настройка .git	3
Структура папок проекта	5
Content:	5
Source:	6
Названия файлов проекта	7
Общее	7
Анимация:	7
Создание переменных Blueprint	9
Названия объектов C++ классов	9


Форма сдачи отчётности

<http://outlim-dev.ru/collab/public/projects/1> - по данному адресу находится доска разработки.

Стендовая сцена · Task #24 · Created by Dark Kelt on 31 Oct 2016

Edit Task 🗑️ ⋮

☐ Дикий плющ



Используемый меш дикого плюща

+ Add a Subtask

Discussion

DK Write a comment

Task List
[Models](#)

Assignee
[Aleksandr Bereishik](#)

Due On
[Set...](#)

Labels
[Add...](#)

☐ Hidden from clients
☐ High priority

Subscribers [Choose](#)

DK Dark Kelt
AB Aleksandr Bereishik

Reminders
[Add...](#)

Red arrows with numbers 1 through 6 point to specific elements: 1 points to the task title, 2 points to the assignee, 3 points to the due date, 4 points to the labels, 5 points to the subscribers, and 6 points to the discussion section.

1 – Область описания задачи

2 – кто выполняет задачу

3 – дата истечения

4 – дополнительные метки, по ним можно искать и сортировать задачи

5 – наблюдатели за выполняемой задачей

6 – область комментариев

В области комментариев(6) исполнитель задачи (2) оставляет результат разработки. Если у файла не назначена дата истечения, то отчётность идёт каждый день. Если же есть дата истечения, то на середине истечения срока, в комментариях оставить прогресс. Принцип таков: 1 комментарий = 1 результат работы. Для 3d/2d - скриншот результата; для программных систем – видео; для игрового дизайна – скрин изменений в документе, что было, что стало; для лвл. дизайна – скрин локации; для аудио - дорожка.

Время проведения совещаний и обсуждения.

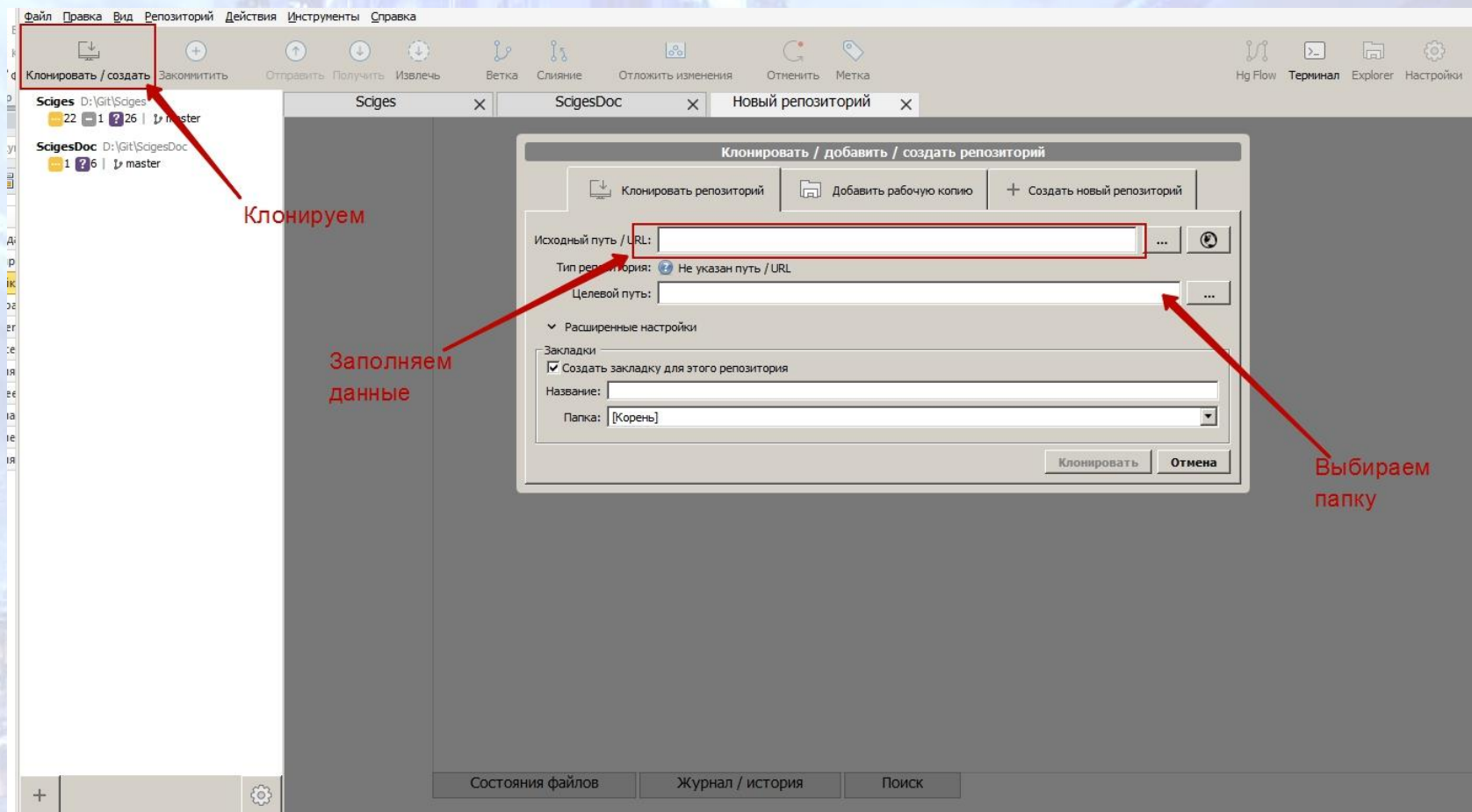
Сборы проводятся в Discord в **15:00 по мск**. Ссылка доступа: <https://discord.gg/TTNcfP3>

Обсуждать наработки игры можно по адресу: <http://outlim-dev.ru/forum/>

Так же будут свободные сборы, они относятся уже к индивидуальным участникам и группам разработчиков. Заявки на индивидуальные сборы будут по данному адресу: <http://outlim-dev.ru/forum/?app=forums&module=forums&controller=topic&id=49>

Настройка .git

1. Качаем Source Tree (<https://www.sourcetreeapp.com/>).
2. Регистрируем приложение
3. Запускаем приложение и создаём репозиторий нажав на «Клонировать», и в URL подставляем строку: <http://5.189.167.97:7568/scm/git/Sciges>



4. После чего проводим индивидуальную настройку git под вашего пользователя

Затем отключаем галочку


Заходим сюда

Прописываем свои данные указанные при регистрации в git

Структура папок проекта

Content:

Content\AI



Content\Base
Content\Character
Content\Experimental
Content\Effects
Content\Environment
Content\Gameplay
Content\Sounds
Content\UI
Content\Weapon
Content\UserFolder\NameDeveloper

Source:

Source\System
Source\Structs
Source\Enums
Source\SQLScripts

Названия файлов проекта

Общее

Blueprint	BP_<Name>
Blueprint Interface	BPI_<Name>
Material	M_<Name>
Material Instance	MI_<Name>
Material Function	MF_<Name>
Material Parameter Collection	MPC_<Name>
Static Mesh	SM_<Name>
Skeletal Mesh	SK_<Name>
Texture	T_<Name>
Particle System	PS_<Name>
Sound	S_<Name>
Sound Cue	SCUE_<Name>
Attenuation	Att_<Name>
Enumeration	E<Name>
Render Target	RT_<Name>
Vector/Float/Color Curve (Spline)	Spl_<Name>
Camera Shake (Effects)	Cam_<Name>
User Widget	Widget_<Name>
Font	Font_<Name>
Concept Asset	C_<Name>
Foliage	F_<Name>

Анимация:

Animation Blueprint	<Name>_AnimBlueprint
Physics Asset	<Name>_Physics
Skeleton	<Name>_Skeleton
Blendspace	<Name>_Blendspace

AnimMontage

<Name>_Montage



Создание переменных Blueprint

<Имя_Системы>_<Назначение>_<Имя_Объекта>

Пример: SystemSkills_Logic_HitCount

Назначение (может быть как один пункт, так и несколько):

- GUI
- Physic
- Logic
- Animation

Названия объектов C++ классов

- <Name System>_<Name Attribute >
- <Name System>_<Name Function >
- <Name System>_<Name Function>_<Name Attribute >

Имена системы – Name_System.

System Skills	SSkills
System Spells	SSpells
System Equip	SEquip
System Inventory	SInventory
System Interaction	SInteraction