|  |  |
| --- | --- |
|  | **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](#_Toc467096397)

[Время проведения совещаний и обсуждения. 3](#_Toc467096398)

[Настройка .git 3](#_Toc467096399)

[Структура папок проекта 5](#_Toc467096400)

[Content: 5](#_Toc467096401)

[Source: 6](#_Toc467096402)

[Названия файлов проекта 7](#_Toc467096403)

[Общее 7](#_Toc467096404)

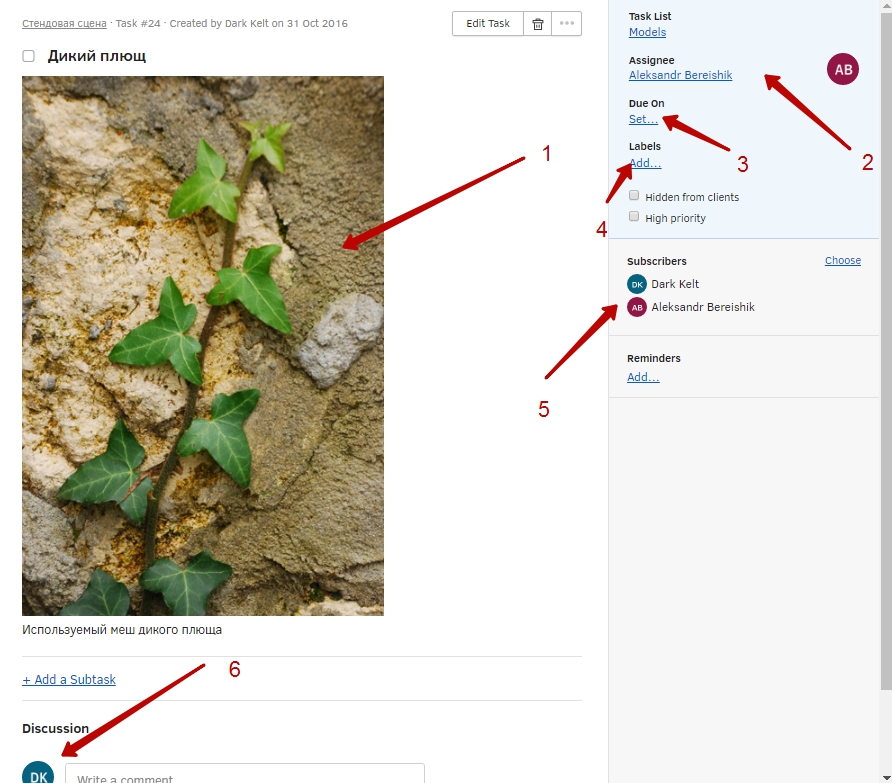
[Анимация: 7](#_Toc467096405)

[Создание переменных Blueprint 9](#_Toc467096406)

[Названия объектов C++ классов 9](#_Toc467096407)

# Форма сдачи отчётности

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



**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 истечение, 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.

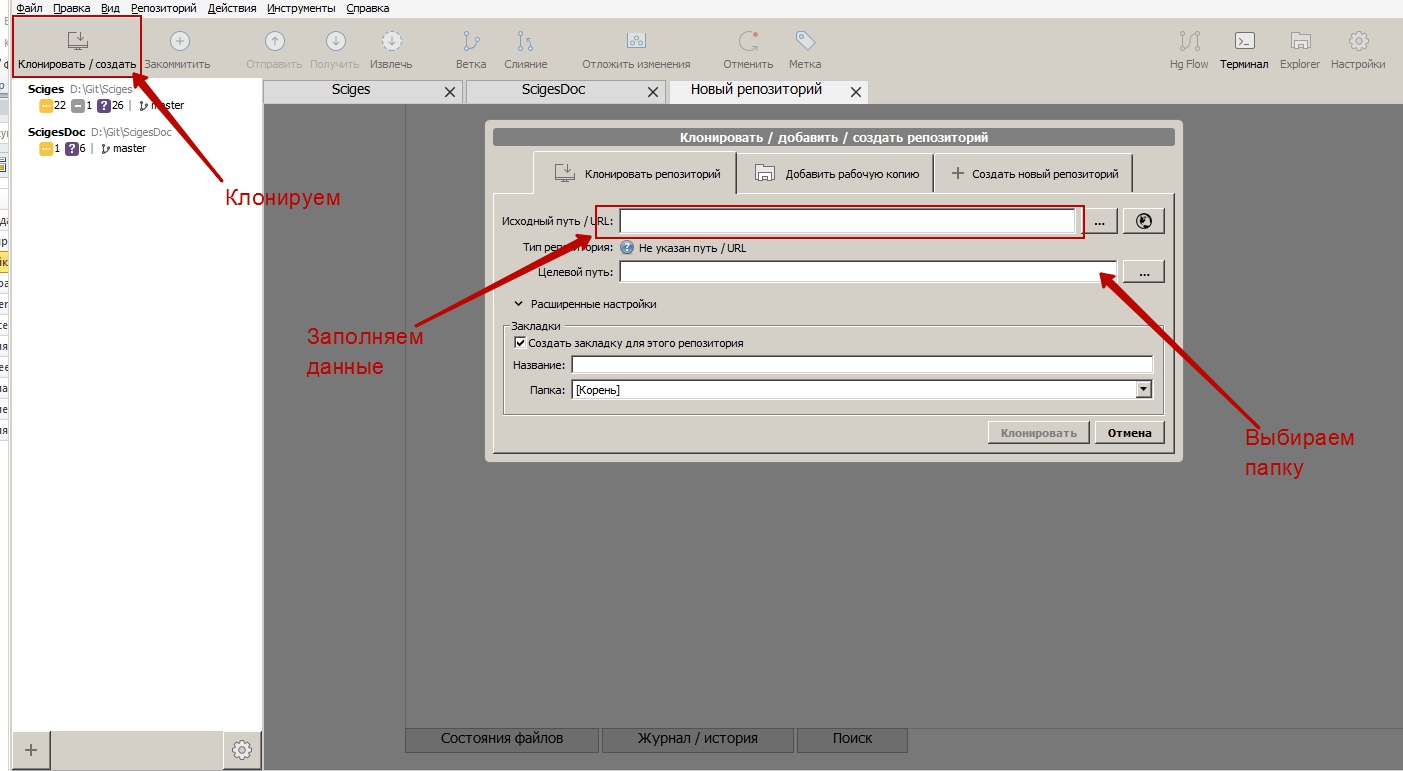
Сборы проводятся в Discord в **15:00** **по мск**. Ссылка доступа: <https://discord.gg/TTNcfP3>

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

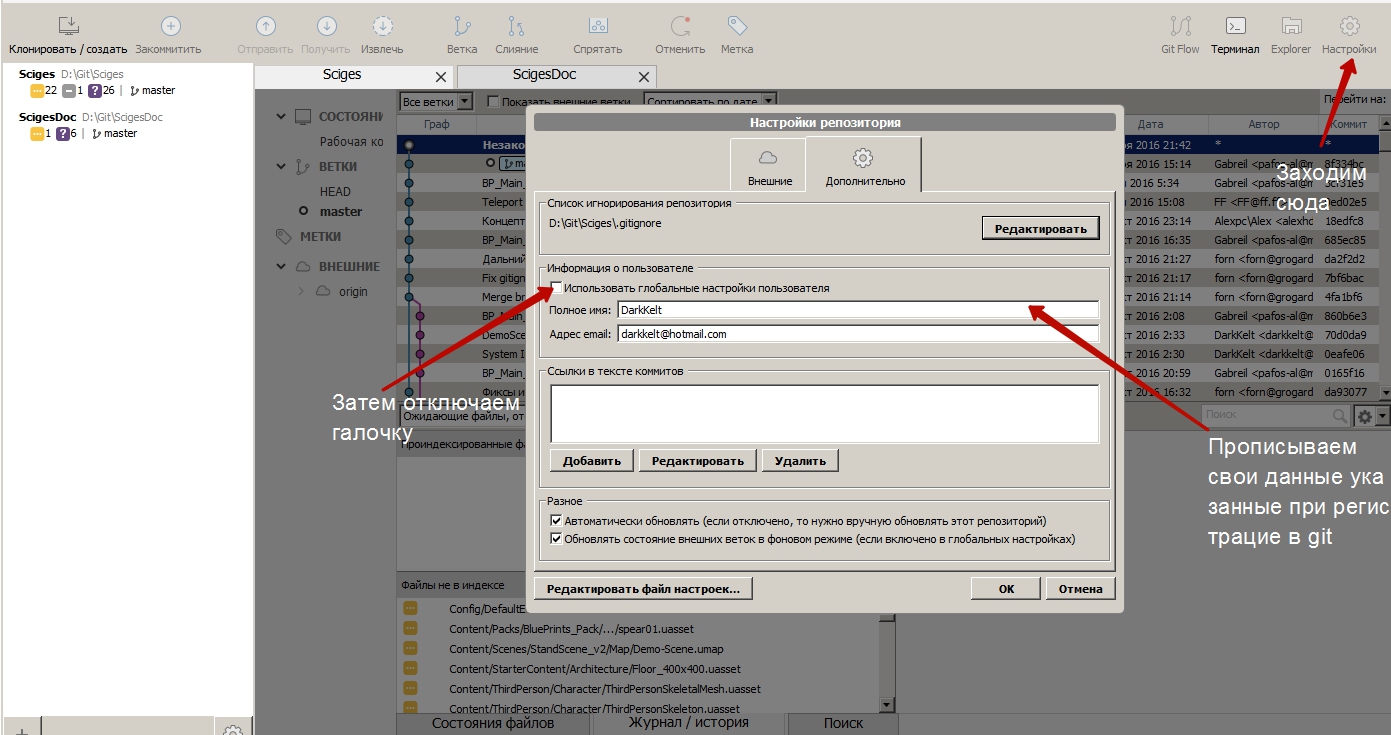
Так же будут свободные сборы, они относятся уже к индивидуальным участникам и группам разработчиков. Заявки на индивидуальные сборы будут по данному адресу: <http://outlim-dev.ru/forum/?app=forums&module=forums&controller=topic&id=49>

# 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



1. После чего проводим индивидуальную настройку git под вашего пользователя



# 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\**Systems**

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 |