

Unity git 手順_完成_0.01

大まかな手順説明

0.前提

1. ProgateでGitのコマンド理解
2. Gitのアカウント作成
3. Git hubの説明
4. ソースツリーインストール
5. Git hubでクローン、フォーク
6. ソースツリーの使用
7. Unityで開く
8. 更新差分をSourcetreeでプッシュ
9. 差分のプル

前提と注意事項

Git

リポジットリ

Github

本編

4. ソースツリーインストール
5. Git hub でクローン、フォーク
6. ソースツリーの使用
7. Unity で開く
8. 更新差分を Sourcetree でプッシュ
リモート名: upstream で統一
何か変更したら
Git hub でプルリクエスト
9. 差分のプル

お疲れさまでした！！！！！！！！！！！！！！！！！！

大まかな手順説明

0.前提

1.ProgateでGitのコマンド理解

<https://prog-8.com/courses>

<https://prog-8.com/git/study/1/1>

→ コマンドを使いこなせなくても、できることと手順を理解して欲しい

2. Gitのアカウント作成

<https://prog-8.com/docs/git-env-win>

→ みんなでやる予定

3. Git hubの説明

→ みんなでやる予定

4. ソースツリーインストール

5. Git hubでクローン、フォーク

6. ソースツリーの使用

7. Unityで開く

8. 更新差分をSourcetreeでプッシュ

- Sourcetreeに本家リポジトリのURLを登録します
- Git hubでプルリクエスト

9. 差分のプル

前提と注意事項

- 以下の通りやったけど駄目だった場合、柳澤か安藤に相談してください。
- Progateでgitの基本的な知識を前提としています
- 最低限 git add → git commit -m "" → git push (→ git pull)の機能を理解してください。
- **作業始める前にPullをしましょう！**

Git

- git は ソースコードなどの変更履歴を記録・追跡するための分散型バージョン管理システム

- git の操作方法はcmdによるコマンド操作、Sourcetreeによる視覚的な操作などがある

リポジトリ

- リポジトリ→ファイルなどを記録する場所
- **本家リポジトリ→（ここでは、[AT0139/unity_test \(github.com\)](https://github.com/AT0139/unity_test)）**
- **自分のリポジトリ→本家リポジトリからForkして作成したリポジトリ**
- **本家リポジトリを自分のリポジトリにコピーして、更新を本家リポジトリに反映する流れ**
- **↑なので本家リポジトリ側の操作は記載していません！**

Github

- git hubの画面慣れないよな。わかる。でも我慢してくれ。
- git hubの画面は**絶対に日本語翻訳しないでください**

本編

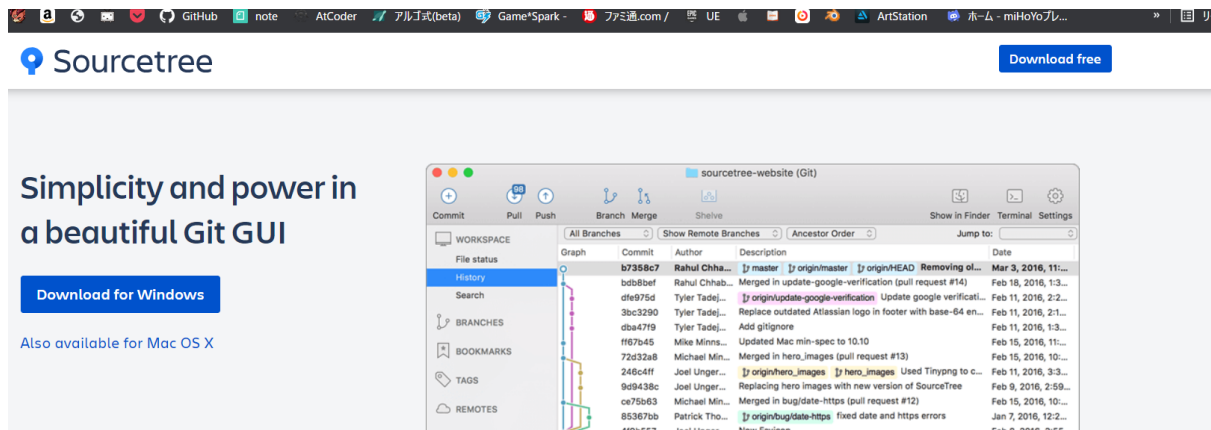
4.ソースツリーインストール

Sourcetree | Free Git GUI for Mac and Windows

As our new Bitbucket space station administrator, you need to be organized. When you make files for your space station, you'll want to keep them in one place and shareable with teammates,

<https://www.sourcetreeapp.com/>



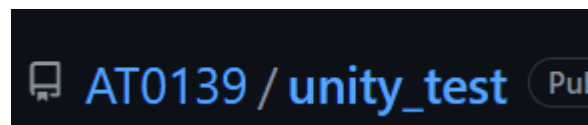


Download free

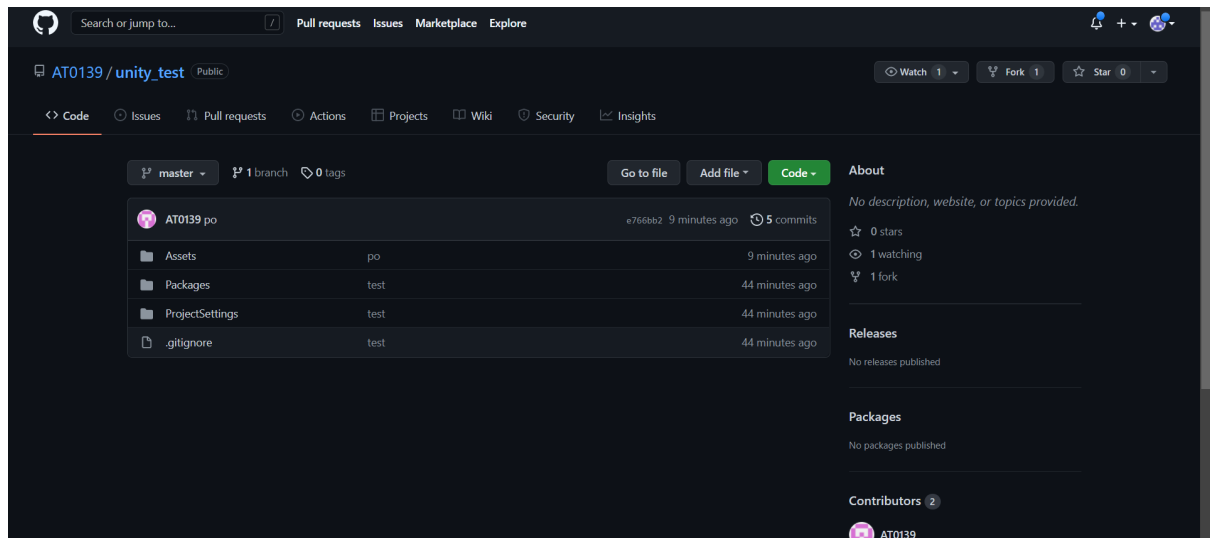
5.Git hubでクローン、フォーク

↓（テスト）本家リポジトリに行くと
（これは使えないけど、テストでやってみてね）

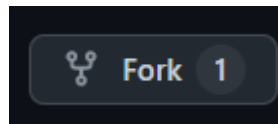
https://github.com/AT0139/unity_test



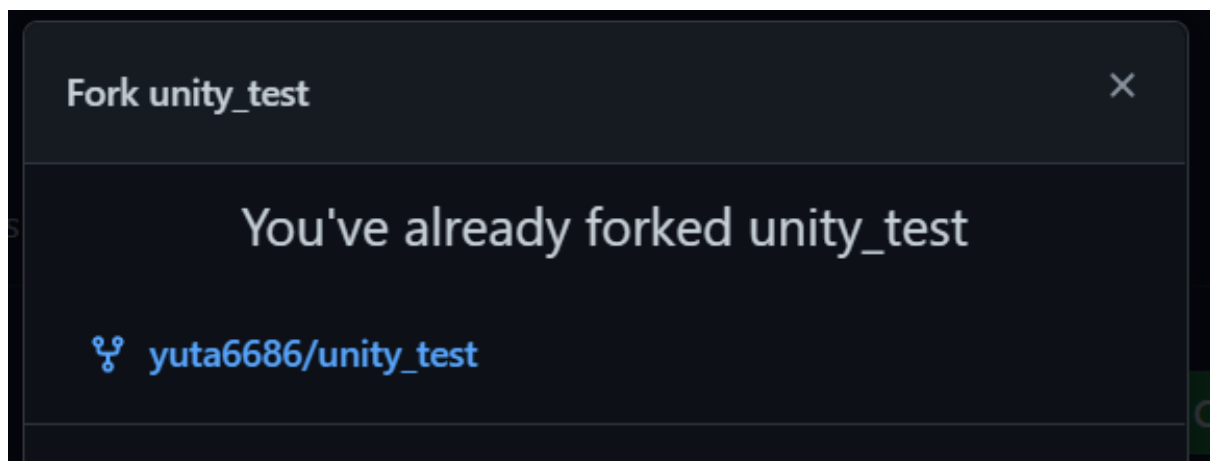
こんな画面になります



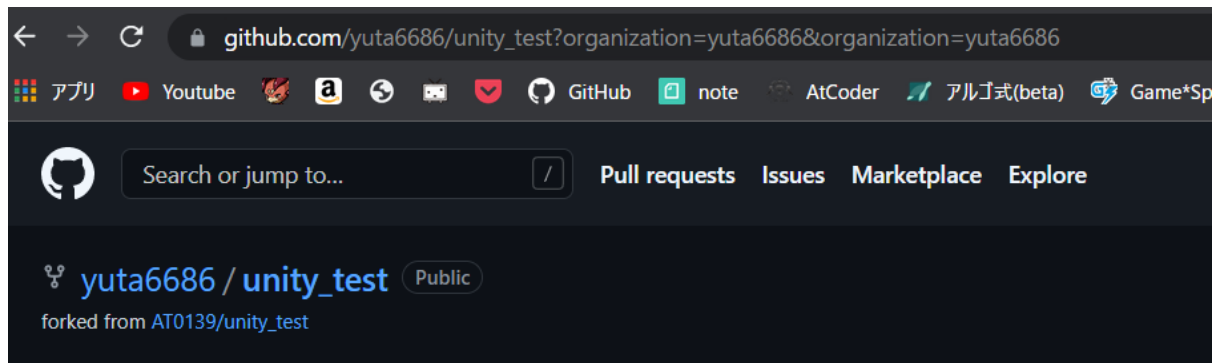
右上のForkボタンをクリック



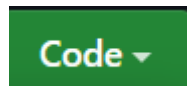
自分のリポジトリを作成します
(↓は既に作ってあるw)



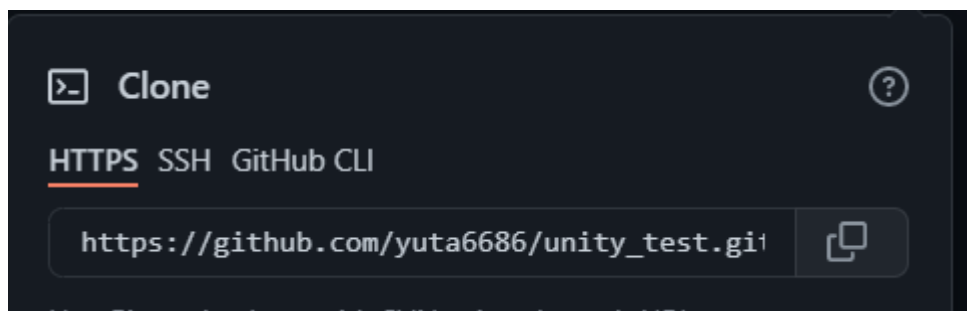
↓自分のリポジトリになった (“URL”と”forked from AT0139/unity_test”を見ればわかるかな)



緑色のCodeボタンを押して、



URLをコピー



↓コピーペースト

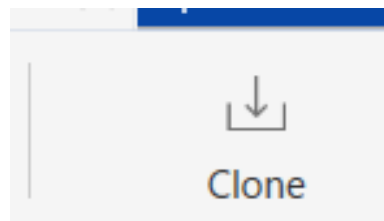


6. ソースツリーの使用

このURLをSourceTreeでCloneします



ローカルリポジトリ



Clone

Cloning is even easier if you set up a [remote account](#)

参照

リポジトリタイプ: [?](#) パス / URL が指定されていません

参照

Local Folder:

＞ 詳細オプション

クローン

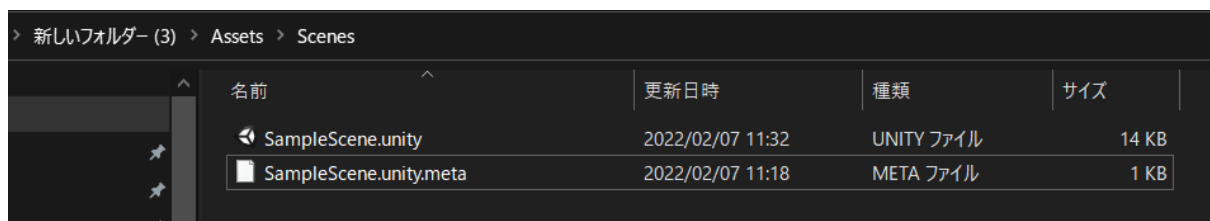
クローンするパスを設定したら

クローン

7.Unityで開く

クローンできたら

Assets → Scene → .unity

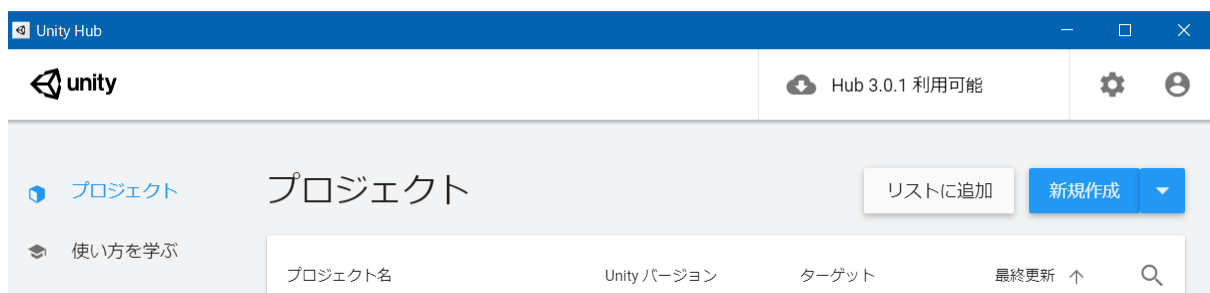


名前	更新日時	種類	サイズ
SampleScene.unity	2022/02/07 11:32	UNITY ファイル	14 KB
SampleScene.unity.meta	2022/02/07 11:18	META ファイル	1 KB

これを押すと、Hubが開きます

SampleScene.unity

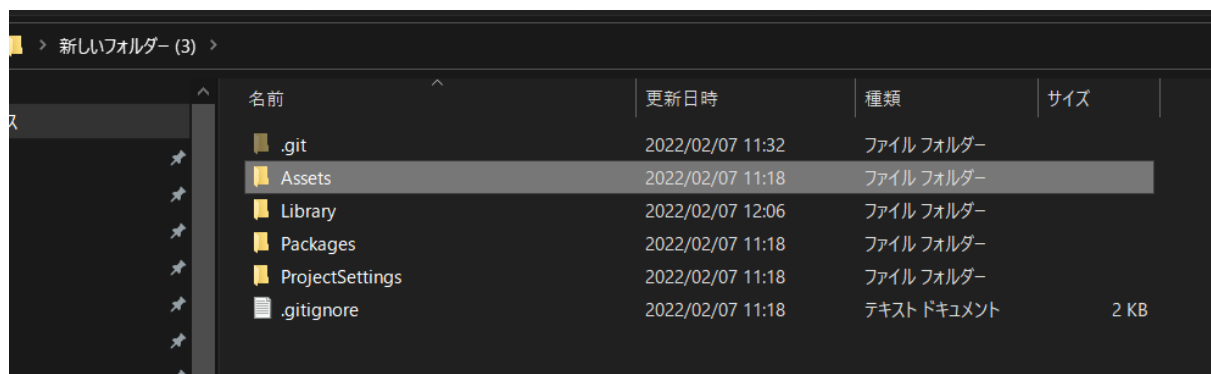
ハブで



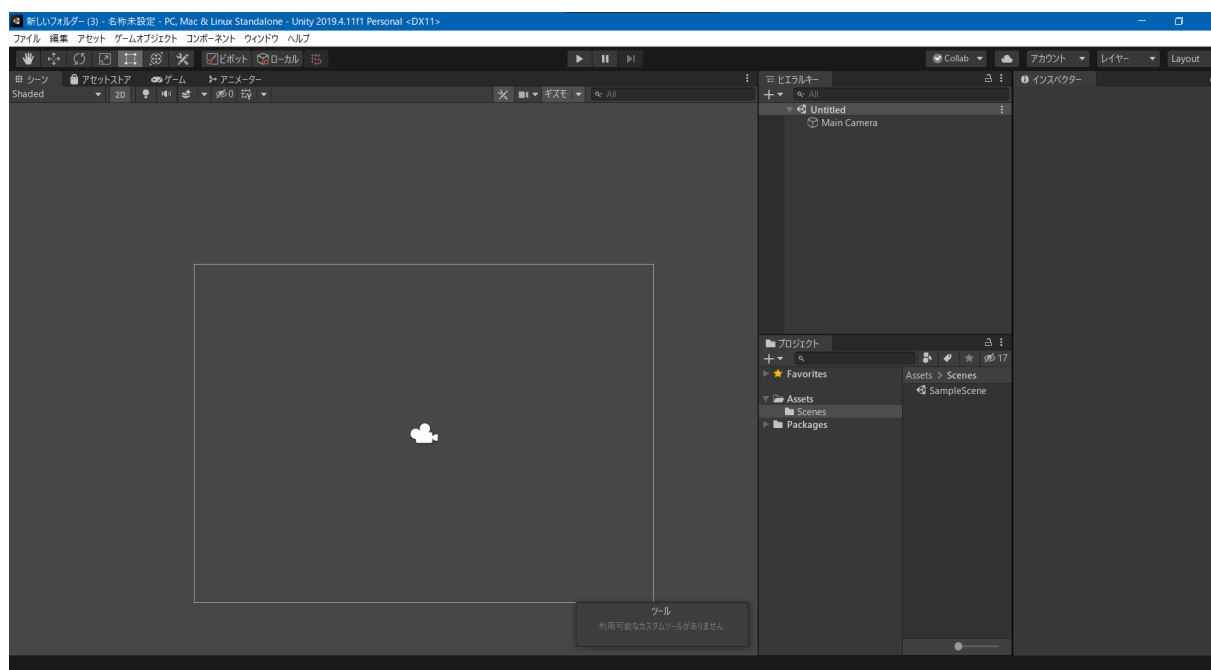
リストに追加で

リストに追加

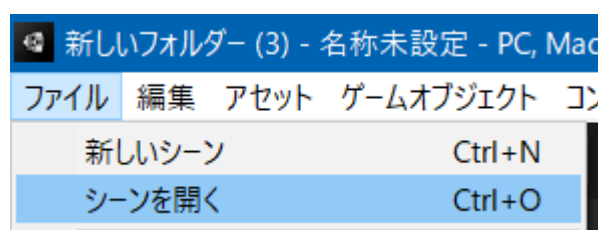
プロジェクトのパスを追加（ここでは新しいフォルダー(3)）



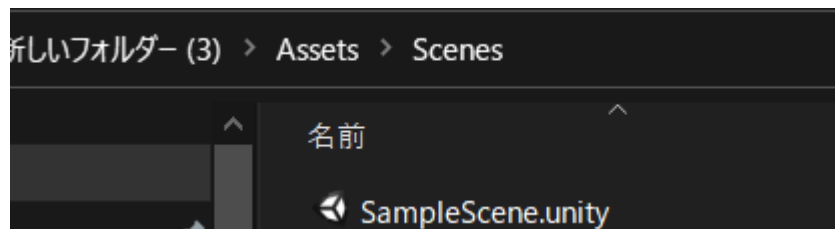
プロジェクト開いてもまだできてません



シーンを開くで



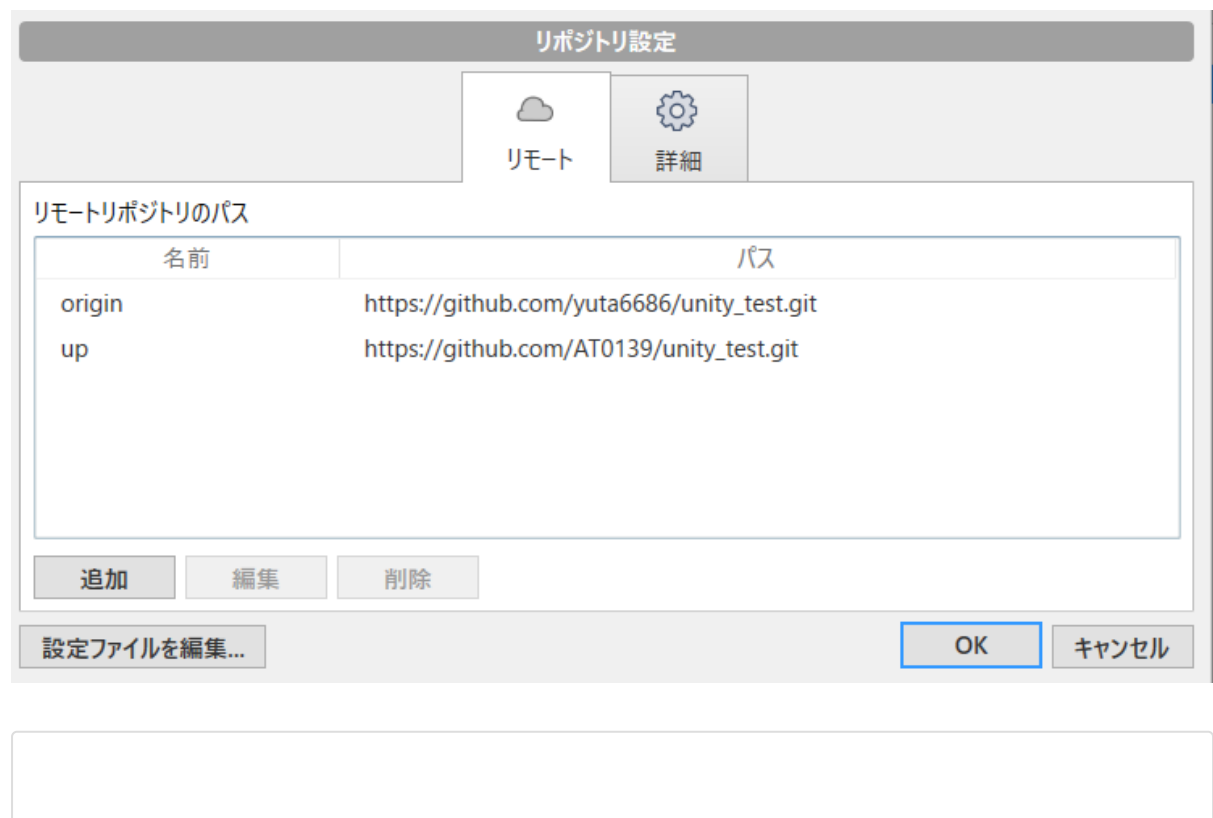
.unityを開く



これで、ちゃんとクローンできたはず。

8.更新差分をSourcetreeでプッシュ

まず、Sourcetreeに本家リポジトリのURLを登録します



追加ボタンをクリック

追加

リモートの詳細設定

必要な情報

リモート名: ☐ デフォルトリモート

URL/パス:

外部サービスとの拡張統合オプション

Remote Account:

Generic Account
Generic Host

Legacy Account Settings:

ホストタイプ: 不明

ルート URL:

ユーザー名:

拡張統合を使うと Bitbucket など外部のホスティングプロバイダとより深く連携することができます。例えば、サイトでリンクを開いたときに既存のクローンを見つけて表示し、そのままプルリクエストを作成することができます。

OK キャンセル

ここに本家リポジトリのURL↓を入れる

(これは使えない)

https://github.com/AT0139/unity_test

URL/パス:

リモート名: ☐ デフォルトリモート

URL/パス:

リモート名：upstream で統一

こんな感じになればOK

リポジトリ設定

リモート

詳細

リモートリポジトリのパス

名前	パス
origin	https://github.com/yuta6686/unity_test.git ← 自分のリポジトリのURL
up	https://github.com/AT0139/unity_test.git ← 本家のリポジトリのURL

↑
本家のリポジトリの名前は"upstream"に統一します
これは間違ってます()

追加

編集

削除

設定ファイルを編集...

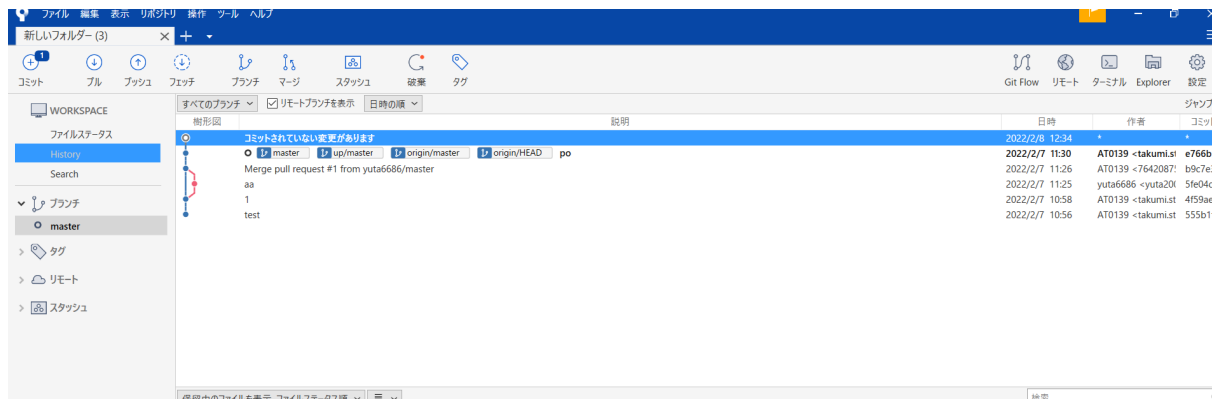
OK

キャンセル

何か変更したら

保存してコミットしてプッシュ

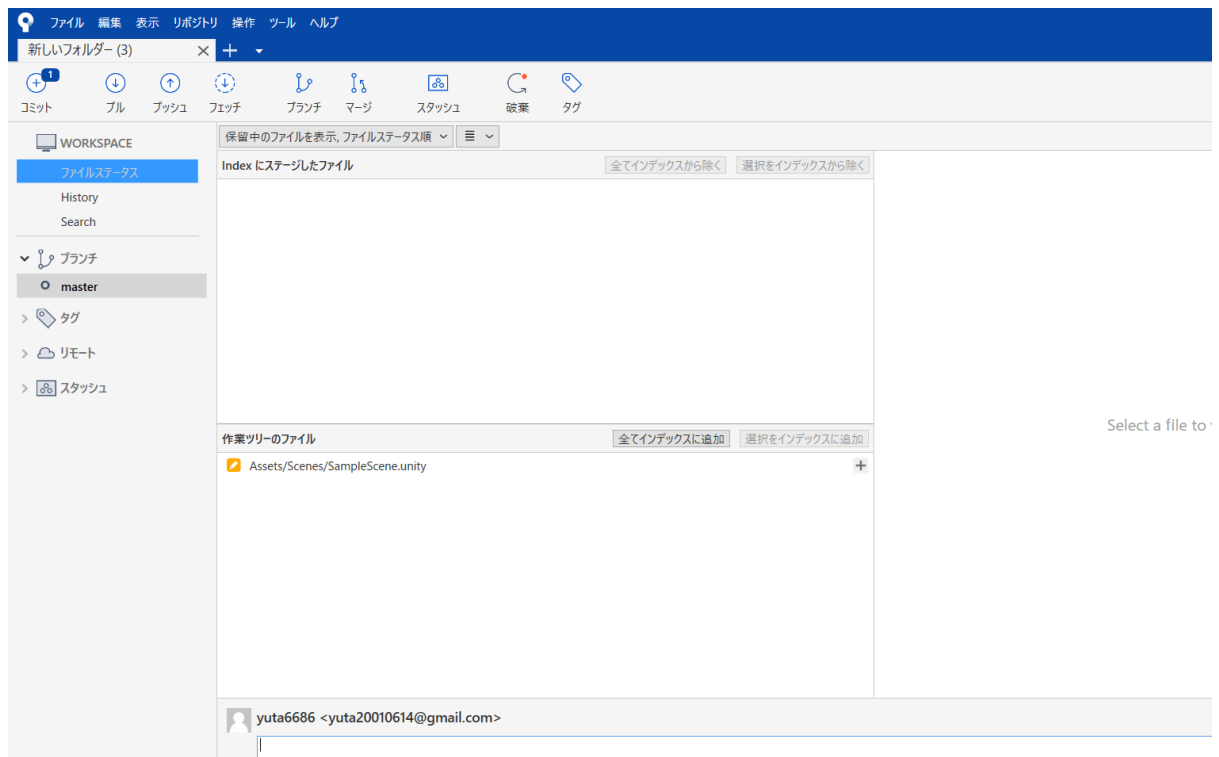
変更があるとコミットに通知が付きます



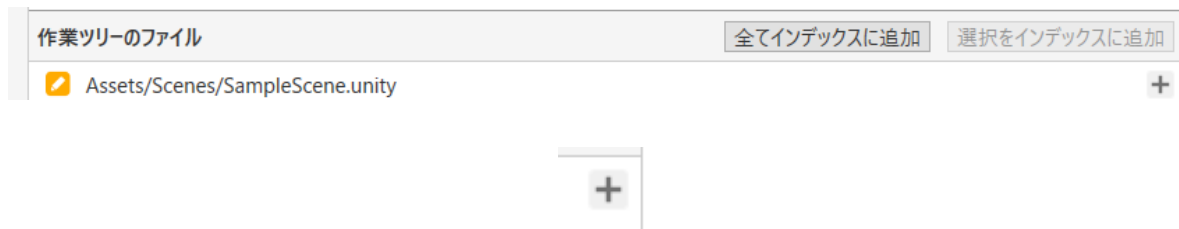
これをクリック



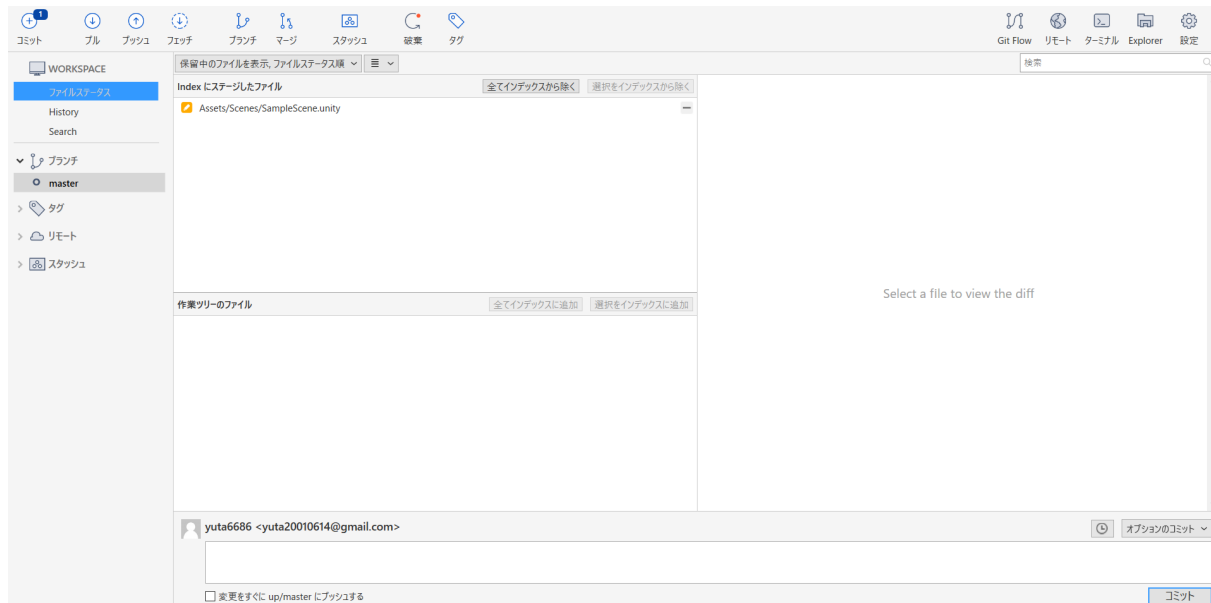
こんな画面



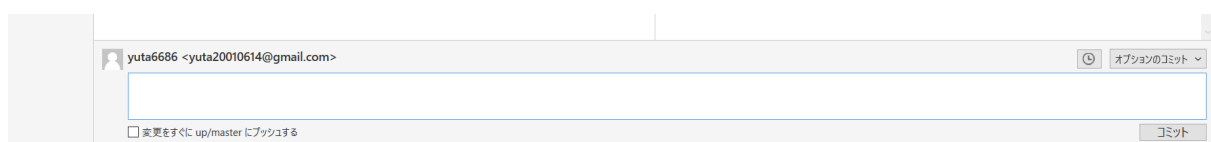
作業ツリーのファイルで共有したファイルを選んで＋
OR すべてインデックスに追加



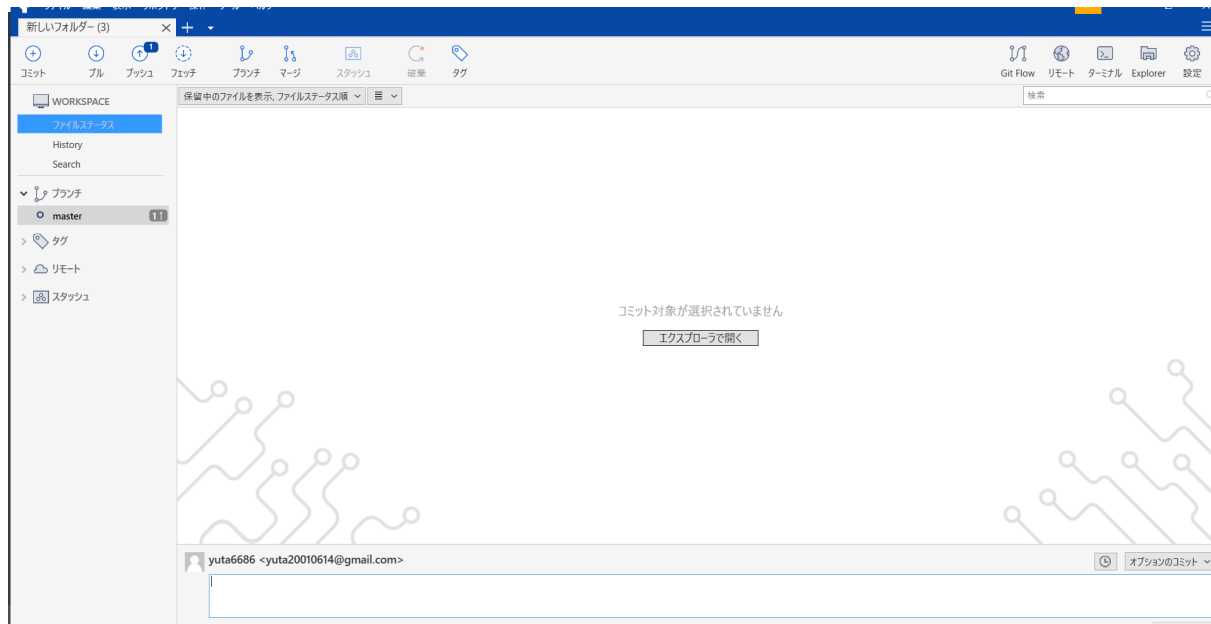
追加すると、上にファイルが移動する



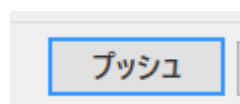
下のここでコミットメッセージを打ちます



コミットすると

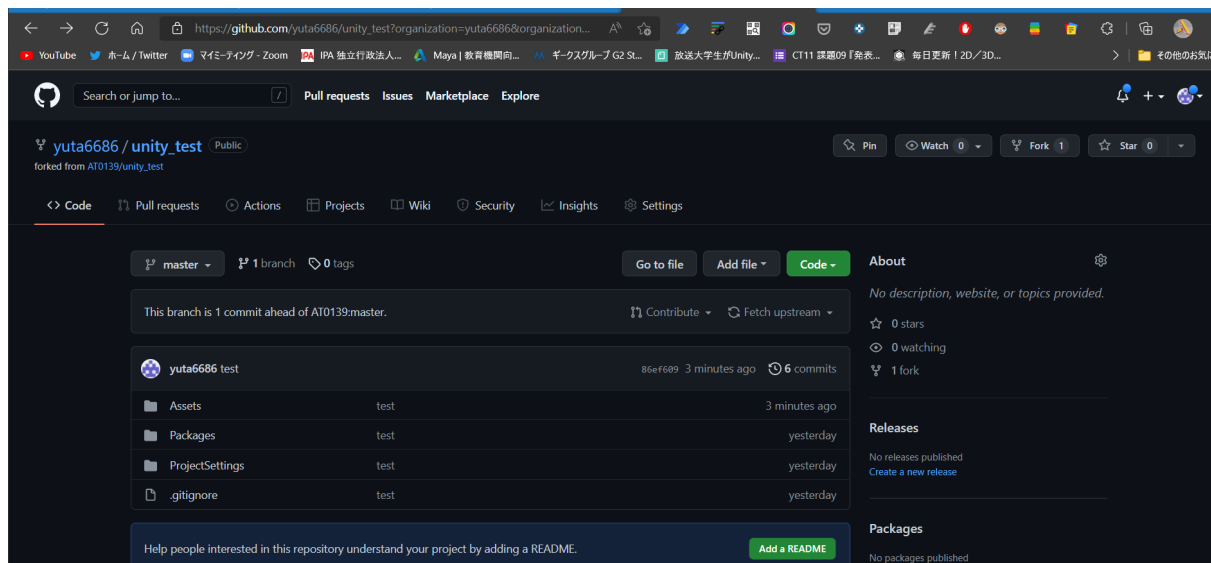


プッシュに通知が付きます

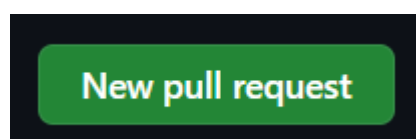
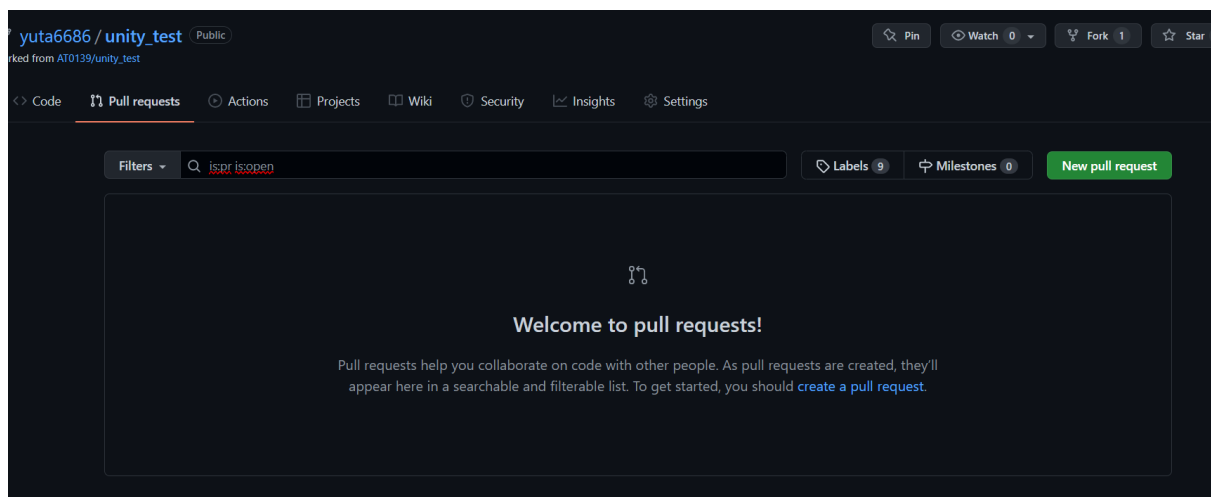
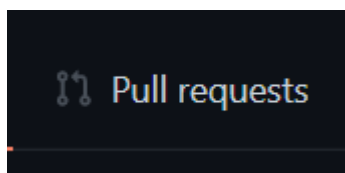


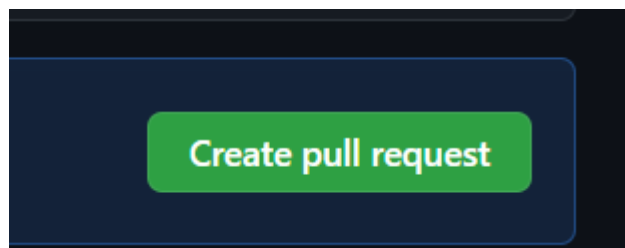
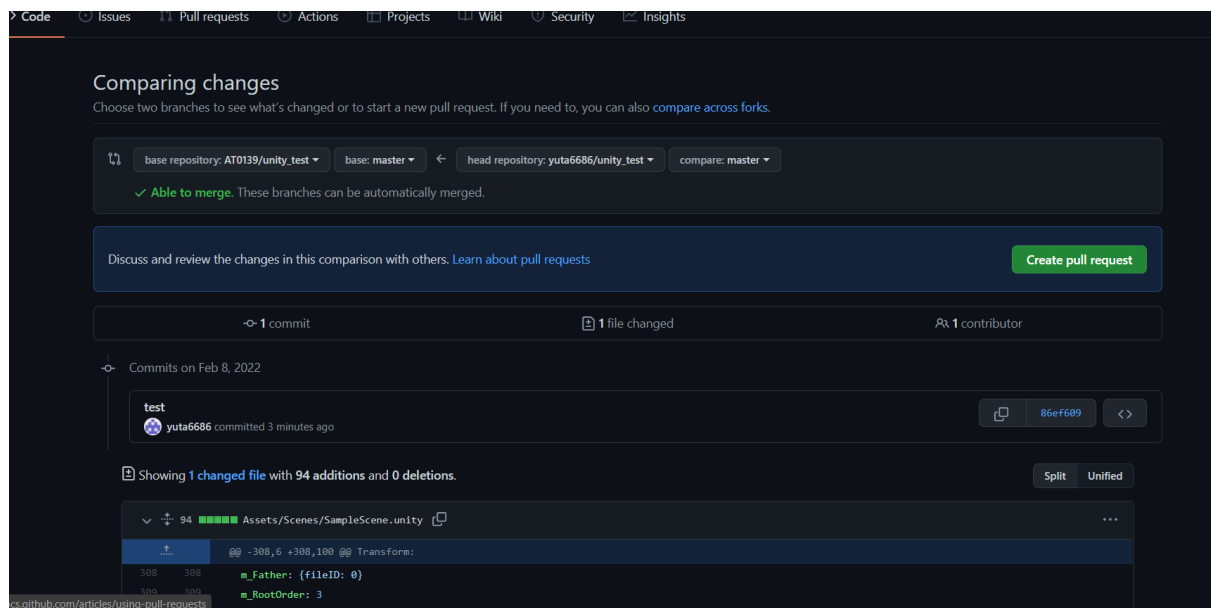
Git hubでプルリクエスト

まずは自分のリポジトリへ

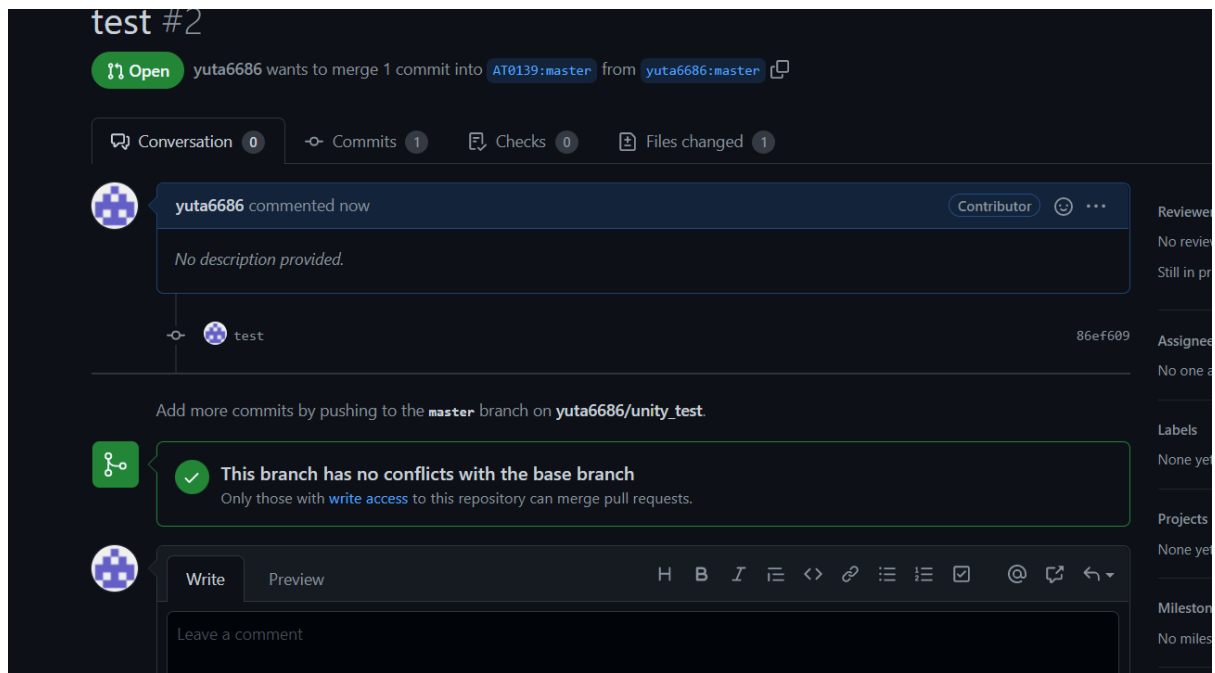


Pull Requestをクリック





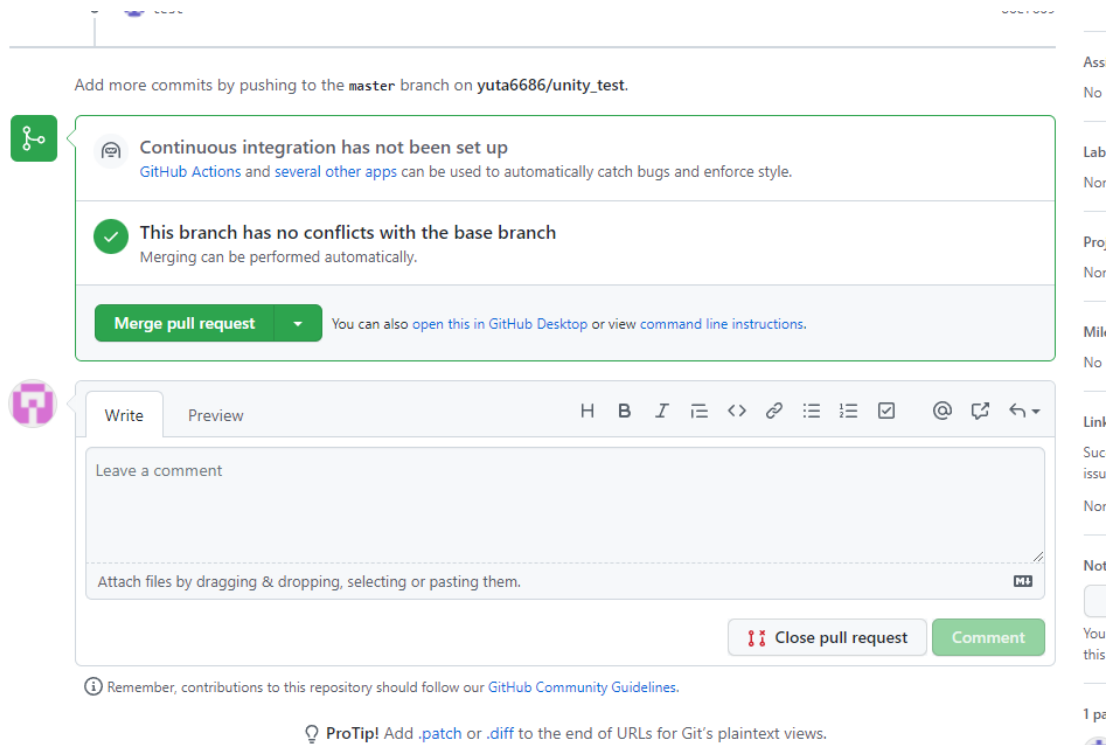
まだ、気を抜かないでください



これ終わったら、

本家リポジトリの主に**プルリクエストお願いします**と言ってください

本家画面↓



プルリクエスト対応後↓

test #2

Merged AT0139 merged 1 commit into `AT0139:master` from `yuta6686:master` [now](#)

Conversation 0 Commits 1 Checks 0 Files changed 1

yuta6686 commented 2 hours ago Contributor

No description provided.

test 86ef609

AT0139 merged commit 3a61f53 into `AT0139:master` now [Revert](#)

Write Preview H B I

Leave a comment

Attach files by dragging & dropping, selecting or pasting them.

[Comment](#)

Remember, contributions to this repository should follow our [GitHub Community Guidelines](#).

9.差分のプル



プル

次のリモートからプル:

origin

https://github.com/yuta6686/unity_test.git

プルするリモートブランチ:

master

更新

次のブランチにプル: master

オプション

☒ マージした変更を即座にコミット

☐ マージ元コミットのメッセージをマージ結果のコミットメッセージに含める

☐ ファストフォワード可能でも新たなコミットを作成する

☐ マージの代わりにリベースする (注意: 変更をプッシュしていない場合に限り使ってください)

プル

キャンセル

upstreamね

プル

次のリモートからプル: origin

プルするリモートブランチ: master

更新

プルするリモートブランチ: master

次のブランチにプル: master

更新

プル

次のリモートからプル: up

プルするリモートブランチ: master

次のブランチにプル: master

オプション

- ☒ マージした変更を即座にコミット
- ☐ マージ元コミットのメッセージをマージ結果のコミットメッセージに含める
- ☐ ファストフォワード可能でも新たなコミットを作成する
- ☐ マージの代わりにリベースする (注意: 変更をプッシュしていない場合に限り使ってください)

プル キャンセル

プルできたら、自分のリポジトリにプッシュしてあげましょう！

プッシュ: 新しいフォルダー (3)

プッシュ先: origin

プッシュするブランチ

対象	ローカルブランチ	リモートブランチ	追跡中
<input checked="" type="checkbox"/>	master	master	<input checked="" type="checkbox"/>

☒ 全て選択

☒ すべてのタグをプッシュ ☐ 強制プッシュ

プッシュ キャンセル

プル。以上。終わり！

Unity開いてみて変更されてたら完璧！

お疲れさまでした！！！！！！！！！！！！！！！！