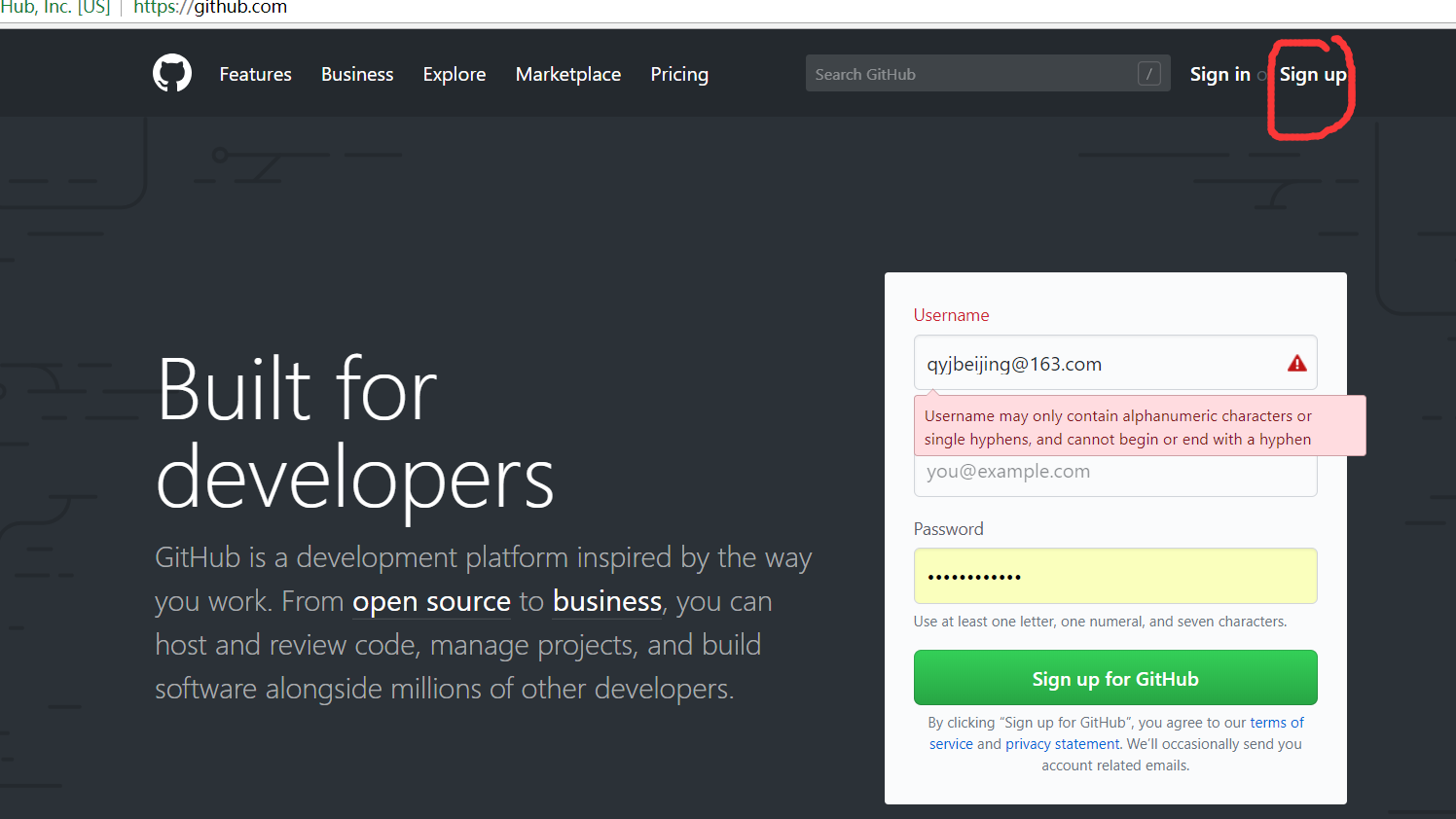
Git+SourceTree版本控制简易教程

版本控制可以理解为一种协同工作的解决方案。比如3个人一同更新一本小说，A写了第一句话上传到云端。B可以利用版本控制拉取下来然后在本地添加第二句话，然后上传。A可以利用空闲时间再写第三句。然后上传但是这个时候c觉得A写的不好，可以回退到B上传的版本再发一个更新的版本上去。  
 选择GitHub+SourceTree的原因，是github可以让我们开源的免费使用上面的云端资源。学生作品基本也没人盗版我们现在也不会发行，开源了估计也没人看就是了。SourceTree是一款可以和git对接的本地工具（可以理解为客户端），并且它支持中文，支持中文，中文。同时可以很方便的进行远程工作。

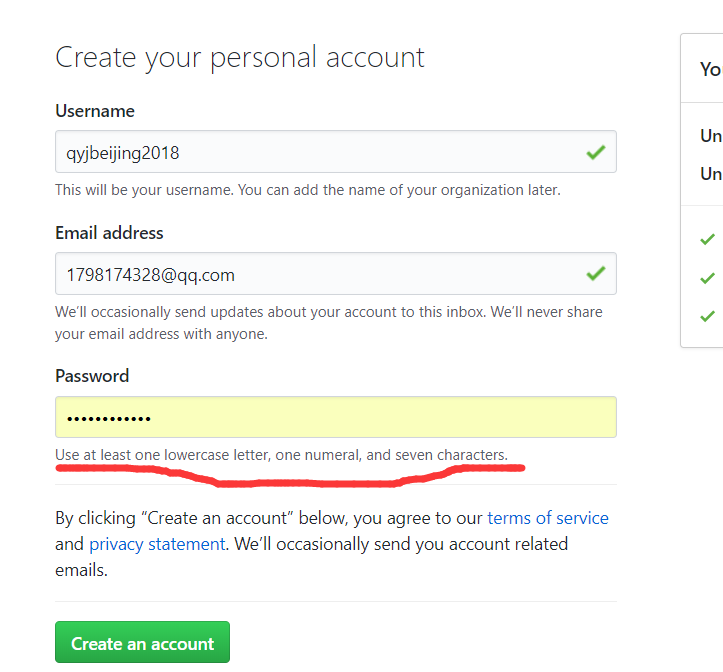
第一步：申请github账号，由于git没有中文网站，我会做详细的图文教程。



登录github官网你们熟悉的百度就好



点击右上角注册（有账号的请忽略）

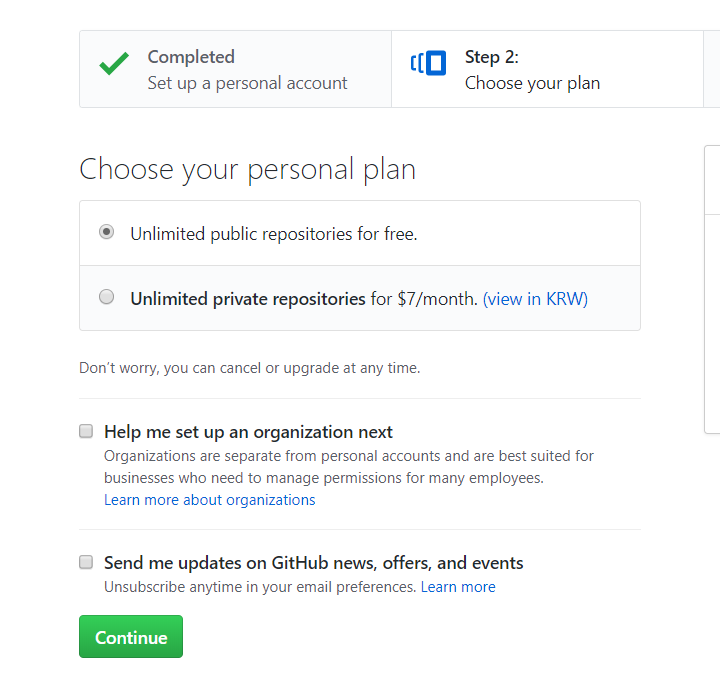


第一行用户名

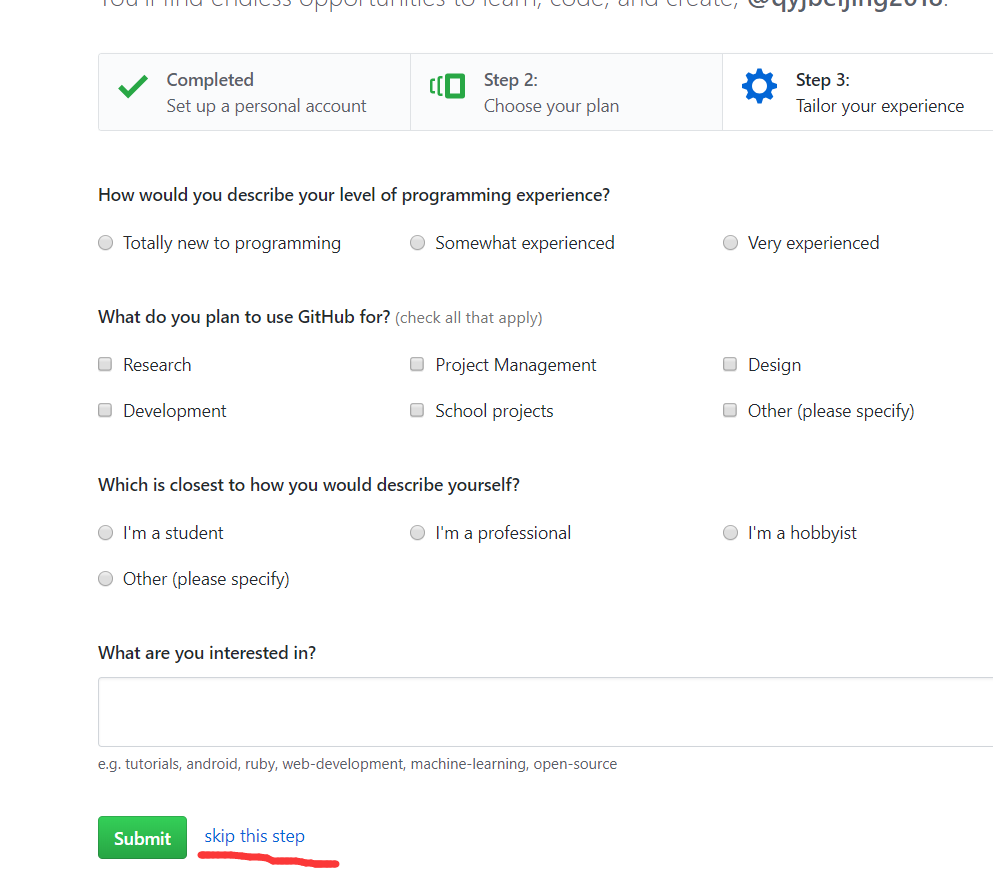
第二行邮箱

第三行密码

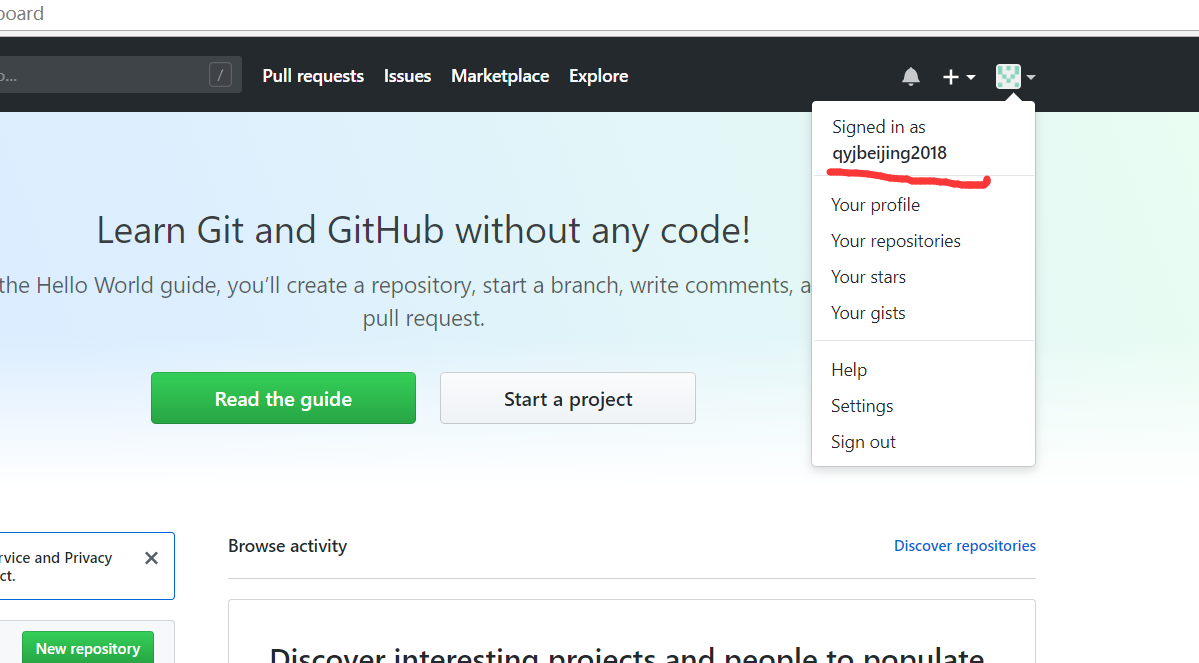
红色小字表示您必须在密码中有一个小写字母一个数字并且至少7个字符以上



这里这个勾表示你要开源，用免费部分

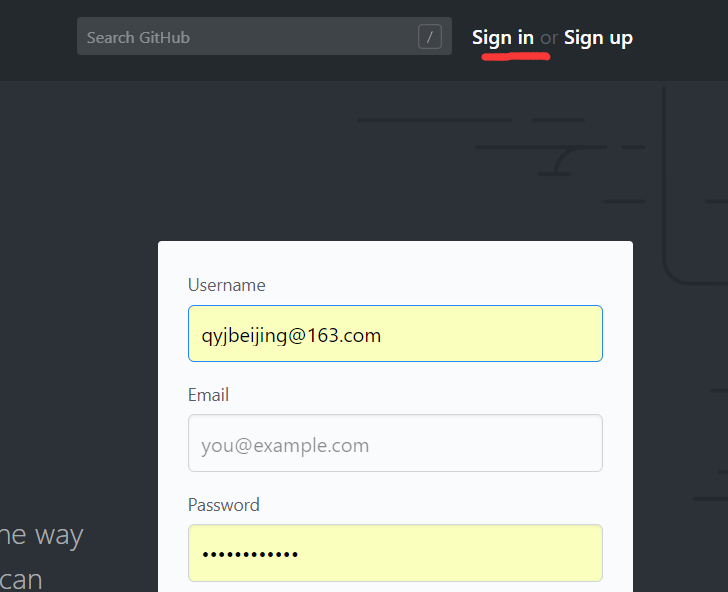


这个可以直接跳过

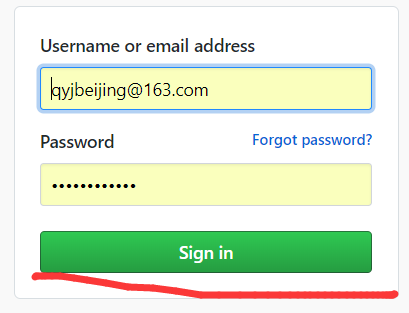


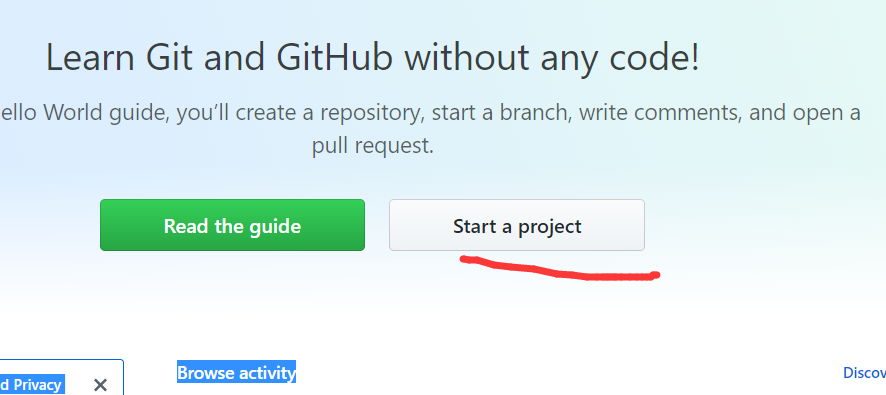
然后请将您的用户名发给工程创建人（发给我就好）。

创建工程（美术们可以跳过，当然你们有需求可以看下）

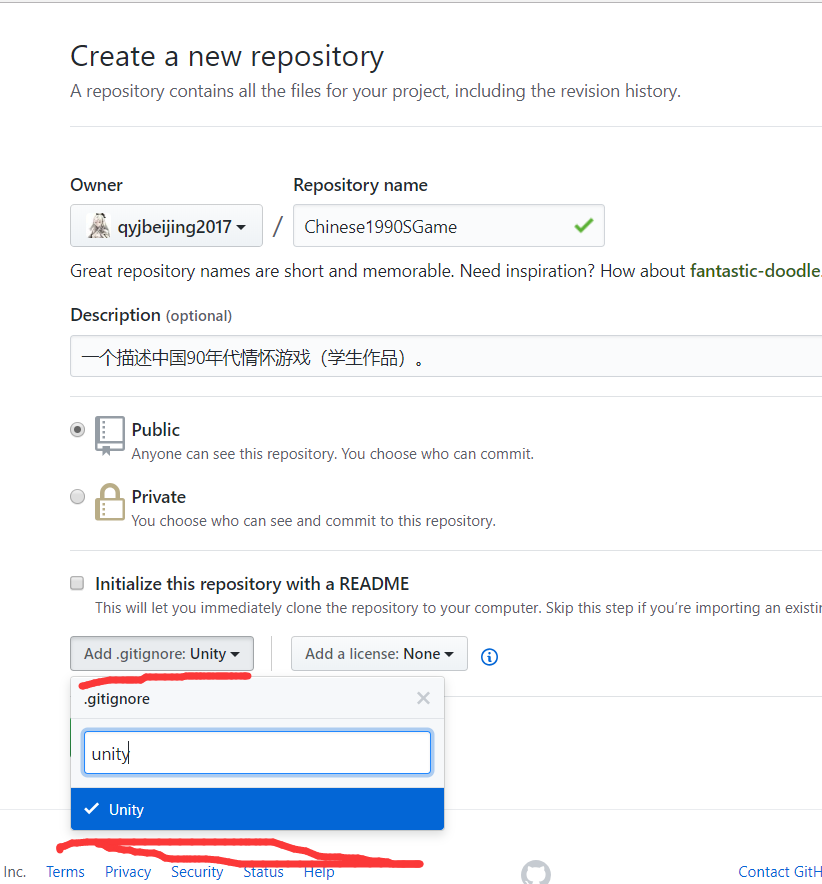


我要登录



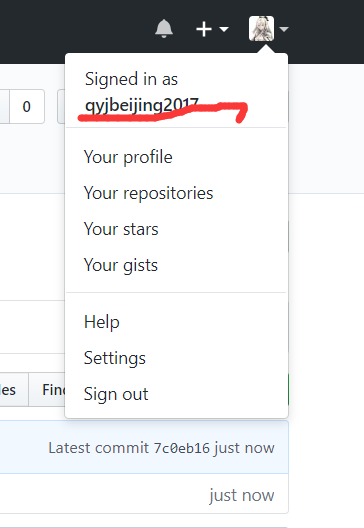


我要开启新工程

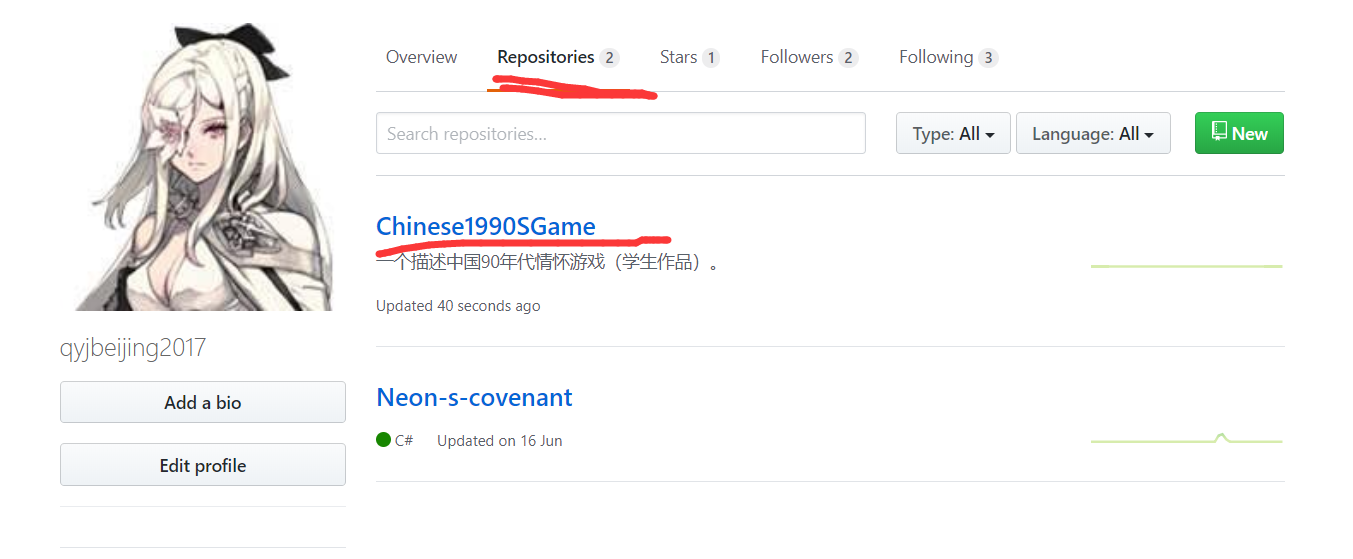


这里第一行是工程名，第二行描述，第三个勾是要开源（不开源要收费啦）。

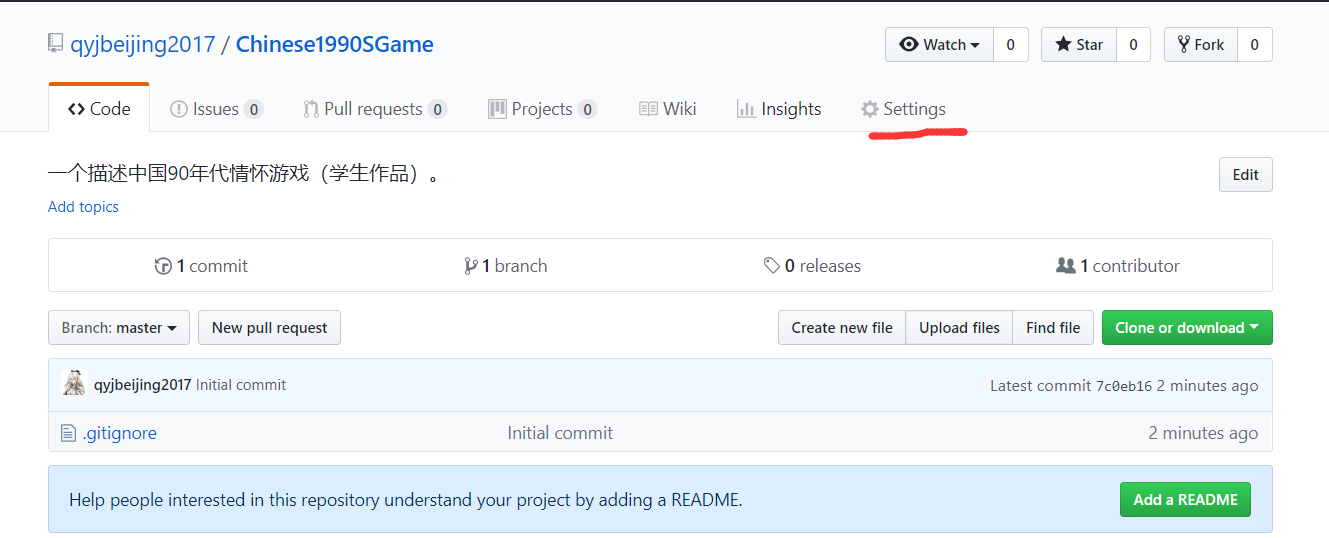
请注意红字部分，gitignore是git工程会忽略掉不上传的东西。如果你是要做Unity游戏的话，请一定选择unity这样git会自动帮您忽略掉Unity的开发中间文件（程序所谓的debug文件）这样会大大减小上传文件的大小，保证您的开发效率。



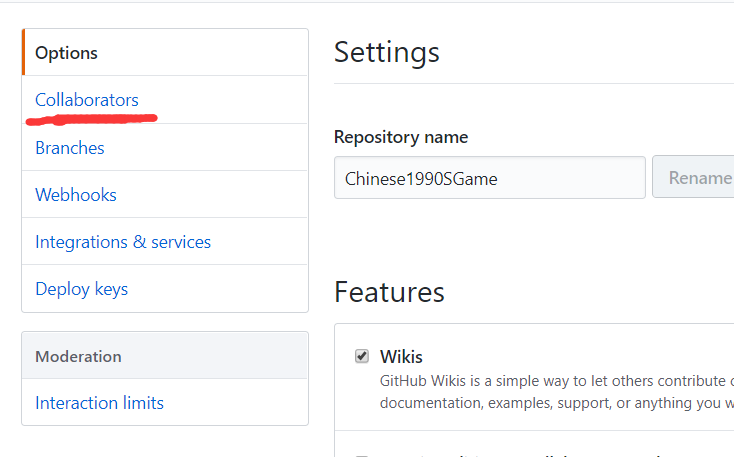
创建好了之后应该可以自动跳转到工程页面，如果找不到了看这里。



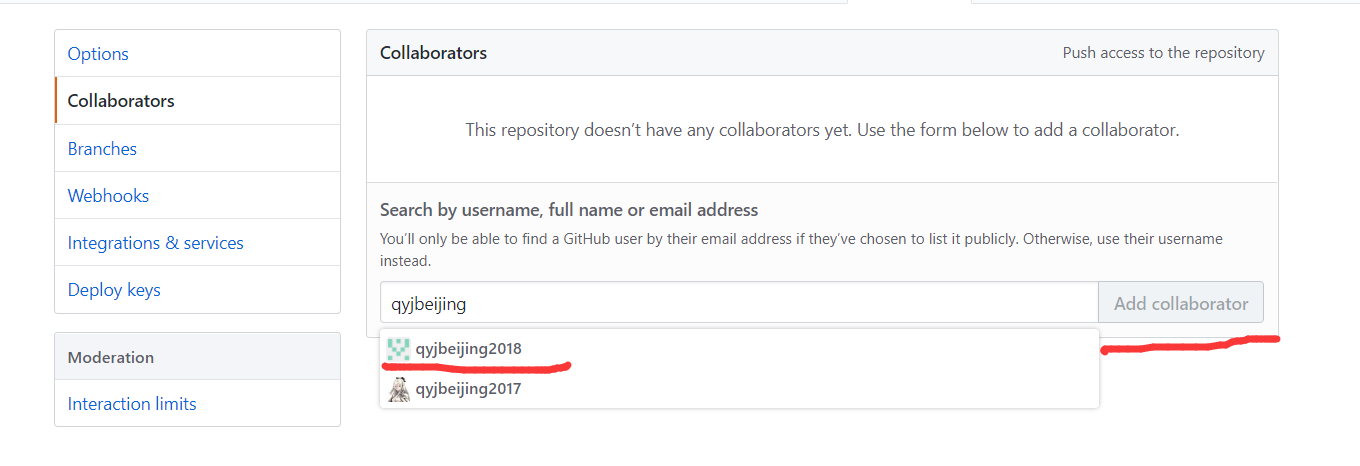
然后是给您的小伙伴权限，这样他们才能更改我的作品。



进入setting



选择Collaborators

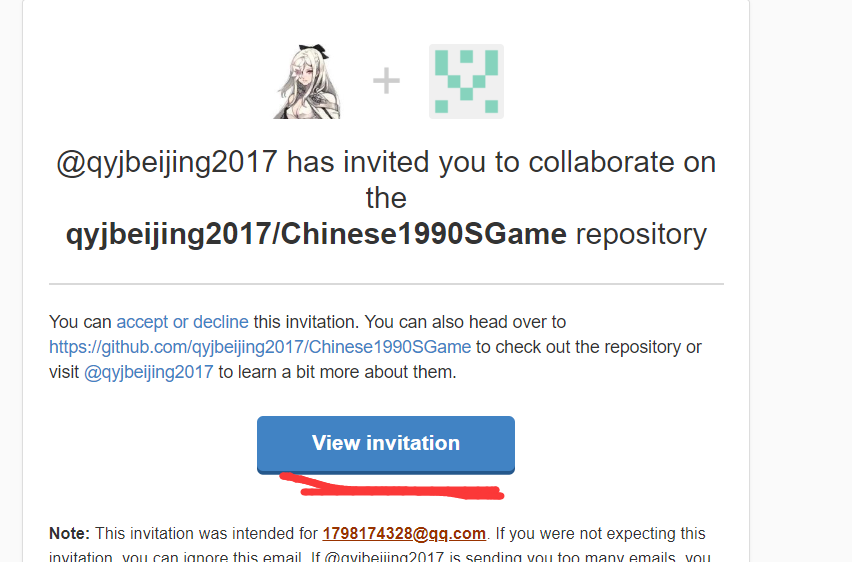


这样子拉你的小伙伴们进来

然后呢



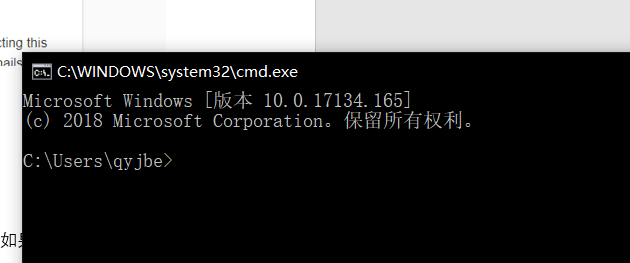
小伙伴会收到邮件，请让小伙伴去邮件里面确认

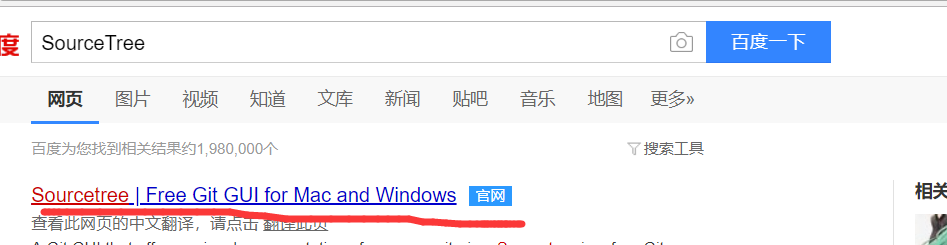


这样小伙伴就有权限了

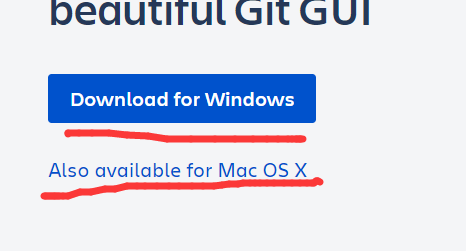
第二步：安装SourceTree

SourceTree作为git客户端有着贼棒的中文及图文界面（gui）优势。如果您用过不需要gui的git你会发现这个东西是这样用的





所以赶快去下载吧



上面是windows下面是mac（苹果）

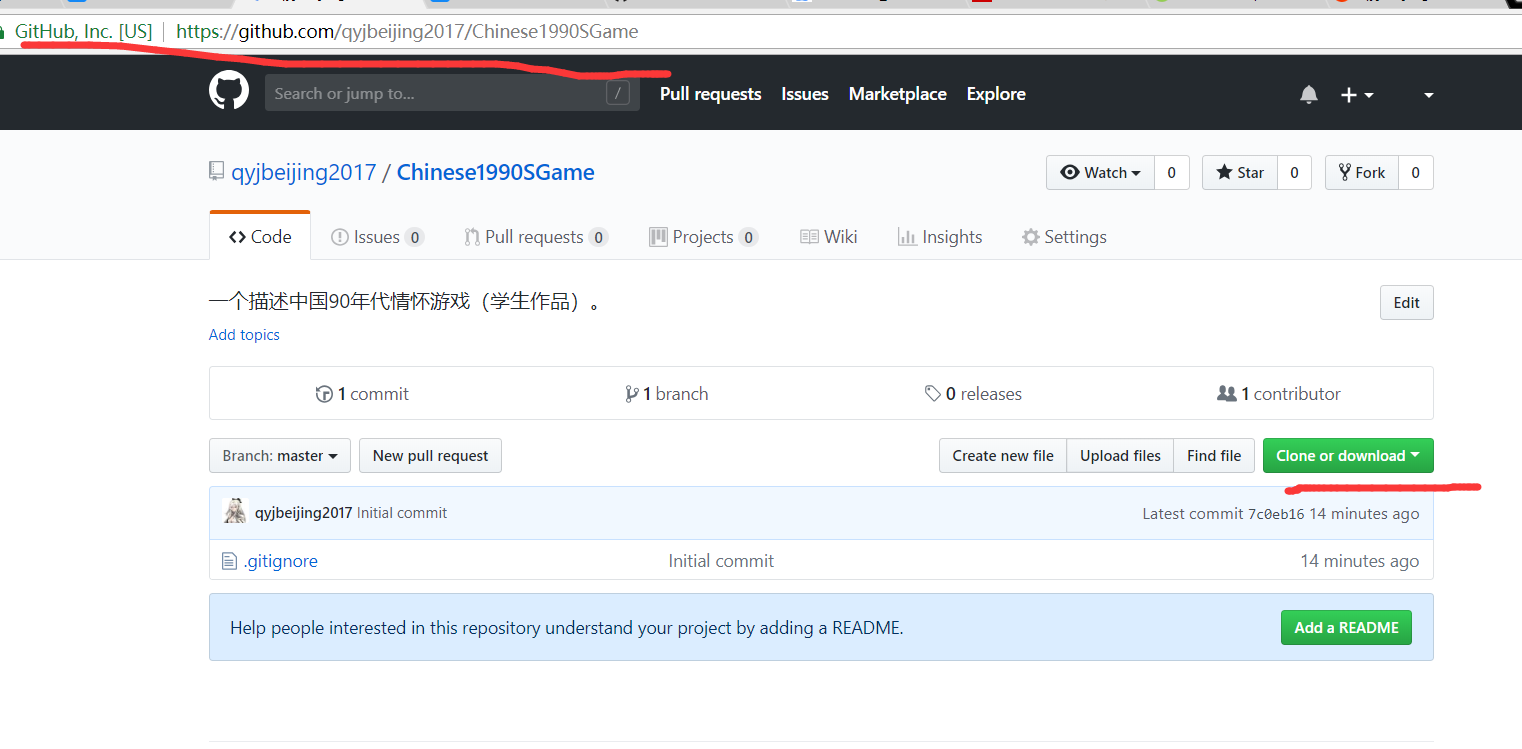


很好我只有windows就不开黑苹果演示了，双击赶快拥有它

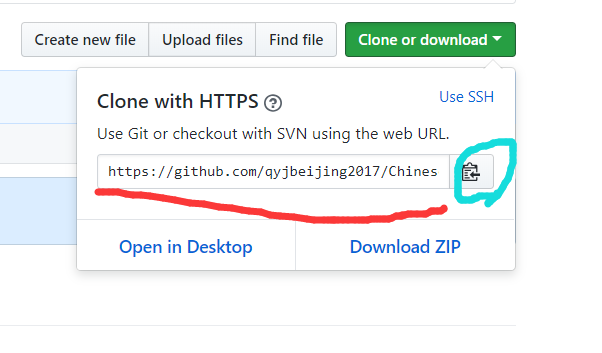
很好我已经有了所以安装教程彬哥你们看着补一下，有一些注册问题。

第三步 教学使用

首先您在使用它之前，您的工程组长小伙伴应该已经把URL（上传地址给您了）

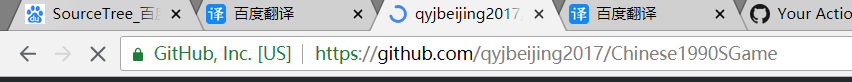


至于怎么给是这样的先回到工程界面

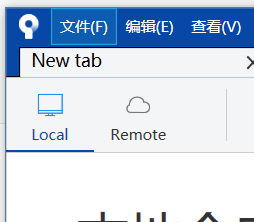
点克隆或者下载，嗯

红色的就是地址 蓝色的按钮是快速复制

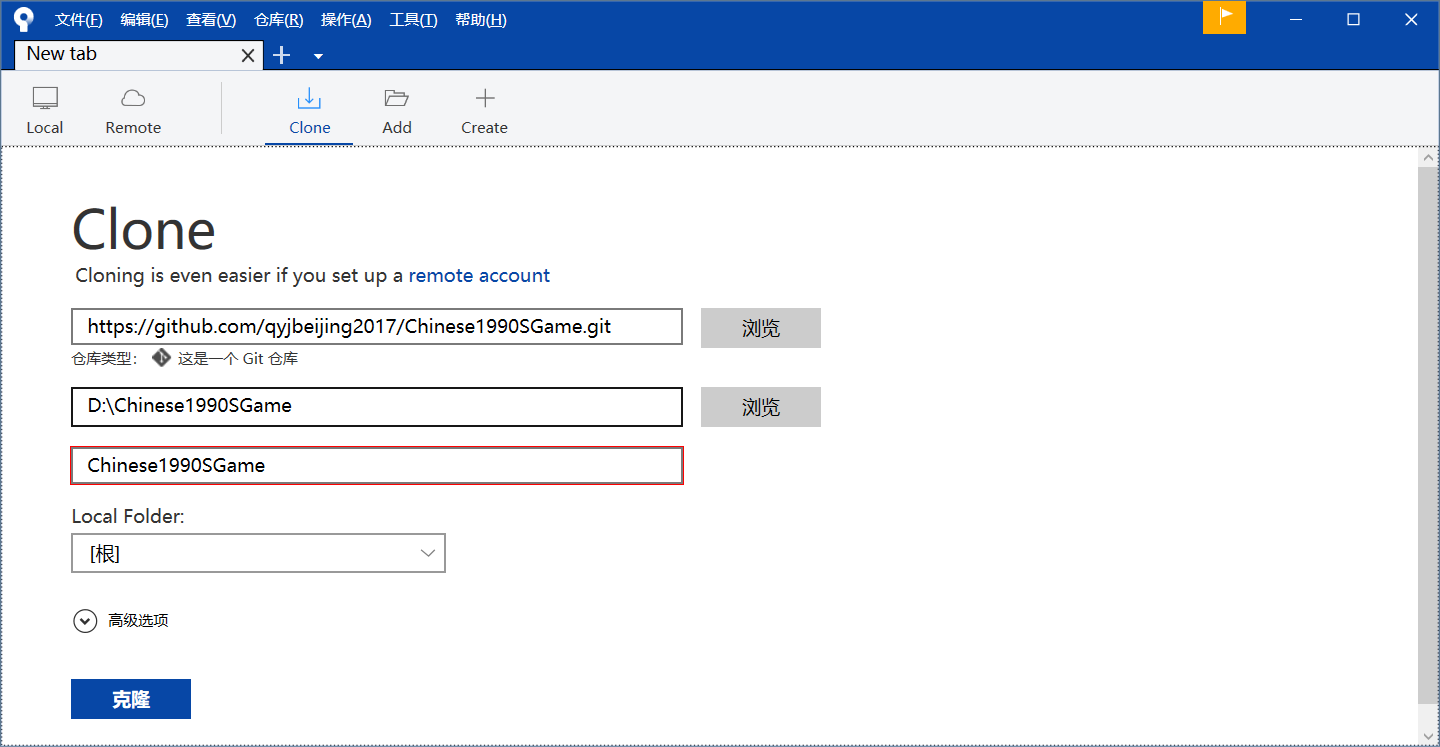
https://github.com/qyjbeijing2017/Chinese1990SGame.git



输入地址栏可以找到这个工程。当然如果是用sourcetree就不用去这里弄了除非你需要重新下载。这里也支持直接下个zip直接把工程弄下来。



文件->克隆/新建



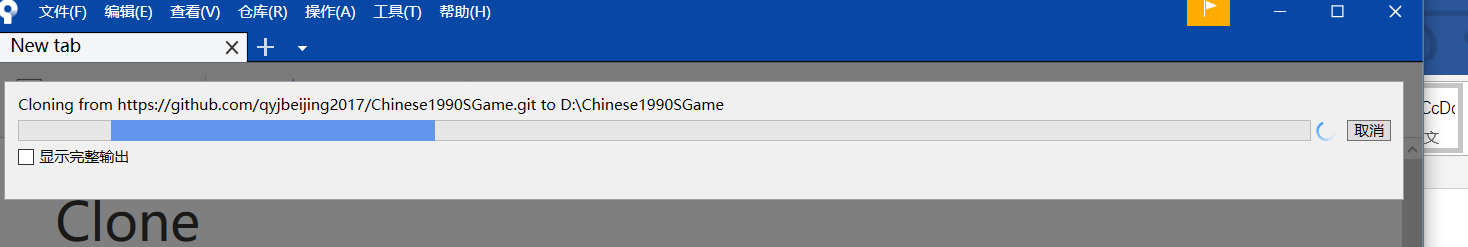
很好第一行是小伙伴给你的URL

第二行是你本地要保存工程的地方，git每次更新都会把工程丢到里面去。请注意选择一个足够大的磁盘，建立一个空的文件夹。

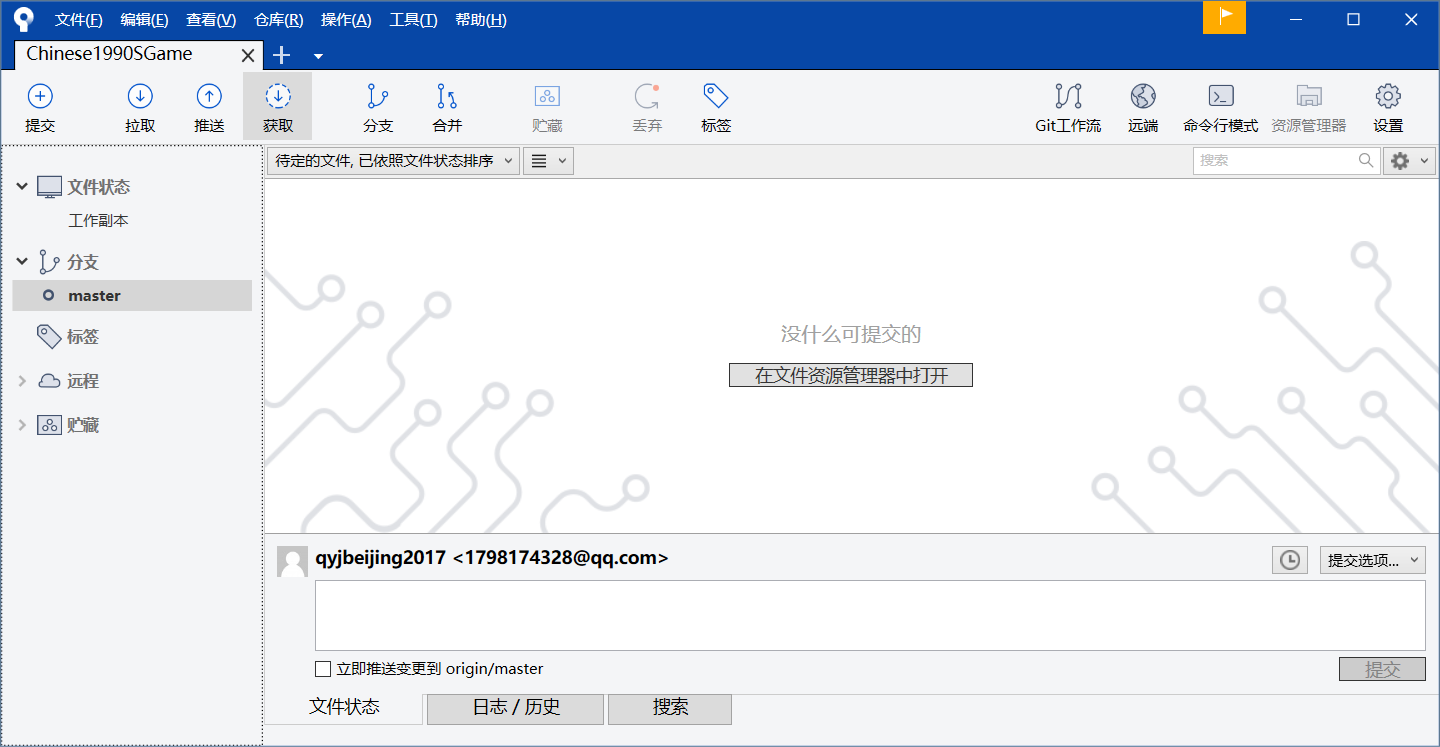
第三行是工程名称

第四行可以不用管

然后点击克隆



静静等待



很好现在什么都没