

1 SVN 基础使用

shenmo 20161008

目录

1 SVN 基础使用	1
1 SVN 安装	2
2 项目 SVN 地址	2
2 更新	2
2.1 日常更新	2
2.2 冲突	2
2.3 延迟处理冲突	3
2.4 回滚本地修改	4
3 上传	4
3.1 确认保存	4
3.2 修改内容确认	4
3.3 注释	5
3.4 新文件添加	5
3.4 冗余文件删除	5
4 其他	6
4.1 学会查看修改记录	6
4.2 锁定	7
4.3/ 特殊文件添加（程序员）	8

1 SVN 安装

<\\rm-server\Public\D 项目管理\SVN>

根据本机类型安装 64 位还是 32 位

2 项目 SVN 地址

客户端 <http://rm-server/svn/UnlimitedTower/trunk>

文档 <http://rm-server/svn/UnlimitedTower/docs>

服务器 <https://114.55.218.242/svn/UnlimitedTower/trunk>

2 更新

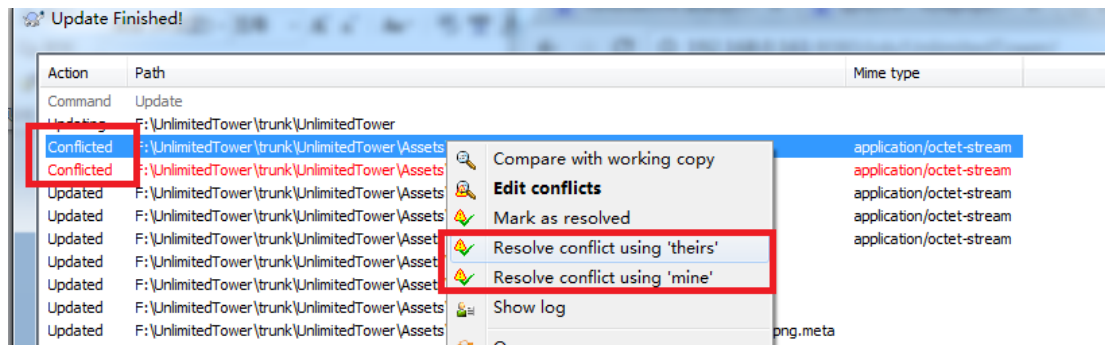
2.1 日常更新

每天来第一件事情都是更新 SVN，保证都在最新的状态下工作
要做任何修改的时候也需要更新 SVN



2.2 冲突

当服务器他人和自己修改了同一个文件的时候，在 Update 时就会发生冲突。
这个时候一定要仔细处理没一条红色的冲突，不要直接 OK 了事
不能确定采用哪份内容时，一定要和前一个上传的人沟通（看 log）



Resolve conflict using "theirs"

使用对方的修改（常用是这个）

当对方修改的内容更多，自己的修改可以快速对应，选这个

Resolve conflict using "mine"

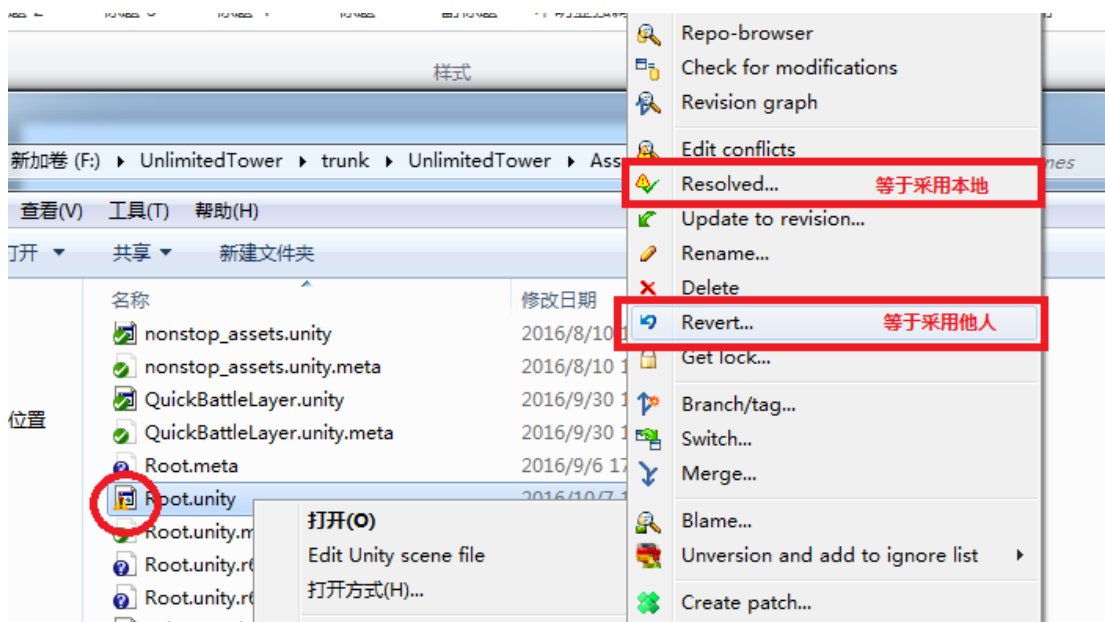
我方的修改更重要，或已经包含对方修改内容，采用我方的版本，并在本地补上对方需要修改的内容

规避冲突的要点：

- * 每次修改前更新
- * 确认每个文件的职责所在人
- * 如果多人合作 同一个文件，需要确认其他人的修改状态，可以直接吼一句
- * 使用锁定

2.3 延迟处理冲突

如果没有第一时间处理冲突。需要在文件夹里继续处理
黄色感叹号的都是需要处理的



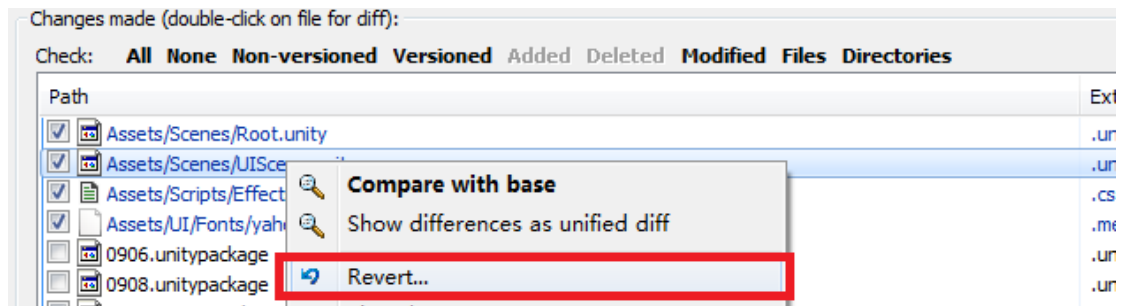
2.4 回滚本地修改

当本地修改了并不希望修改的内容

通过 SVN revert 来还原，保证和服务端版本一致

步骤如下：

在 Commit 界面，选中你要回滚的文件(可按 Ctrl/Shift 多选)，右键选择 Revert..



注意：一定小心不要把自己的有效工作回滚，可以备份文件之后再回滚来做一些对比测试。

3 上传

3.1 确认保存

在 Unity 中用 Ctrl+S 保存全部内容

尤其是场景文件， database 文件

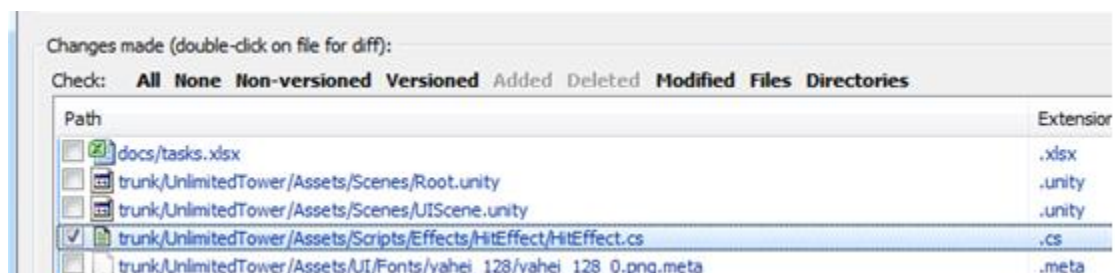
3.2 修改内容确认

在 SVN 根目录下选择 SVN Commit...

确认修改的文件

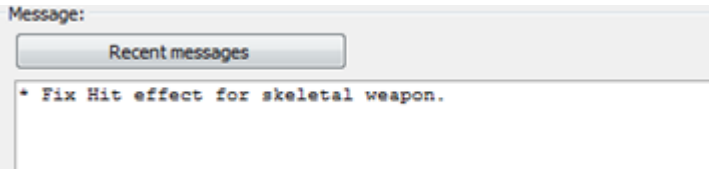
只勾自己需要修改的文件，无关文件不要上传。

每个人需要清除了解自己的改动可能影响到哪些文件，尤其是场景文件的修改



3.3 注释

每次上传一定要写注释，标注本次修改的内容



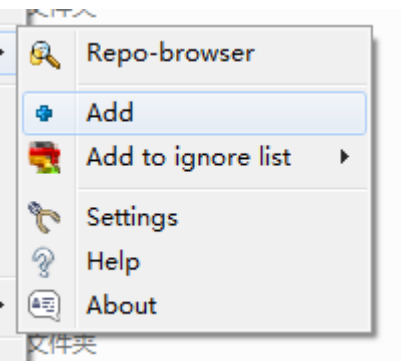
注释英文中文均可

注释要和修改的文件内容完全匹配，尽量不要一次传一大堆文件，注释只说明其中一部分的修改

3.4 新文件添加

SVN 最容易犯的错误就是遗漏上传文件。

凡是添加了新文件，一定要记住执行 SVN Add 操作



Unity 的 Meta 文件一定要添加，否则会让其他人造成困扰

如果有批量文件且不确定哪些需要，可在自己负责的文件夹下点 SVN Commit，然后在 non-versioned 文件中确认是否有需要添加的文件，需要则勾上后上传。

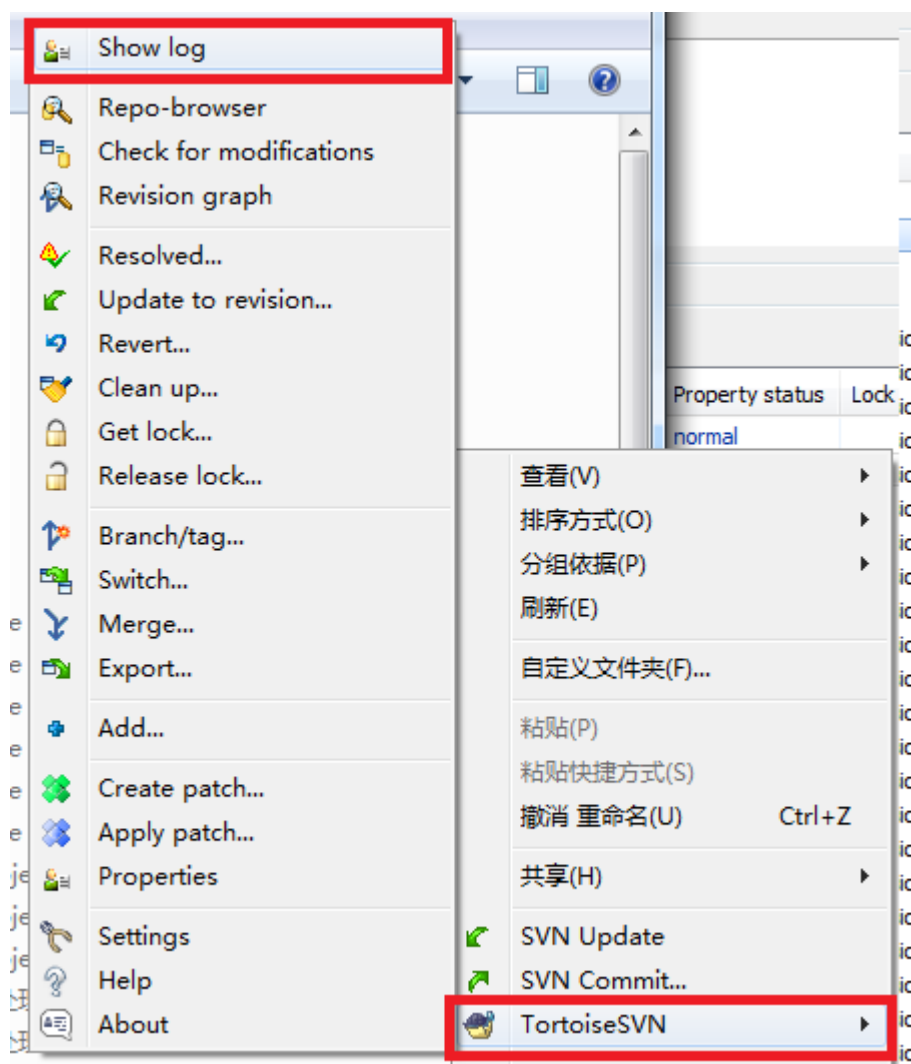


3.4 冗余文件删除

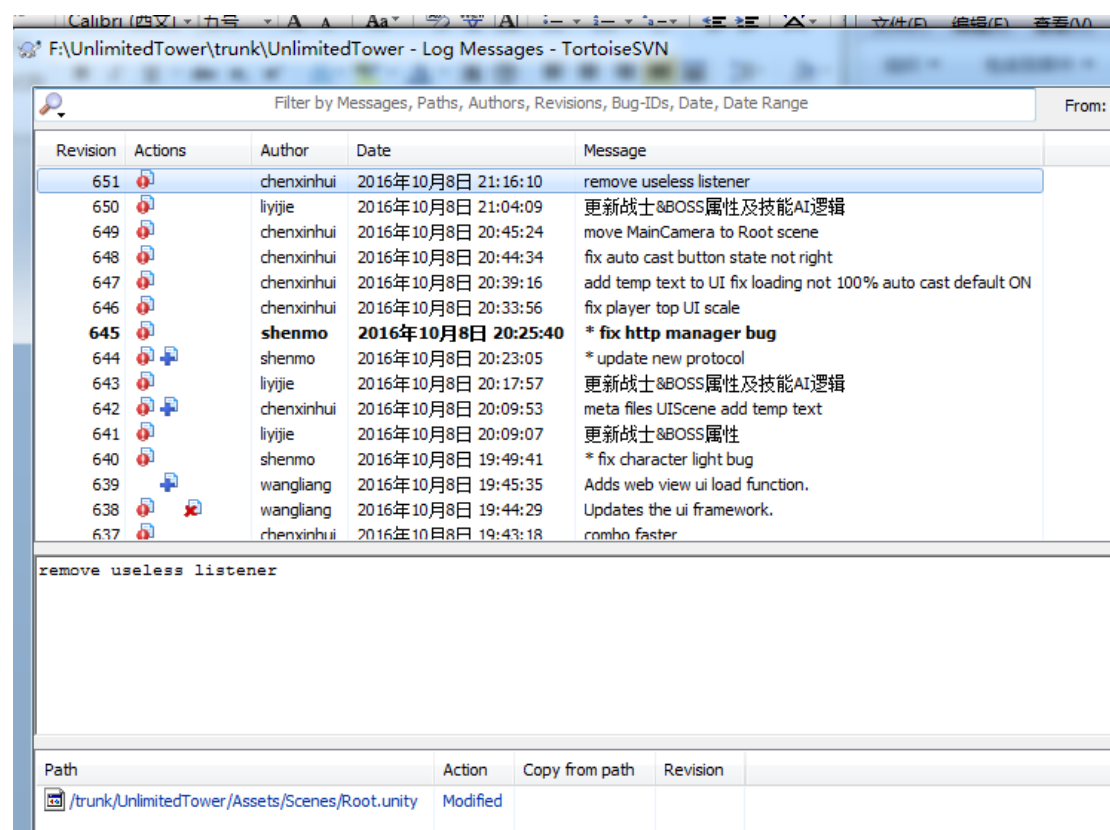
在正式制作之后，需要小心谨慎地删除冗余文件

4 其他

4.1 学会查看修改记录

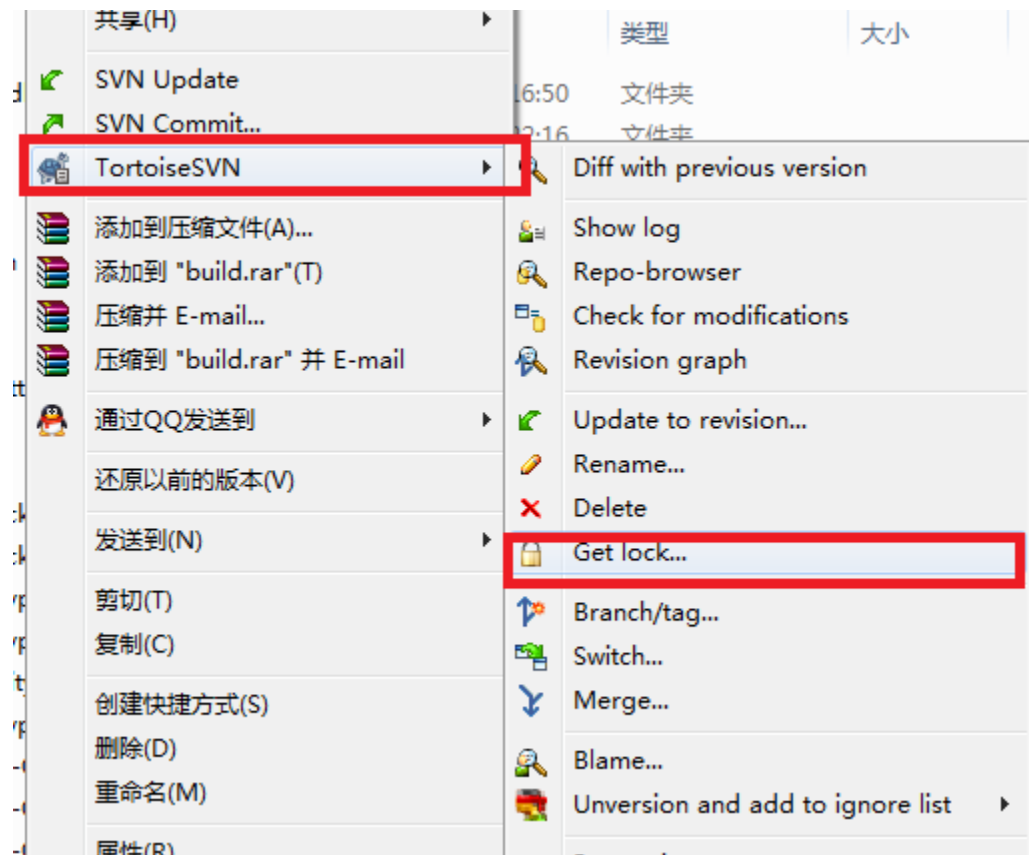


尤其是多人合作文件的时候，先看看前面的人对这个文件做了什么修改



4.2 锁定

不希望其他人修改你这个文件的时候，可以通过锁定来限制他人上传



4.3/ 特殊文件添加（程序员）

在引入一些库文件的时候 直接在文件夹下面 Add
一些.a 文件是不会添加的（在 SVN 例外列表里），我们需要手动单独 Add 这些文件