



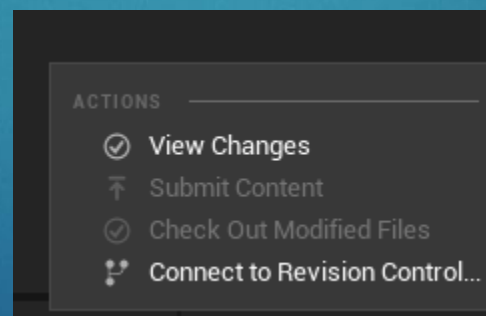
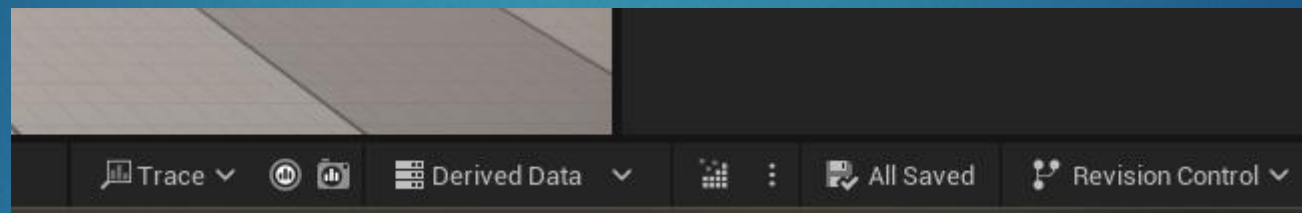
# Programowanie Gier Komputerowych - wykład 2

KONTROLA WERSJI W UNREAL ENGINE

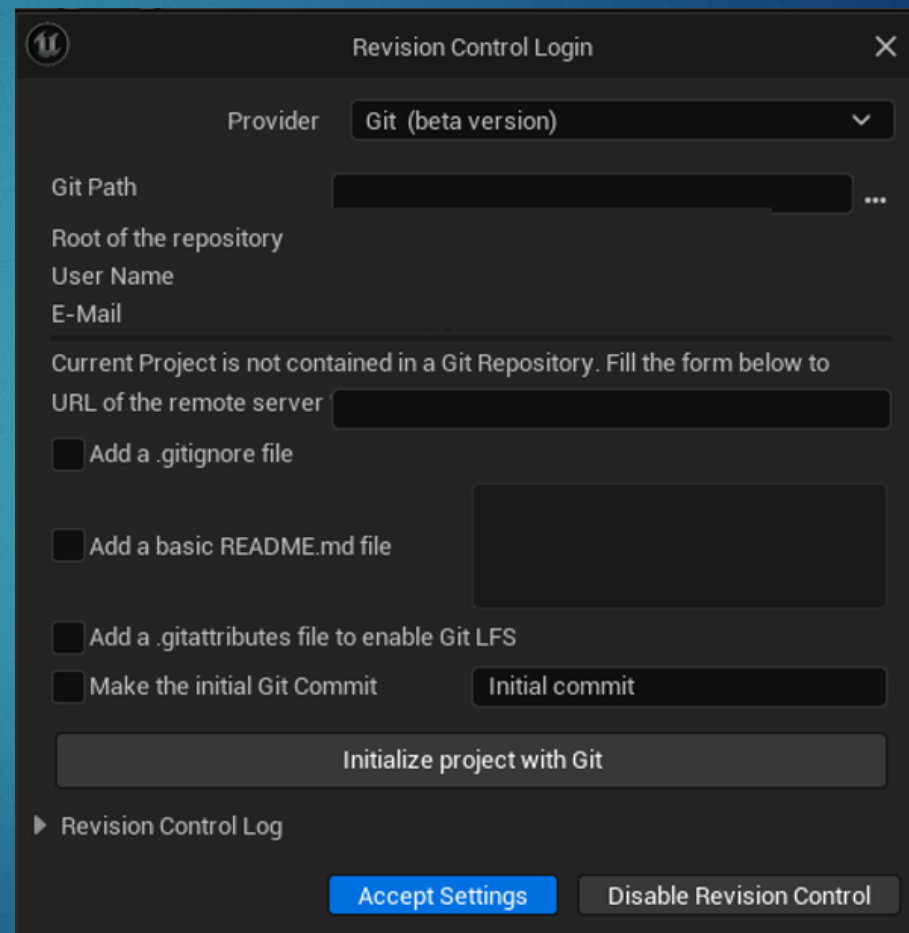
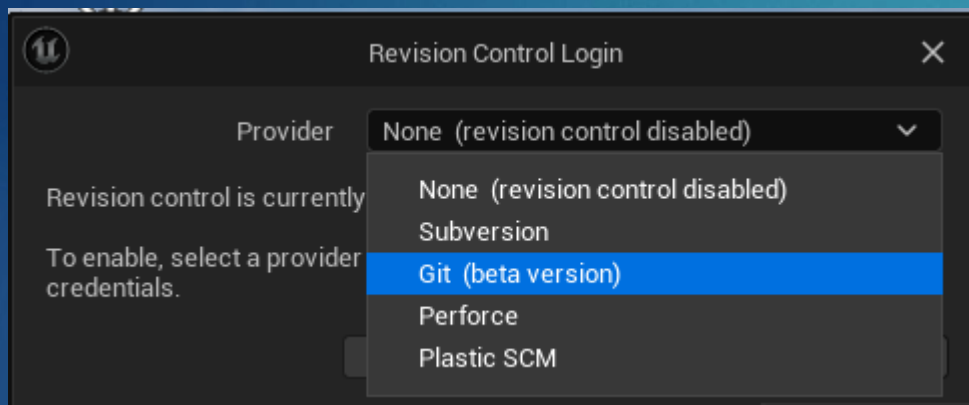
# Konfiguracja Git w Unreal Engine 5

1. Instalacja i wstępna konfiguracja
  - Instalacja Git
  - Instalacja Git LFS
2. Tworzenie repozytorium dla projektu Unreal Engine
  - Tworzenie nowego Repozytorium
  - Dodanie .gitignore
3. Integracja Git z Unreal Engine
  - Włączenie obsługi Git w Unreal Editor
  - Konfiguracja Source Control
  - Podstawowe operacje: Commit, Push, Pull bezpośrednio w edytorze

# Konfiguracja Git w Unreal Engine 5



# Konfiguracja Git w Unreal Engine 5



# Nowe możliwości



Po skonfigurowaniu pojawia się możliwość obsługi swojego repozytorium z poziomu edytora za pomocą podstawowych operacji: Commit, Push, Pull