

Unity

Unity Collaborate

Como resolver conflitos nas alterações??

Durante o desenvolvimento de um projeto, algumas vezes acabamos mexendo no mesmo arquivo que um colega está trabalhando.

Ao enviar as atualizações, provavelmente o sistema apontará um “erro”, e pedirá ajuda para fazer o **merge**. Ou seja, pedirá ajuda para transformar os 2 arquivos, um de cada usuário, em um arquivo final.

Usuário 01

```
1 reference
public void ResetBall()
{
    transform.position = _startPosition;
    speed = startSpeed;
}

4 references
public void CanMove(bool state)
{
    _canMove = state;
}

0 references
public void Example01()
{
    //
}
```

Usuário 02

```
1 reference
public void ResetBall()
{
    transform.position = _startPosition;
    speed = startSpeed;
}

4 references
public void CanMove(bool state)
{
    _canMove = state;
}

0 references
public void Example02()
{
    //
}
```

Usuário 01

```
1 reference
public void ResetBall()
{
    transform.position = _startPosition;
    speed = startSpeed;
}

4 references
public void CanMove(bool state)
{
    _canMove = state;
}

0 references
public void Example01()
{
    //
}
```

Usuário 02

```
1 reference
public void ResetBall()
{
    transform.position = _startPosition;
    speed = startSpeed;
}

4 references
public void CanMove(bool state)
{
    _canMove = state;
}

0 references
public void Example02()
{
    //
}
```

Arquivo final

```
1 reference
public void ResetBall()
{
    transform.position = _startPosition;
    speed = startSpeed;
}

4 references
public void CanMove(bool state)
{
    _canMove = state;
}
0 references
public void Example01()
{
    //
}

0 references
public void Example02()
{
    //
}
```

Link para instalação

<https://sourcegear.com/diffmerge/downloaded.php>