

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>