
PERFORCE 2008.1
IDE プラグイン・
ユーザーズ・ガイド

July 2008

This manual copyright 2001-2008 PERFORCE Software.

All rights reserved.

PERFORCE software and documentation is available from <http://www.perforce.com>. You may download and use PERFORCE programs, but you may not sell or redistribute them. You may download, print, copy, edit, and redistribute the documentation, but you may not sell it, or sell any documentation derived from it. You may not modify or attempt to reverse engineer the programs.

PERFORCE programs and documents are available from our Web site as is. No warranty or support is provided. Warranties and support, along with higher capacity servers, are sold by PERFORCE Software.

PERFORCE Software assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in this book.

By downloading and using our programs and documents you agree to these terms.

PERFORCE and *Inter-File Branching* are trademarks of PERFORCE Software. PERFORCE software includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

CodeWarrior copyright Metrowerks Inc.

Visual Studio, Visual .NET, Visual C++ and Visual Basic copyright Microsoft Corporation.

All other brands or product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies or organizations.

This manual © copyright 2001-2008 PERFORCE Software.

All rights reserved.

PERFORCE のソフトウェアおよび関連文書は <http://www.perforce.com> より入手できます。プログラムは、ダウンロードしてご利用になれますが、販売または再配布することは禁じます。関連文書は、ダウンロード、印刷、コピー、編集、再配布することを認めますが、販売することは禁じます。また、いかなるものであれ、本書を元にして作成した文書を販売することも禁じます。プログラムについては、変更を加えること、またリバースエンジニアリングを試みることも禁じます。

当社 Web サイトより入手した PERFORCE プログラムおよび関連文書は無条件受け取りとなります。保証もサポートもいたしません。保証、サポートは、より高機能のサーバとともに、PERFORCE Software より有償で提供いたします。

PERFORCE Software は、本書中の誤りまたは不正確な記述について、いっさい責任も負担も負いません。当社のプログラムおよび関連文書をダウンロードして使用すると、以上の条件に同意なされたこととなります。

PERFORCE、*Inter-File Branching* は、PERFORCE Software の商標です。PERFORCE のソフトウェアには、カリフォルニア大学バークレイ校およびその協力者によって開発されたソフトウェアが含まれています。

CodeWarrior の著作権は、Metrowerks Inc. が所有します。

Visual Studio、Visual .NET、Visual C++ および Visual Basic の著作権は Microsoft Corporation が所有します。

その他のブランドまたは製品名は、それぞれ当該各社または団体の商標または登録商標です。

目次

はじめに	このマニュアルについて.....	5
	ご意見をお寄せください.....	5
第1章	基本コンセプト.....	7
	IDE とプラグインについて.....	7
	PERFORCE について.....	7
	チェンジを追跡する.....	8
	衝突を処理する.....	8
	ファイルタイプ.....	9
	プラグインと用いる IDE の設定.....	10
	Visual Studio IDE 用に Perforce のプリファレンスを設定する.....	10
	クライアント・ワークスペースおよびビューの定義.....	12
	プロジェクトをソース管理に追加する.....	13
	ファイルをディポに追加する.....	13
	SCM の基本タスク.....	13
	IDE を介さずに Perforce を直接使う必要のあるケース.....	14
第2章	Microsoft Visual C++.....	15
	SCM の基本タスク.....	15
	プロジェクトをディポに追加する.....	15
	ディポからファイルを取り出す.....	17
	ファイルをチェックアウトする.....	17
	ファイルをチェックインする.....	18
	ファイルの衝突を解決する.....	18
	ファイルの差分を表示する.....	19
	ファイルを元に戻す.....	19
	Visual C++ のファイルの扱いについて.....	19
	どのファイルをディポに置くか?.....	19
	プロジェクト・ファイルのある場所.....	20
第3章	Microsoft Visual Studio.....	21
	Visual Studio を Perforce 用に設定する.....	21
	SCM の基本タスク.....	22
	プロジェクトをディポに追加する.....	22
	ファイルをチェックアウトする.....	23

ディポからファイルを取り出す	24
ファイルをチェックインする	25
ファイルの衝突を解決する	25
ファイルの差分を表示する	26
ファイルを元に戻す	26
どのファイルをディポに置くか?	27
その他の作業	27
索引	29

はじめに

このマニュアルについて

このマニュアルは、様々な統合開発環境（IDE）のための PERFORCE プラグインのインストール、設定、および操作について説明しています。

本書は、読者が PERFORCE にある程度習熟していることを前提に書かれています。PERFORCE の基本的な情報については、『PERFORCE 概要』をご覧ください。

PERFORCE のドキュメントはすべて、<http://www.perforce.com> のウェブ・サイトで入手できます。

ご意見をお寄せください

ユーザの皆様からのご意見をお待ちしています。特に、PERFORCE が初めてのユーザのお考えを伺いたいと存じます。このマニュアルの説明は十分でしょうか？ manual@perforce.com までご意見をお寄せください。

IDE とプラグインについて

PERFORCE プラグインを使うことにより、PERFORCE の基本的なソフトウェア構成管理 (SCM) タスクを統合開発環境 (IDE) 内から行うことができます。PERFORCE SCC プラグインは、PERFORCE を Windows にインストールするときにインストールされる、Microsoft Source Code Control (SCC) API に準拠したプラグインで、Microsoft Visual C++、Visual Basic、Visual Studio .NET についてテスト済みです。各 IDE のサポート対象バージョンの詳細については、プラグインのリリース・ノートをご覧ください。

また、PERFORCE 社ではその他の開発ツール向けのプラグインも提供しています。詳しくは PERFORCE 社のウェブサイトをご覧ください。

注 日本語版 PERFORCE がサポートするのは、上記のうち Microsoft Visual C++ および Microsoft Visual Studio .NET のみです。したがって、このマニュアルはこれに該当する部分のみを日本語に翻訳してあります。
日本語版 PERFORCE は、Visual Basic をサポートしておりませんのでご注意ください。

SCM タスクの呼び方は、ご使用の開発環境によって異なります。よく使われる用語の比較を次の表に示します。

SCM プラグインと用いられる IDE の呼び方	他のよく使われる用語	対応する PERFORCE コマンド
ソース管理 / PERFORCE に追加	追加	p4 add
チェックアウト	編集	p4 edit
チェックイン	サブミット	p4 submit
差分を表示	差分	p4 diff
最新バージョンを取得	同期、更新	p4 sync
履歴を表示	ファイル・ログ	p4 filelog
チェックアウトを取消	取消	p4 revert
ソース管理から削除	削除	p4 delete

PERFORCE について

PERFORCE はクライアント / サーバ・アーキテクチャを基本にした SCM システムです。主リポジトリ (ディポ) は中心のサーバに、開発者の作業対象のファイルはその開発者のローカル・マシンのワークスペースに常駐しています。ワークスペースにあるファイルの一部またはすべてをソース管理下に置くことができます。開発者が SCM タスクを行っているとき、ファイルは自分のワークスペースに留まり、PERFORCE はそれらファイルを必要に応じて読み書きしま

す。例えば、開発者がチェンジをサブミットすると、PERFORCE はその開発者のワークスペースにある編集されたファイルを読み、それに従ってデータベース内の情報を更新します。開発者が最新バージョンを取得ないしは更新のコマンドを発すると、PERFORCE はファイルをディポからその開発者のワークスペースへ転送します。

ディポ内のファイルの最も新しいリビジョンは最新リビジョンと呼ばれます。PERFORCE を使うことにより、開発者は最新リビジョンまたはそれ以前の任意のリビジョンのファイルをチェックアウトすることができます。IDE のチェックイン手順およびチェックアウト手順を実行するのに、PERFORCE はファイルの読み書きのパーミッションを使います。ファイルが編集のためにチェックアウトされている間は、それらファイルのパーミッションは読み書き可能に設定されています。ファイルがチェックアウトされていないときは、PERFORCE はそれらファイルを読み取り専用を設定しています。

PERFORCE は変更されたファイルを チェンジリスト というグループ単位でサブミットします。PERFORCE はプロジェクトのリビジョン履歴を、一連のチェンジリストとして終始追跡しています。このため開発者は、自分のワークスペースにあるプロジェクトを、その履歴の任意の時点での姿に再現することができます。PERFORCE は変更を アトミック に行います。すなわち、グループ化されたファイルに対する変更を開発者がサブミットすると、変更されたすべてのファイルが同時に受け入れられるか、あるいはどれも受け入れられないかのどちらかになります。同じファイルを対象に作業している複数のユーザの作業結果が衝突した場合には、衝突が解決されてはじめて PERFORCE は変更を受け入れることになります。

PERFORCE は、コマンドライン・クライアント (P4)、Windows GUI (P4Win)、クロスプラットフォーム用 GUI (P4V)、および Web ベースのインターフェイス (P4Web) を提供しています。PERFORCE の詳細については、Web サイト

<http://www.perforce.com/perforce/technical.html>
にあるユーザ向けドキュメントをご覧ください。

ほとんどの IDE はプロジェクト・ベースになっています。すなわち、ファイルのグループの管理を、ファイルが属するプロジェクトに従って行っています。しかし、PERFORCE は特定の IDE のプロジェクト構造を何ら想定せずにファイル管理を行いますので、開発者は、どのファイルを PERFORCE のディポに置く必要があるかを、ご使用の IDE やグループ開発の実態に合わせて決めなければなりません。

チェンジを追跡する

ファイルがソース管理に追加されたり、ソース管理から削除されたり、あるいは編集のためにチェックアウトされたりするとき、PERFORCE はそれらファイルをチェンジリストに追加します。チェンジリストは、ファイル名、リビジョン番号、および行うべき操作を含んでいます。チェックアウトされたファイルに対して開発者が行ういかなる編集も、チェンジリストが「チェックインまたはサブミットのコマンドで」ディポに送られるまでは、その開発者のローカル・クライアント・ワークスペースに留まります。

PERFORCE サーバは、チェンジリストに連番を振ることによりその追跡を行います。チェンジリスト番号は、チェンジがサブミットされた後、その結果を示すウィンドウに表示されます。

衝突を処理する

チームを組んでの開発、すなわち、複数の開発者が同じファイルについて作業をする場合は、衝突を見つけてそれを解決する能力が大切です。例えば、2人のプログラマが同じファイルをディポから各自のワークスペースにコピーし、それをそれぞれ別様に編集したとします。そこでまず、第1のプログラマが自分のバージョンのファイルをディポにサブミットすると、そのファイルが最新リビジョンになります。次に、第2のプログラマが自分のした変更をディポにサブミットしようとする、PERFORCE はその変更が以前のリビジョンに対してなされたものだと判断し、ファイルのチェックインを許しません。もし仮に、第2のファイルがすんなりと受け入れられてしまうと、第1のプログラマの変更が上書きされてしまうことになります。

PERFORCE は、衝突を検出すると、チェックインするチェンジの選択を求めます。ファイル衝突を解決する際、マージ・ユーティリティを使って2つのテキスト・ファイルを比較し、差分を表示させることができます。これは、衝突解決の方法を決めるのに役立ちます。詳しくは『PERFORCE コマンド・リファレンス』をご覧ください。

ファイルタイプ

PERFORCE は、ソース管理下のファイルがテキストタイプのファイルかバイナリタイプのファイルかを自動的に判別し、それによってファイルをサーバ・マシンに格納します。デフォルトでは、テキストタイプのファイルはリバースデルタ形式で、バイナリタイプのファイルはそのままの形式で格納されます。次の表に、一般のファイルタイプについてそれぞれ推奨される PERFORCE のファイルタイプと属性を示します。PERFORCE のファイルタイプの詳細については『PERFORCE 概要』をご覧ください。

一般のファイルタイプ	PERFORCE のファイルタイプ	説明
.asp	text	アクティブ・サーバ・ページ・ファイル
.avi	binary+F	Windows ビデオ・ファイル
.bmp	binary	Windows ビットマップ・ファイル
.btr	binary	Btrieve データベース・ファイル
.cnf	text	カンファレンス・リンク・ファイル
.css	text	カスケード・スタイルシート・ファイル
.doc	binary	Microsoft Word ファイル
.dot	binary	Microsoft Word テンプレート
.exp	binary+w	エクスポート・ファイル (Microsoft Visual C++)
.gif	binary+F	GIF 画像ファイル
.htm	text	HTML ファイル
.html	text	HTML ファイル
.ico	binary	アイコン・ファイル
.inc	text	アクティブ・サーバ・インクルード・ファイル
.ini	text+w	アプリケーション初期設定ファイル
.jpg	binary	JPEG 画像ファイル
.js	text	Java スクリプト言語ソースコード・ファイル
.lib	binary+w	ライブラリ・ファイル (複数のプログラミング言語)
.log	text+w	ログ・ファイル
.mpg	binary+F	MPEG ビデオ・ファイル
.pdf	binary	Adobe PDF ファイル
.pdm	text+w	Sybase Power Designer ファイル
.ppt	binary	Microsoft PowerPoint ファイル
.xls	binary+w	Microsoft Excel ファイル
.zip	binary+F	ZIP 圧縮アーカイブ・ファイル

注 *PERFORCE* のファイル・タイプ *apple* は、*Macintosh* のファイルのデータ・フォークとリソース・フォークを合わせた単一のファイルとしてディポに格納されます。*PERFORCE* の 2000.1 より前のバージョンでは、*Macintosh* のファイルはフォーク毎に別々にディポに格納されていました。ご使用になるディポに *Macintosh* のファイルがこの形式で保存されている場合は、*apple* フォーマットを使うよう既存のファイルをアップグレードしてください。アップグレード後に既存のファイルを変換しなかった場合、*PERFORCE* は依然として2つのファイルに分けてディポに格納します。

プラグインと用いる IDE の設定

どの IDE を使う場合でも、クライアント・ビューを定義し、ファイルを *PERFORCE* ディポに追加し、ソース管理の設定や自分の好みに合わせた設定をする必要があります。ここでは、こうしたことを詳しく説明します。

Visual Studio IDE 用に *PERFORCE* のプリファレンスを設定する

PERFORCE のプリファレンスを設定するには、次の順にメニューを選択して設定コントロールパネルを表示します。

- Visual Studio .NET: [ツール] > [オプション ...] > [ソース管理] > [SCC プロバイダ] から [詳細設定 ...] をクリックします。
- Visual C++ 6.0: [ツール] > [オプション ...] から右へスクロールします。[ソース管理] タブをクリックし、[詳細設定 ...] をクリックします。

次のセクションでは *PERFORCE* の設定項目を各入力タブ毎に説明します。

一般タブ

オプション	説明
日付フォーマット	日付の表示をオペレーティング・システムのフォーマットで行うか、PERFORCE のフォーマットで行うかを指定します。
ログ・オプション すべてをログに記録	PERFORCE サーバに送られたコマンドすべてをログに記録します。ユーザ発行のコマンドのみをログに記録するには、このオプションを無効にします。
ファイルへのログ記録を有効にする	ログ・ファイルの名前、場所、最大サイズを指定します。
ファイル間のドラッグ&ドロップによる diff2 を有効にする	ドラッグ&ドロップによるディポ内のファイル間の差異表示を有効にします。不注意で差分ツールを起動するのを避けたい場合、(ドラッグ&ドロップによる差分表示を一切行わない場合) この機能は無効にします。
ファイルを元に戻す前に警告する	ファイルを元に戻す前にダイアログを表示し、操作を取り止めることができます。作業状態のファイルを元に戻すと、それまでに加えた変更はすべて破棄されます。

接続タブ

オプション	説明
ソース・コントロールにプロジェクトを関連付ける場合	ソリューションに関連付けられた PERFORCE サーバおよびワークスペースをどのように設定したいかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 使用中の Perforce 環境設定に適合するワークスペースに関連づける：プロジェクトを追加したときに設定を有効にします（“グローバルな”設定）。 ・ Perforce 接続ダイアログを表示：手入力で設定値を指定できるようにします。 <p>多数のプロジェクトを持っているソリューションを追加する場合、[使用中の Perforce 環境設定に適合するワークスペースに関連づける] オプションを選択し、P4PORT および P4CLIENT にサーバとワークスペースを設定します。[Perforce 接続ダイアログを表示]を選択すると、ソリューション内のプロジェクト毎に手入力で設定しなければなりません。</p>
サーバへの接続時 [パスワードを記憶] ダイアログを表示	2003.2 およびそれ以前のバージョンのサーバでは：このオプションを有効にすると、プラグインではパスワード入力画面で [パスワードを記憶] ダイアログが表示されます。無効にすると、プラグインでは PERFORCE サーバがパスワードを必要とする度にパスワード入力を要求されます。

オプション	説明
[ログイン期限切れ] ダイアログを表示	2004.2 およびそれ以降のバージョンのサーバでは：ログイン関連のダイアログの表示を有効または無効にします。高セキュリティ・モードで稼動している PERFORCE サーバではセッション時間の制限を設定できます。セッション期限が切れると、それ以降に PERFORCE の操作を行うとした時ログインを要求されます。
Unicode サーバ すべての接続先に対しこのエンコードを設定	Unicode モードで稼動している PERFORCE サーバに接続するときクライアント・マシンで暗号化に使用されるコードを指定します。お使いのサーバが Unicode モードで稼動していることが確実に分かっていない限り、設定しないでください。

差分タブ

オプション	説明
デフォルトの差分アプリケーション	ファイルの差分を確認する際に使用するアプリケーションを選択できます。ファイルタイプによって異なるアプリケーションを設定することも可能です。

マージタブ

オプション	説明
デフォルトのマージ・アプリケーション	ファイルの衝突を解決する際に三方向マージを行うために使用するアプリケーションを選択できます。

バージョンタブ

PERFORCE SCC プラグインに関するバージョン情報を表示します。

フォントタブ

PERFORCE マージおよびタイムラップ・ビュー・ユーティリティで使用するフォントを設定することができます。

クライアント・ワークスペースおよびビューの定義

PERFORCE の SCM 環境を設定するには、クライアント・ワークスペース (クライアント・マシン上のプロジェクト・ファイルが存在するディレクトリ)、および クライアント・ビュー (ディポとクライアント・コンピュータのマッピング) を定義します。IDE プロジェクトのファイルはクライアント・ワークスペースのルート配下に置かれていなければなりません (クライアント・ワークスペースの最上位のディレクトリ)。ファイルがクライアント・ワークスペースにある場合にのみ、ソース管理の下におくことができます。作成しようとするプロジェクトを保存するために、既にファイルが存在するディレクトリ、もしくは空のディレクトリを指定することができます。またクライアント・ワークスペースに現在バージョン管理下にあるディポからのファイルを格納することも可能です。

クライアント・ワークスペースおよびビューを作成するには、PERFORCE コマンドライン・インターフェイス (P4) プログラムを使用しなければなりません。P4SCC は PERFORCE 設定ファイルによる設定が適用されませんので注意してください。クライアント・ワークスペースおよびビューに関する詳細は、『PERFORCE 概要』を参照してください。

プロジェクトをソース管理に追加する

プロジェクトをソース管理に追加するには、プロジェクトを保存したいサーバへの接続に必要な PERFORCE の設定を指定します。以下の項目を指定しなければなりません。

- サーバ・ホストと接続ポート

この項目では、サーバが動作しているホストの名前とサーバが接続待ちしているポートの番号を以下の形式で指定します。

IDE と PERFORCE の ホスト	必要な設定	指定例
同一マシン	ポート番号のみ	1666 1818
別のマシン	ホスト名（または IP アドレス）と ポート番号	myhost:1818 mydomain.com:2550 10.0.0.5:1666

- ユーザ名：自分の PERFORCE ユーザ名
- パスワード：（もしあれば）自分の PERFORCE ユーザ・パスワード
- クライアント・ワークスペース：プロジェクト・ファイルのローカル・コピーに対して作業を行うワークスペースを指定するクライアント仕様の名前

ファイルをディポに追加する

プロジェクト・ファイルの保存先サーバの設定を指定した後、ファイルを追加することができます。ファイルをディポに追加するのにどのコマンドをどのように使わなければならないかは、ご使用の IDE によって異なりますが、通常は次の 2 つのステップで行います。

1. **[ソース管理に追加]** などのコマンドで、ファイルを PERFORCE チェンジリストに追加します。
2. **[チェックイン]** または **[サブミット]** などのコマンドで、チェンジリストをサブミットします。

ファイルは **[チェックイン]** または **[サブミット]** コマンドの処理が完了したときに追加されます。

SCM の基本タスク

このプラグインを使うことにより、次に示す SCM 基本タスクを開発者の IDE から行うことができます。

タスク	説明	PERFORCE 側でされること
ファイルをディポに追加	ファイルを自分のプロジェクトに追加した後、ディポに追加します。	ファイルが追加のために作業中チェンジリストで作業状態になります。
ファイルを取り出す	ディポからファイルのコピーを取得します。	ファイルが自分のコンピュータに同期されます。
ファイルをチェックアウトする	ディポから最新バージョンを編集のために取得します。	ファイルが編集のために作業中チェンジリストで作業状態になります。
ファイルをチェックインする	編集したファイルを最新バージョンとしてディポに置きます。	作業中チェンジリストがサブミットされます。

タスク	説明	PERFORCE 側でされること
ファイルの差分を表示する	ファイルを以前のリビジョンと比較し、変更箇所を表示します。	PERFORCE 差分ユーティリティが起動してファイルの 2 つのバージョン間の差分が表示されます。
ファイルを元に戻す	ディポ・ファイルのローカル・コピーに対して行った変更を取り消します。	最新リビジョンが自分のクライアント・ワークスペースに同期され、その作業中チェンジリストから削除されます。
ファイルを削除する	プロジェクトとディポからファイルを削除します。	ファイルが作業中チェンジリストの中で削除のために作業状態になります。

IDE を介さずに PERFORCE を直接使う必要のあるケース

管理タスクを行うには、p4 コマンドライン・クライアントを使う必要があります。こうしたタスクの遂行について詳しくは、『PERFORCE システム管理者ガイド』をご覧ください。

次のような場合は、IDE を介さずに PERFORCE を直接使う必要があります。

- クライアント・ビューまたはユーザ・パスワードを変更する場合: プロジェクトをソース管理に追加するときは、**[接続をオープン]** ダイアログを介してクライアント仕様またはユーザを作成することができます。ただし、それらを後で変更するためには、別の PERFORCE クライアント・プログラム (P4 コマンドライン、P4Win、または P4V) を使用しなければなりません。
- ブランチおよびラベルを作成する場合: このような管理タスクは p4 コマンドを用いて実行しなければなりません。詳しくは『PERFORCE 概要』をご覧ください。

PERFORCE SCM タスクを IDE を介さずに行った場合は、後で必ず IDE ディスプレイを更新し、ファイルの状態が更新されて正しく表示されることを確認してください。

本章では、PERFORCE ソースコード管理タスクを Visual C++ 6.0 環境からどのように行うかを説明します。ここでは、PERFORCE SCC プラグインがすでにインストールされており、クライアント・マシンが PERFORCE サーバと通信できるものとして話を進めます。

PERFORCE SCC プラグインを用いて Visual C++ を設定するときは、設定が作業中のプロジェクト専用になるので、PERFORCE 全体の設定を行う必要はありません。PERFORCE SCC プラグインは、プロジェクトの設定をセッションからセッションまで維持しますので、設定を再入力する必要はありません。IDE の設定について詳しくは、10 ページの『プラグインと用いる IDE の設定』を参照してください。

Visual C++ には**ソースコード管理**ツールバーがあります。これを有効にするには、ツールバーを右クリックし、ポップアップ・メニューの**[ソース管理]**にチェックを付けます。ソース管理オプションを指定するには、**[ツール] > [オプション ...]**を選択します。

SCM の基本タスク

ここでは、次のタスクを行う方法について説明します。

- 15 ページの『プロジェクトをディポに追加する』
- 17 ページの『ファイルをチェックアウトする』
- 17 ページの『ディポからファイルを取り出す』
- 18 ページの『ファイルをチェックインする』
- 18 ページの『ファイルの衝突を解決する』
- 19 ページの『ファイルの差分を表示する』
- 19 ページの『ファイルを元に戻す』

プロジェクトをディポに追加する

PERFORCE で管理するプロジェクトを作成するときは、下図のように格納場所を、使用する PERFORCE ワークスペースのルート・フォルダ内に指定します。



ワークスペース・ルート・フォルダ内であればなりません

プロジェクトの保存後は、以下の操作を行ってください。

1. プロジェクトを右クリックし、[ソース管理へ追加 ...] を選択します。[接続をオープン] ダイアログが表示されます。
2. [接続をオープン] ダイアログで、PERFORCE の設定を次のように指定します。
 - ・ サーバ: プロジェクトを保存したい PERFORCE サーバが動作しているホスト・コンピュータの名前。
 - ・ ポート: 指定された PERFORCE サーバがコマンドを受け取るポートの番号。
 - ・ ユーザ: プロジェクトに対して行う SCM 操作に関連付けたい PERFORCE ユーザ名。指定したサーバに定義されているユーザのリストから選択するには、[表示 ...] をクリックします。
 - ・ パスワード: もしあれば、上記のユーザのパスワード。
 - ・ ワークスペース: プロジェクトに対して行う SCM 操作に関連付けたいワークスペース。ワークスペース・ルート配下のフォルダにプロジェクトを保存しなければなりません。指定したサーバに定義されているワークスペースのリストから選択するには、[表示 ...] をクリックします。
3. [OK] をクリックして設定を保存し、ダイアログを閉じます。[ソース管理へ追加] ダイアログが表示され、追加対象のファイルが一覧表示されます。
4. [OK] をクリックしてダイアログを閉じます。
5. プロジェクト名を右クリックして [チェックイン ...] を選択します。[ファイルのチェックイン] ダイアログが表示されます。
6. [OK] をクリックしてダイアログを閉じます。[チェンジリストをサブミット] ダイアログが表示されます。
7. 追加したいファイルをチェックし、コメントを入力して [サブミット] をクリックします。ファイルがディポにチェックインされます。

PERFORCE 管理下に置いたプロジェクトを作業状態にすると、Visual C++ は設定した PERFORCE サーバに接続しようとします。Visual C++ が PERFORCE に接続することができなければ、Visual C++ は以後のセッションでも接続を試みるかどうかを聞いてきます。[Yes] を選択します。[No] を選択した場合、Visual C++ はそのプロジェクトがもはやバージョン管理下にはないと見なし、あらためてそれを追加するよう求めます。あらためてプロジェクトを追加しようとすると、PERFORCE は該当プロジェクトがすでにソース管理下にあることを示すエラーを返します。この場合は、ディポから該当プロジェクトを取り出さなければなりません。

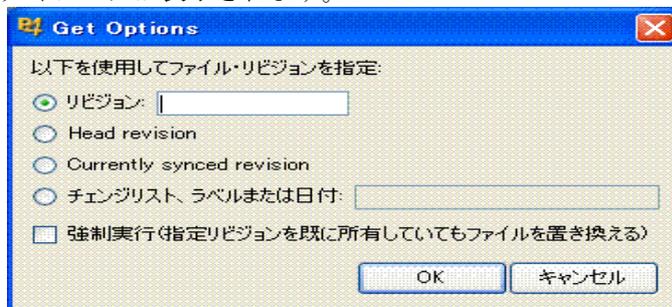
ディポからファイルを取り出す

ディポから最新のファイル・リビジョンを取得するには:

1. File View パネルで取り出したいファイルを選択します。
2. [プロジェクト] > [ソース管理] > [最新バージョンを取得 ...] を選択します。[最新のバージョンを取得] ダイアログが表示されます。
3. 取り出したいファイルをチェックし、[OK] をクリックします。

最新リビジョンより古いリビジョンを取り出すには、[プロジェクト] > [ソース管理] > [履歴の表示 ...] を選択するか、または以下の操作を行います。

1. File View パネルで取り出したいファイルを選択します。
2. [プロジェクト] > [ソース管理] > [最新バージョンを取得 ...] を選択します。[最新のバージョンを取得] ダイアログが表示されます。
3. [詳細設定 ...] をクリックします。[OK] をクリックすると、下図のように [Get Options] ダイアログが表示されます。



4. PERFORCE チェンジリスト番号、ラベル、バージョン番号、または日付によって、取り出したいリビジョンを指定します。リビジョンの指定について詳しくは、『PERFORCE コマンド・リファレンス』をご覧ください。
- ローカルにコピーされたファイルを手動で削除した後、同じバージョンをディポから取り出すには、[強制的に操作を実行] をチェックします。デフォルトでは、PERFORCE はコピーが保持されているので同じファイルが再度取り出されることはない、と想定しています。
5. [OK] をクリックします。

注 例えば、すでに自分がチェックアウトしているファイルに対して、先に他のユーザがチェックインした変更を取り込みたい場合は、PERFORCE はファイル衝突の解決を求めます。これにより、自分が行ったチェンジと他のユーザが行ったチェンジをマージすることができます。したがって、他のユーザのチェンジが上書きされることはありません。

ファイルをチェックアウトする

ファイルをチェックアウトするときは、必ずそのファイルの最新リビジョンを取り出してください。(ディポがより新しいリビジョンを保持しているファイルをチェックアウトすると、チェックインするときにファイルの衝突解決を求められます。)

編集のためにファイルをチェックアウトするには、ファイル名を右クリックし、[チェックアウトファイル名] を選択します。

ファイルをチェックインする

作業状態のファイルの編集後、ファイルを自分のローカル・ディレクトリに保存してからディポにチェックインすることができます。ファイルをローカル・ディレクトリに保存するには、**[ファイル] > [上書き保存]** を選択します。ただし、保存しただけではディポは更新されないことに注意してください。

自分が行った変更をプロジェクトに携わる他のユーザも利用できるようにするには、編集したファイルをディポにチェックインしなければなりません。変更が受け付けられれば、そのファイルがディポ内の最新リビジョンになります。変更のどれかが、以前に他のユーザによってサブミットされた変更と衝突する場合は、チェックインはうまくいきません。その場合は PERFORCE を使って衝突を解決しなければなりません。マージの煩雑さを最小限にとどめるために、少数の単位で変更をこまめにチェックインしてください。

ファイルをチェックインするには：

1. チェックインするファイルを右クリックし、**[チェックイン ...]** を選択します。
[ファイルのチェックイン] ダイアログが表示されます。
2. **[OK]** をクリックします。**[チェンジリストをサブミット]** フォームが表示されます。
3. コメントを入力し、**[サブミット]** をクリックします。

作業中チェンジリストを表示するには、**[チェンジリストをサブミット]** フォームにある **[チェンジリストの管理]** ボタンをクリックします。P4SCC はダイアログに作業中チェンジリストの一覧を表示します。このダイアログ内でファイルをドラッグ&ドロップすれば、チェンジリスト間でのファイルの移動を行うことができます。

ファイルの衝突を解決する

(例えば、同じファイルについて作業をしていた複数のユーザが) ファイルをチェックインしようとして衝突が見つかった場合は、その衝突を解決しないと、ファイルをサブミットすることはできません。例えば、自分と他のユーザが同じファイルを変更した場合、他のユーザがチェンジをチェックインした後に、自分のチェンジをチェックインしようすると、このようなファイル衝突が起こります。PERFORCE は **[チェンジリストをサブミット]** ダイアログに次のようなメッセージを表示し、衝突解決が必要であることを知らせます。

 **古い日付最新リビジョンを取得して衝突解決を設定してください(これによりローカルのコピーは上書きされません)。**

ファイルの衝突を解決するには：

1. 衝突が起きているファイルを右クリックし、**[最新リビジョンを取得]** を選択します。
 これでファイルが衝突解決の対象となり、“衝突解決が必要です”のメッセージが表示されます。(ワークスペースにあるバージョンは上書きされません)
2. ファイルを右クリックし、**[衝突解決 ...]** を選択します。衝突解決ダイアログに、ファイル間の差分の程度と次の選択項目が表示されます。
 - ・ **マージ結果を承諾**: 両方のファイルをマージし、その結果を受け入れます。あなたのチェンジと他のユーザのチェンジの両方とも保存されます。
 - ・ **Yours を承諾**: あなたのチェンジをチェックインし、最新のチェックイン済みバージョンを上書きします。
 - ・ **Theirs を承諾**: あなたのチェンジを拒否し、他のユーザのチェンジを保存します。
 - ・ **マージ・ツールを実行**: マージ・ユーティリティが起動し、あなたのバージョンと最新のチェックイン済みバージョンの差分をビューすることができます。マージ・ユーティリティを使用すると、個々の差分箇所 (passage) を選択するか、新しいチェンジを入力することにより、最終的にチェックインするバージョンを作成することができます。

- ・その他の選択 : いずれかのファイルを参照し (**ファイルをオープン ...**)、自分のファイルと衝突しているファイルとの差分を表示し、ファイルのリビジョン履歴をテキストまたは図で表示することができます。
- ファイル衝突の解決方法を選択すると、**[チェンジリストをサブミット]** ダイアログが再び表示されます。
3. チェンジに関するコメントを入力し、**[サブミット]** をクリックします。チェンジがチェックインされます。

ファイルの差分を表示する

編集しているファイルとディポの最新リビジョンとの差分を表示するには、ファイル名を右クリックし、**[プロジェクト] > [ソース管理] > [相違点の表示 ...]** を選択します。

1つのファイルの2つのリビジョンの差分を表示するには、次のような操作を行います。

1. ファイルを選択し、**[プロジェクト] > [ソース管理] > [履歴の表示 ...]** を選択します。**[履歴]** ダイアログが表示されます。
2. 差分を見たいリビジョンの一方をクリックし、もう一方のリビジョンまでドラッグします。

差分ユーティリティが起動し、ファイルの差分が表示されます。

ファイルを元に戻す

ファイルをチェックアウトした後にそれに対して行った変更を取り消すには、ファイルを右クリックして **[チェックアウトの取り消し ...]** を選択します。最新リビジョンがディポからクライアント・ワークスペースにコピーされ、これまでに行ったすべての変更を上書きされます。PERFORCE からは、そのファイルがデフォルトの作業中チェンジリストから削除されていることを確認することができます。

Visual C++ のファイルの扱いについて

Visual C++ は、プロジェクト・ウィンドウ内で各ファイルの脇にファイル・ステータス・アイコンを表示します。さらに、**[ソース管理]** メニューはコンテキスト・センシティブなので、あるファイルを反転表示させると、そのファイルの状態によってメニューの選択肢が有効になったり無効になったりします。アイコンまたは **[ソース管理]** メニューがどう表示されているかによって、ファイルの状態を知ることができます。

ファイルの状態	アイコンの表示	[ソース管理] メニューの表示
ファイルは PERFORCE ソースコード管理の対象ではありません。	VC++ の本来のアイコン	[ソース管理へ追加] オプションが有効です。
ファイルはチェンジリストに追加されましたが、PERFORCE にサブミットされていません。	グレーのアイコンに赤いチェック・マーク	[チェックイン] および [チェックアウトの取り消し] オプションが有効です。
ファイルは PERFORCE に正常にサブミットされました。	グレーのアイコン	[チェックアウト] オプションが有効です。

どのファイルをディポに置くか？

次のファイルは PERFORCE ディポに置きます。

- ・ .dsp ファイル
- ・ .rc ファイル

- .cpp ファイル
- .h ファイル

IDE が生成したファイル (.ncb、.clw、.opt などのファイル) は PERFORCE のディポに置かないでください。 .ncb ファイルは、PERFORCE 管理下に置くと、チェックアウトされていないときに読み取り専用になります。 .ncb ファイルが読み取り専用になっていると、Visual C++ のクラス・ビュー情報は無効です。

ワークスペース・ファイル (.dsw) を PERFORCE の管理下に置き、複数の開発者に同じプロジェクトの作業をさせる場合には、ワークスペース・ファイルのエントリが異なるクライアント・コンピュータに対して正しく働くように、相対パスを用いてファイルの場所を指定してください。

プロジェクト・ファイルのある場所

[FileView] パネルはソースファイル名とローカル・ディレクトリにおけるそれらファイルの場所とを表示しますが、この表示はあくまでも概要です。この表示方法は Visual C++ を使ったプロジェクト開発を簡単にしていますが、実際のファイル構造とは次の点で異なります。

- [FileView] では、ファイルをソースファイルやヘッダ・ファイルのようなタイプによってグループ分けしていますが、ローカル・ディレクトリではそのようなグループ分けはしていません。
- [FileView] では、ワークスペース・ファイルとプロジェクト・ファイルの正確なファイル名を表示しません。

ソース管理タスクによっては、これらファイルの名前と場所を指定する必要があるものもあります。この情報を見るには、ファイルを右クリックして [プロパティ] を選択します。 [コピー元ファイルプロパティ] ダイアログが表示され、 [一般] タブで完全なファイル名とパスを見ることができます。

本章では、PERFORCE ソースコード管理タスクを Visual Studio .NET 環境からどのように行うかを説明します。ここでは、PERFORCE SCC プラグインがすでにインストールされており、クライアント・マシンが PERFORCE サーバと通信できるものとして話を進めます。IDE の設定について詳しくは、10 ページの『プラグインと用いる IDE の設定』を参照してください。

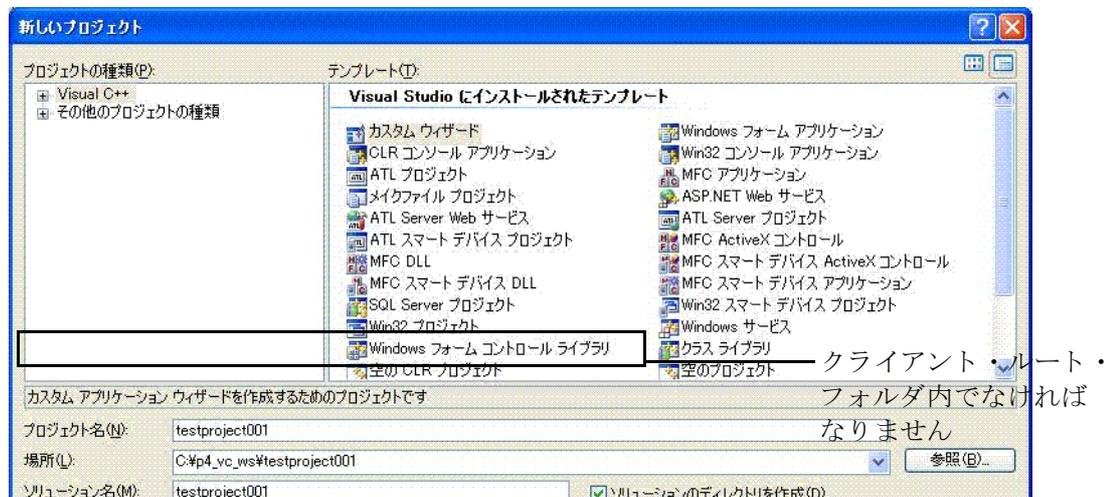
本章で紹介する画面表示は Visual C++ のものですが、画面には、お使いの Visual Studio IDE に関係なく、同じダイアログが表示されます。メニュー・オプションの名前は Visual Studio のバージョン間で少し異なりますが、処理の順序やタスク内のダイアログは同じです。

注 チェックイン、チェックアウト、チェックアウト取消のときに表示されるバージョン管理ダイアログには、コメント・フィールドがありますが、これらのコメント・フィールドは PERFORCE SCC プラグインによって保存されません。チェックイン・ダイアログが表示されないようにするには、**[ツール] > [オプション...] > [ソース管理] > [全般] > [メニューにサイレントチェックインコマンドを表示する]** をチェックします。チェックイン時には **[今すぐチェックイン]** を選択します。

Visual Studio を PERFORCE 用に設定する

PERFORCE SCC プラグインを用いて Visual Studio の構成を設定すると、その設定は作業中のプロジェクト専用になるので、Visual Studio のために PERFORCE 全体の設定を行う必要はありません。PERFORCE SCC プラグインは、プロジェクトの設定をセッションからセッションまで維持しますので、設定を再入力する必要はありません。

PERFORCE で管理するプロジェクトを作成するときは、下図のように格納場所を、使用するワークスペースのルート・フォルダ内に指定します。



SCM の基本タスク

ここでは、次のタスクを行う方法について説明します。

- 22 ページの『プロジェクトをディポに追加する』
- 23 ページの『ファイルをチェックアウトする』
- 24 ページの『ディポからファイルを取り出す』
- 25 ページの『ファイルをチェックインする』
- 25 ページの『ファイルの衝突を解決する』
- 26 ページの『ファイルの差分を表示する』
- 26 ページの『ファイルを元に戻す』
- 27 ページの『その他の作業』

[ソース管理から削除] オプションは、本来ソースコード管理に属していないファイル（例えばビルド成果物）に対して設計されているということについてもご注意ください。

プロジェクトをディポに追加する

管理対象にしたい Visual Studio プロジェクトが、PERFORCE のクライアント・ワークスペース配下に存在していることを確認してください。

多数のプロジェクトを含むソリューションを追加する場合は、次のようにすればプロジェクトを一件ずつ手入力で設定せずに済みます。[ツール] > [オプション ...] > [SCC プロバイダ] を選択し、[詳細設定 ...] をクリックします。その後表示された [プリファレンス] ダイアログから [接続] タブを選択して [使用中の Perforce 環境設定に適合するワークスペースに関連付ける] を設定し、P4PORT および P4CLIENT にサーバとワークスペースを設定します。

Visual Studio プロジェクトをディポに追加するには、以下の手順を実行します。

1. [ソリューションエクスプローラ] のパネルにおいて、プロジェクトを右クリックし、[ソリューションをソース管理に追加] を選択します。[プリファレンス] > [接続] タブで

[Perforce 接続ダイアログを表示] オプションを有効にしていると、下図のような [接続をオープン] ダイアログが表示されます。



2. [接続をオープン] ダイアログに、以下の必要な情報を入力します。
 - サーバ: プロジェクトを保存したいPERFORCE サーバを動作させるホスト・コンピュータの名前。
 - ポート: 指定された PERFORCE サーバがコマンドを受け取るポートの番号。
 - ユーザ: プロジェクトに対して行う SCM 操作と関連付けたい PERFORCE ユーザ名。指定のサーバについて定義されているユーザのリストから選択するには、[表示 ...] ボタンをクリックします。
 - パスワード: もしあれば、上記ユーザのパスワード。
 - ワークスペース: プロジェクトに対して行う SCM 操作と関連付ける PERFORCE ワークスペース。指定のサーバについて定義されているクライアント仕様のリストから選択するには、[表示 ...] ボタンをクリックします。ワークスペース・ルート配下のフォルダにプロジェクトを保存しなければなりません。指定したサーバに定義されているワークスペースのリストから選択するには、[表示 ...] をクリックします。
3. [OK] をクリックしてダイアログを閉じます。
4. [ソリューションエクスプローラ] において、ソリューション名を右クリックし、[チェックイン] を選択します。

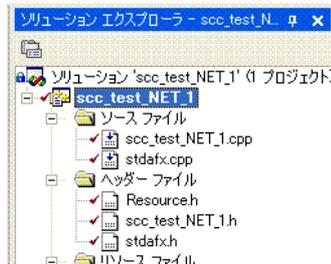
(Visual Studio の [チェックイン] ダイアログが表示された場合にはそれを閉じてください。) PERFORCE の [チェンジリストをサブミット] ダイアログに、ファイルリストが表示されます。
5. [チェンジリストのコメントを入力] フィールドにコメントを入力し、[サブミット] をクリックします。ファイルがディポに追加されます。(PERFORCE を使用すると、デフォルト・チェンジリストがサブミットされ、ファイルがすでにディポ内に格納されていることを確認することができます。)

チェックインされたファイルが錠のアイコンとともに表示されます。チェックアウトしていないファイルを編集しようとする、チェックアウトのダイアログが表示されます。

ファイルをチェックアウトする

ファイルをチェックアウトするには:

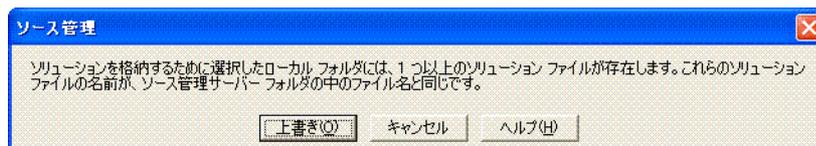
1. [ソリューションエクスプローラ] パネルで、希望のファイル（または、プロジェクトのファイルすべてをチェックアウトしたい場合はプロジェクト）を右クリックし、[編集のためにチェックアウト...] を選択します。[チェックアウト] ダイアログが表示されます。
2. [チェックアウト] をクリックします。[ソリューションエクスプローラ] パネルでは、下図のようにファイルがチェックマーク付きで表示されます。



[保留中のチェックイン] パネルにチェックアウトされたファイルのリストが表示されます。

PERFORCE を使用してプロジェクトをブランチする場合には、Visual Studio の結合を修正して新しいプロジェクトの格納場所に対応させなければなりません。ブランチしたソリューションの結合を修正するには、ブランチしたプロジェクトを最初にチェックアウトする際に以下の操作を行う必要があります。新規にブランチしたプロジェクトをチェックアウトするには次の手順に従います（初回のみ）。

1. [ファイル] > [ソース管理] > [ソース管理で開く...] を選択します。[接続をオープン] ダイアログが表示されます。
2. チェックアウトしたいプロジェクトが格納されているサーバへの接続の設定を指定し、[OK] をクリックします。[Open Project] ダイアログが表示されます。
3. 作業状態にしたいブランチしたプロジェクトを探し、そのプロジェクトの .sln ファイルを選択し、[OK] をクリックします。
4. 新規にブランチしたファイルがワークスペースに存在する場合は、Visual Studio は以下のようなダイアログを表示します。



5. [上書き] をクリックします。Visual Studio は [ソリューションを開く] ダイアログを表示します。
 6. .sln ファイル をダブルクリックします。
- これでプロジェクトには正しい結合情報が取り込まれました。

ディポからファイルを取り出す

ディポからファイルの最新リビジョンを取得するには、[ソリューションエクスプローラ] パネルでファイル名を右クリックし、[最新バージョンを取得] を選択します。

最新リビジョンより古いリビジョンを取り出すには、[改版履歴] ダイアログから同期するか、または次の操作を行います。

1. [ソリューションエクスプローラ] パネルにおいて、ファイルを右クリックして [履歴を表示] を選択します。[履歴] ダイアログに、ディポに格納されているリビジョンのリストが表示されます。

- 希望のリビジョンを右クリックし、[このリビジョンを取得] を選択します。

注 もし、すでにチェックアウトしたファイルに対して取り出しの操作を行う、例えば別のユーザによってチェックインされた変更を取り込むような場合、PERFORCE はそのファイルの衝突解決をするよう要求します。これにより、他のユーザによって行われた変更とマージできるようになり、誤って他のユーザによる変更を上書きしてしまうことを防ぎます。

ディポに格納されているプロジェクトのすべてのファイルを同期するには:

- [ファイル] > [ソース管理] > [ソース管理で開く ...] を選択します。[接続をオープン] ダイアログが表示されます。
- プロジェクトが保存されているサーバ、プロジェクト・ファイルをチェックアウトしたいクライアント・ワークスペースおよびユーザを指定し、[OK] をクリックします。[PERFORCE Open Project] ダイアログが表示されます。
- 同期したいプロジェクトの .sln ファイルにブラウザし、[OK] をクリックします。プロジェクトのファイルがワークスペースに同期されます。

ファイルをチェックインする

チェックアウトしたファイルを編集後、そのファイルをディポにチェックインしなければなりません。そのファイルは、ディポ内における最新リビジョンとなります。(もし、ここで行った変更が以前に他のユーザによってサブミットされた変更と衝突する場合は、チェックインはうまくいきません。その場合は PERFORCE を使って衝突を解決しなければなりません。)

ファイルをチェックインするには、以下の手順で操作を行います。

- [ソリューションエクスプローラ] パネルでファイル名を右クリックし、[今すぐチェックイン] を選択します。[チェンジリストをサブミット] ダイアログが表示されます。
- チェンジに関するコメントを入力し、[サブミット] をクリックします。

[ソリューションエクスプローラ] パネルでは、チェックマークが錠のマークに置き換えられ、サブミットされたファイルがチェックインされたことを示します。

注 意味のあるチェンジ履歴を残すため、関連ファイルは一緒にチェックインしてください。例えば、1つのバグを修正するために2つのファイルを変更したとしたら、それらのファイルを同時にチェックインします。これらのファイルは同じチェンジリストでサブミットされます。

作業中チェンジリストを表示するには、[チェンジリストをサブミット] ダイアログにある [チェンジリストの管理] ボタンをクリックします。P4SCC はダイアログに作業中チェンジリストの一覧を表示します。このダイアログ内でファイルをドラッグ&ドロップすれば、チェンジリスト間でのファイルの移動を行うことができます。

ファイルの衝突を解決する

(例えば、同じファイルについて複数のユーザが作業をしている場合、) ファイルをチェックインしようとして衝突が見つかった場合は、その衝突を解決しないと、ファイルをサブミットすることはできません。PERFORCE は [作業中チェンジリスト] ダイアログに次のようなメッセージを表示し、衝突解決が必要であることを知らせます。

 古い日付最新リビジョンを取得して衝突解決を設定してくださいこれによりローカルのコピーは上書きされません。

- 衝突が起きているファイルを右クリックし、[最新バージョンの取得] を選択します。

これでファイルが衝突解決の対象となり、“サブミットの前にこのファイルを解決してください”のメッセージが表示されます。

2. ファイルを右クリックし、**[衝突解決 ...]** を選択します。**[衝突解決]** ダイアログに、ファイル間の差分の程度と次の選択項目が表示されます。
 - ・ **マージ結果を承諾**: 両方のファイルをマージし、その結果を受け入れます。あなたのチェンジと他のユーザのチェンジの両方とも保存されます。
 - ・ **Yours を承諾**: あなたのチェンジをチェックインし、最新のチェックイン済みバージョンを上書きします。
 - ・ **Theirs を承諾**: あなたのチェンジを拒否し、他のユーザのチェンジを保存します。
 - ・ **マージ・ツールを実行**: マージ・ユーティリティが起動し、あなたのバージョンと最新のチェックイン済みバージョンの差分をビューすることができます。マージ・ユーティリティを使用すると、個々の差分箇所 (passage) を選択するか、新しいチェンジを入力することにより、最終的にチェックインするバージョンを作成することができます。
 - ・ その他の選択: いずれかのファイルを参照し (**ファイルをオープン ...**)、自分のファイルと衝突しているファイルとの差分を表示し、ファイルのリビジョン履歴をテキストまたは図で表示することができます。

ファイル衝突の解決方法を選択すると、**[チェンジリストをサブミット]** ダイアログが再び表示されます。
3. チェンジに関するコメントを入力し、**[サブミット]** をクリックします。チェンジがチェックインされます。

ファイルの差分を表示する

編集しているファイルとディポの最新リビジョンの差分を表示するには、ファイル名を右クリックし、**[バージョンの比較 ...]** を選択します。

同一ファイルの2つのリビジョンの差分を表示するには、次の操作を行います。

1. [ソリューションエクスプローラ] パネルでファイル名を選択し、**[ファイル] > [ソース管理] > [履歴 ...]** を選択します。**[履歴]** ダイアログにディポのリビジョンのリストが表示されます。
2. 2つのリビジョンの差分を表示するには、一方のリビジョンをもう一方のリビジョンまでドラッグします。

差分ユーティリティが起動し、ファイルの差分が表示されます。

ファイルを元に戻す

チェックアウトしたファイルに対して行った変更を廃棄し、ディポから最新リビジョンを再ロードするには、以下の手順で操作を行います。

1. ソリューション・エクスプローラのパネルで、ファイルを右クリックし **[チェックアウトの取り消し]** を選択します。**[チェックアウトの取り消し]** ダイアログが表示され、元に戻されるファイルがリストされます。
2. 元に戻したいファイルをチェックし、**[チェックアウトの取り消し]** をクリックします。

[ソリューションエクスプローラ] パネルでは、元に戻されたファイルはもはやチェックアウトされていないことを示す錠のアイコン付きで表示されます。最新リビジョンがディポからワークスペースにコピーされ、ワークスペース・ファイルに加えられたチェンジがあっても上書きします。

変更されていないファイルは **[作業中チェンジリスト]** ダイアログから元に戻すこともできます。

どのファイルをディポに置くか？

プロジェクトが最初にソース管理へ追加されたとき、Visual Studio は適切なファイルをすべて登録します。したがって、**[ソース管理へ追加]** を選択したとき、通常は作成されたチェンジリストの内容を変更しないでください。

ディポ内に、.sln ファイルを置いてください。以下のファイルは置かないでください。

- .idb
- .ncb
- .obj
- .opt
- .pch
- .plg

上記のファイルは、クライアント・コンピュータごとに Visual Studio が個別に管理します。

その他の作業

プラグインによって実行された PERFORCE コマンドを参照するには、**[表示]** > **[その他のウィンドウ]** > **[出力]** を選択し、**[ソース管理]** パネルを表示してください。

索引

A

.asp ファイル 9
.avi ファイル 9

B

.bmp ファイル 9
.btr ファイル 9

C

.clw ファイル 20
.cnf ファイル 9
.cpp ファイル 20
.css ファイル 9

D

.doc ファイル 9
.dot ファイル 9
.dsp ファイル 19
.dsw ファイル 20

E

.exp ファイル 9

G

.gif ファイル 9

H

.html ファイル 9
.htm ファイル 9

I

.ico ファイル 9
.inc ファイル 9
.ini ファイル 9

J

.jpg ファイル 9
.js ファイル 9

L

.lib ファイル 9
.log ファイル 9

M

Macintosh のファイル 10
.mpg ファイル 9

N

.ncb ファイル 20

P

P4CONFIG 12
.pdf ファイル 9
.pdm ファイル 9
Perforce のファイルタイプ 9
.ppt ファイル 9

R

.rc ファイル 19

S

SCM タスクの呼び方 7
.sln ファイル 27

X

.xls ファイル 9

Z

.zip ファイル 9

く

クライアント・ビュー
定義 12
クライアント・ワークスペース
定義 12
グローバルな設定 11

さ

最新リビジョン

定義 8

し

衝突 8

せ

生成したファイル 20

ち

チェンジリスト

定義 8

て

デイポ

定義 7

は

パーミッション

読み書き 8

ふ

ファイル

.asp 9

.avi 9

.bmp 9

.btr 9

.clw 20

.cnf 9

.cpp 20

.css 9

.doc 9

.dot 9

.dsp 19

.dsw 20

.exp 9

.gif 9

.htm 9

.html 9

.ico 9

.inc 9

.ini 9

.jpg 9

.js 9

.lib 9

.log 9

.mpg 9

.ncb 20

.pdf 9

.pdm 9

.ppt 9

.rc 19

.sln 27

.xls 9

.zip 9

ファイルタイプ 9

ブランチしたプロジェクト

結合 24

ま

マージ・ユーティリティ 9