# ストリームのプライベート編集機能

## 説明

Perforce Helix Core 2019.1では、ストリームのプライベート編集機能が導入されました。

プライベート編集機能を使用すると、他のユーザとは分離された環境でストリームを編集することができます。通常の編集(パブリック編集)時のように、保存した変更が即時に全体環境へ反映されることはありません。
また、プライベート編集されたストリームは、チェックアウトされてチェンジリストに追加されるため、詳細なテストを行えるとともに、高度なトレーサビリティ(追跡可能性)が確保されます。

**参照ページ**

・「P4Vユーザーガイド」- ストリームの編集
・「P4Vユーザーガイド」- ストリームの衝突解決

**注意事項**

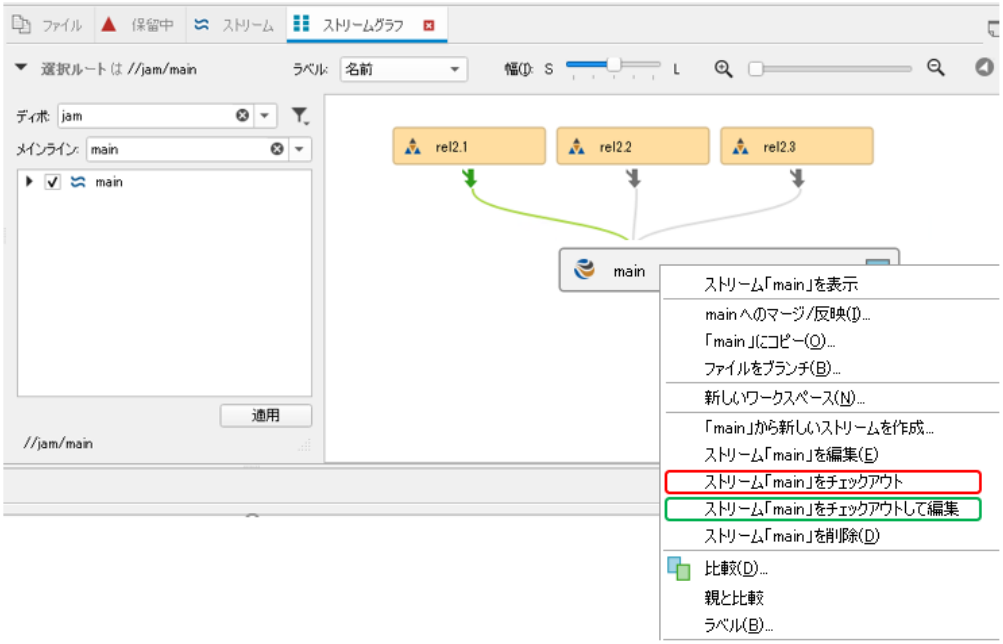
・ver.2019.1より前のHelix Coreで作成されたストリームでは本機能は使用できません。ver.2019.1へアップデート後に作成されたストリームにのみ対応しています。
・ストリームデポの再作成は不要です。

## 手順

1．[ ストリームグラフ ]タブから編集したいストリームを選択→コンテキストメニューの[ ストリーム 「ストリーム名」をチェックアウト ]を選択します。
※すぐに編集画面を開く場合は[ ストリーム 「ストリーム名」をチェックアウトして編集 ]を選択します

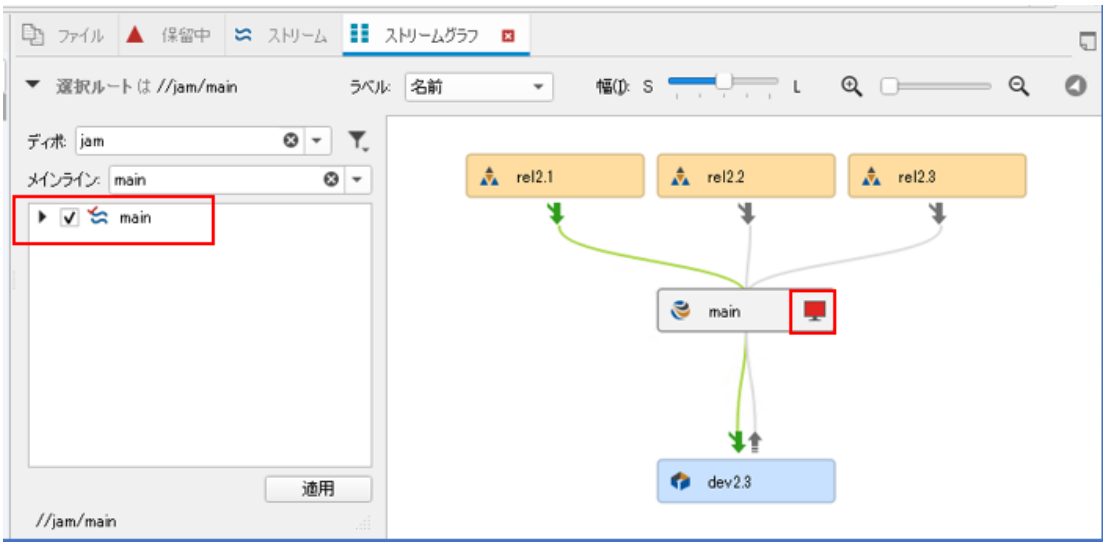
**注意**

チェックアウトするワークスペースに紐づいたワークスペースが指定されている必要があります。

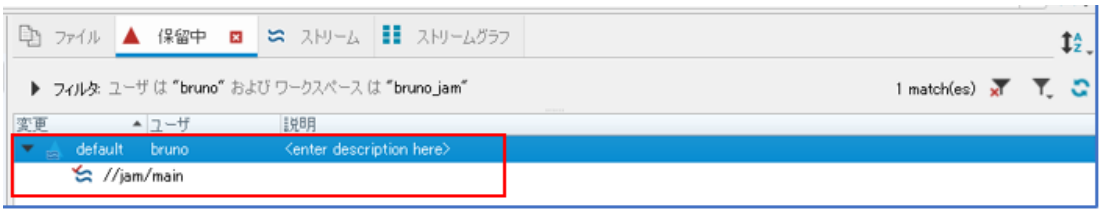



チェックアウトされるとワークスペースを示すアイコンが赤色で表示され、編集対象のストリームがデフォルトチェンジリストに追加されます。

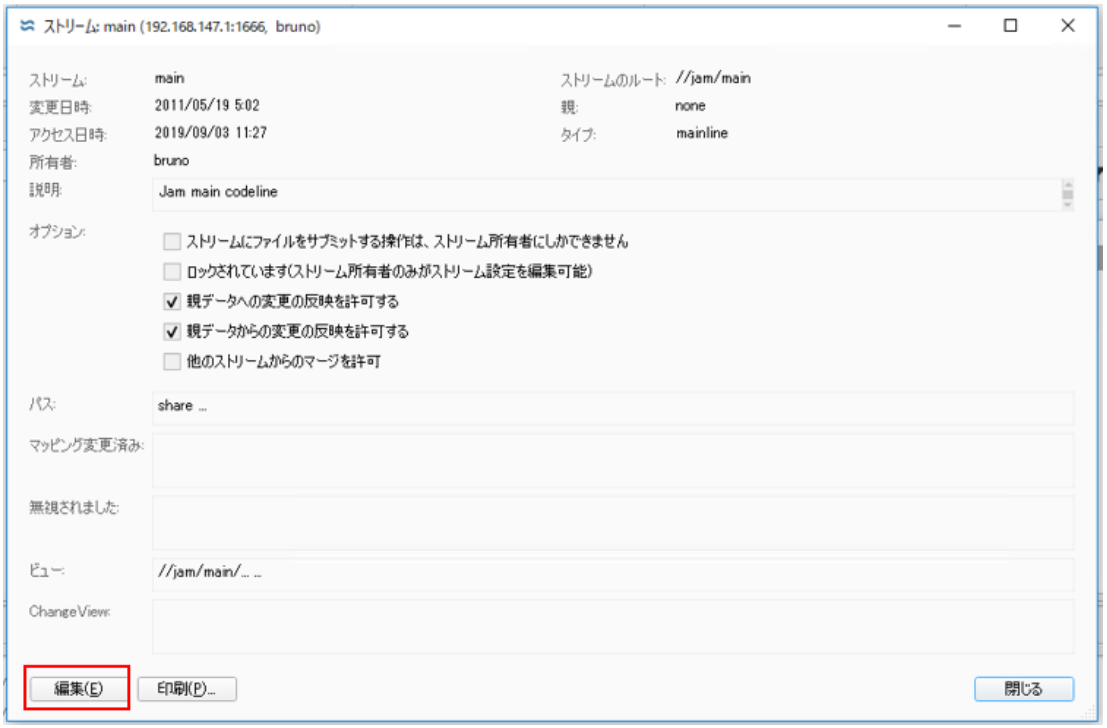
【ストリームグラフタブ】




【チェンジリストタブ】

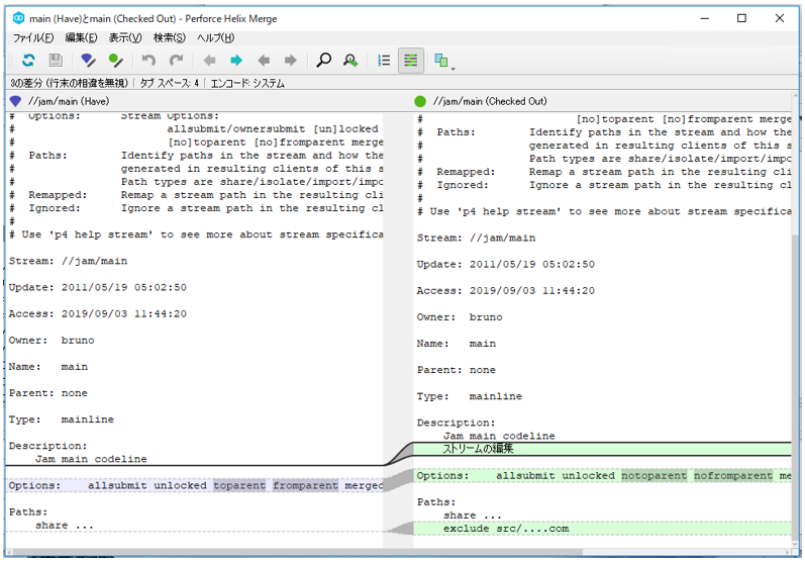



2．ディポ名をダブルクリックした後、[ 編集(E) ]をクリックします。

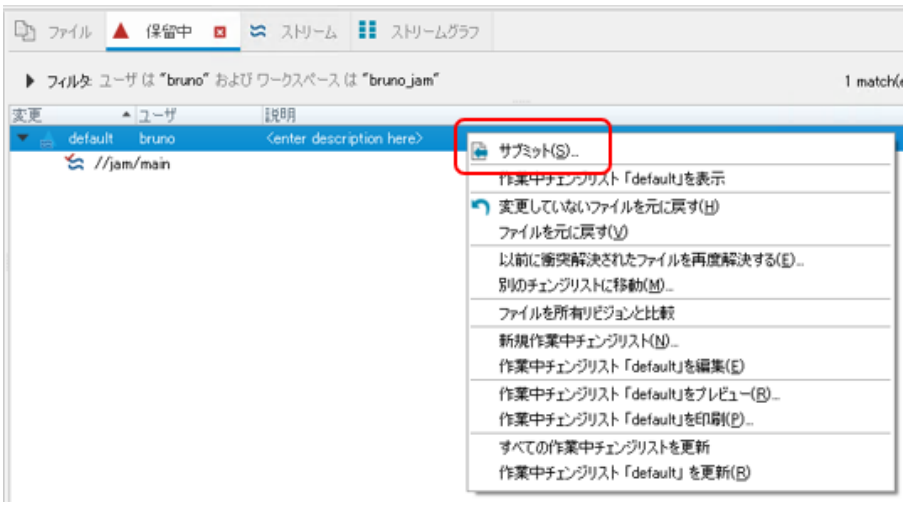



3．[ ストリーム：編集 ]画面が開くので、編集を行います。
編集後、[ OK ]または[ 適用(A) ]をクリックして保存します。
[ Diff… ] → [ Base vs Checked Out(Target) ]をクリックすると、編集内容の確認ができます。

【Diff…からの編集内容の確認画面】

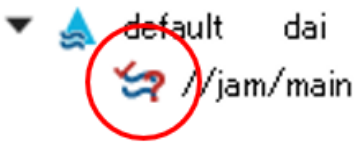



4．[ チェンジリスト ]タブからチェンジリストを選択→コンテキストメニューの[ サブミット(S) ]を選択します



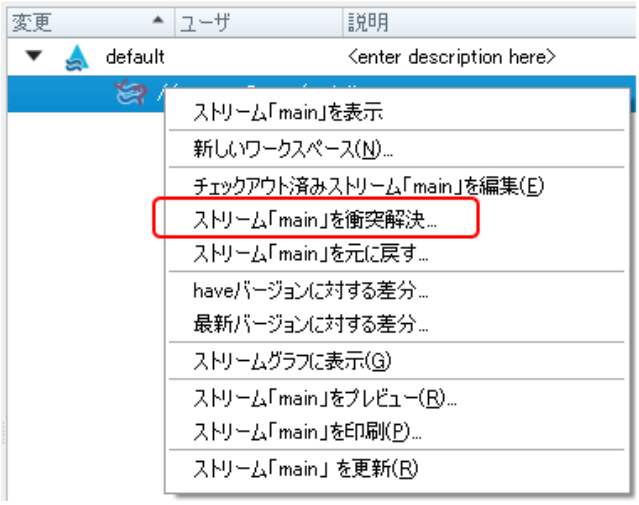

## ■ 同じストリームを別のユーザが編集していた場合

同じストリームを編集している別のユーザが存在した場合、ストリームへの変更がサブミットされた時点で、競合が発生している旨を示すアイコンが表示されます

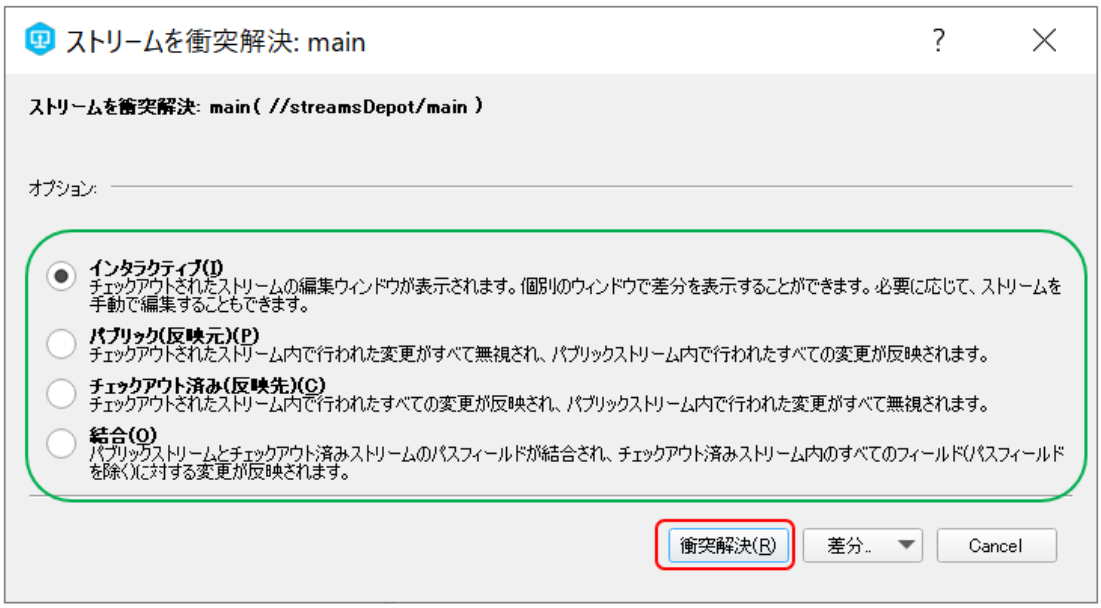



**競合を解消する手順**

1．競合が発生しているリストを選択→コンテキストメニューから[ ストリーム 「ストリーム名」を衝突解決… ]を選択します




2．[ ストリーム 「ストリーム名」を衝突解決… ]画面が表示されるので、対応方法を選択し、[ 衝突解決(R) ]をクリックします。




**オプションの説明**

・インタラクティブ　：チェックアウトされたストリームの編集ウィンドウが表示され、必要に応じて編集します
・パブリック(反映元)：パブリックで編集された変更が反映されます(=プライベートで編集した変更は無視される)
・チェックアウト済み(反映先)　：プライベートで編集した変更が反映されます(=パブリックで編集した変更は無視される)
・結合：パブリックとプライベートのパスフィールドが結合されます