

18/09/2025

INTEGRADORA, CREACION DE VIDEOJUEGOS Y GESTION DEL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

ESTRUCTURA DEL PROYECTO V1

TIADSM10AMont Matutino

Nombre: Axel Gerardo Henriquez Carrizales

Matricula: 21849

Estructura Técnica Inicial del Proyecto en Godot

Para mantener el proyecto organizado, escalable y fácil de navegar, se establece la siguiente estructura de carpetas y archivos.

Estructura de Carpetas

El proyecto se organizará en el sistema de archivos de la siguiente manera:

```
/project_root
|-- scenes/          # Todas las escenas del juego (.tscn)
|   |-- levels/      # Escenas de los niveles jugables
|   |-- player/      # Escena del jugador y componentes
|   |-- enemies/     # Escenas de los diferentes enemigos
|   `-- ui/          # Escenas de la interfaz (menús, HUD)
|
|-- scripts/         # Todos los scripts (.gd)
|   |-- player/
|   |-- enemies/
|   `-- systems/     # Scripts globales o de sistemas (ej. GameManager)
|
|-- assets/          # Todos los recursos artísticos y de audio
|   |-- sprites/
|   |   |-- player/
|   |   |-- environment/
|   |   `-- effects/
|   |-- audio/
|   |   |-- sfx/      # Efectos de sonido
|   |   `-- music/   # Pistas de música
|   `-- fonts/       # Fuentes de texto
|
`-- .gitignore       # Archivo para ignorar archivos de Godot (ej. .import/)
```

Esta estructura separa claramente la lógica (scripts), las escenas (scenes) y los recursos (assets), lo que facilita la colaboración y el mantenimiento del proyecto.