

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Nombre/</b>   | Carpeta con nombre de proyecto, sin espacios  |
| — <b>bin/</b>    | Carpeta con ejecutables. En su interior debe tener subcarpetas que separen por plataforma (Win32) y configuración (Debug, Release)              |
| — <b>obj/</b>    | Carpeta con archivos intermedios, obj. En su interior también debe tener subcarpetas que separen por plataforma y configuración                 |
| — <b>lib/</b>    | O <b>libs</b> en plural. Carpeta con librerías, dentro debe tener subcarpetas con los nombres de las librerías y dentro de estas include y lib) |
| — <b>src/</b>    | Carpeta con archivos de código fuente. Dentro puede tener subcarpetas para ordenar el código en diferentes módulos o secciones                  |
| — <b>res/</b>    | Carpeta con assets: imágenes, audio, etc. Debe tener 2 subcarpetas:   |
| — <b>assets/</b> | Carpeta con assets finales que carga el juego   |
| — <b>raw/</b>    | Carpeta con assets en crudo (.psd, .ceoil, etc.) que son los editables y que sirvieron de base para luego crear los assets que carga el juego   |
| — ...            | Otras carpetas, como la del proyecto o las temporales   |