

Protocolo de Archivos

Convenciones de organización y nombres para el proyecto MicroArchitect.

Nomenclatura

Tipo	Regla	Ejemplo
Scripts (.gd)	snake_case	constructor_ui.gd, main_game_3d.gd
Escenas (.tscn)	snake_case	constructor_ui.tscn, main_game_3d.tscn
Carpetas	snake_case	scripts/, scenes/
Recursos	snake_case	tileset_resources.tres

Estructura de carpetas

```
scripts/          # Todos los scripts GDScript
├── autoload/    # Singlettons (game_constants, save_system...)
├── buildings/   # Lógica de edificios
├── components/  # Componentes reutilizables (beam_emitter)
├── managers/    # Managers globales
├── ui/          # Scripts de interfaz
├── visual/      # Feedback visual (pulse_visual)
└── world/       # Cámara, generador, escena principal

scenes/          # Solo escenas .tscn
├── buildings/
├── ui/
└── world/

# deprecated/ eliminado (ROADMAP 3.2): energy_pulse ya no existe
```

Reglas

- Scripts siempre en scripts/:** Las escenas referencian scripts por `res://scripts/....`. No hay scripts dentro de `scenes/`.
- Escenas en scenes/:** Solo archivos .tscn y recursos de escena.
- Deprecados:** Si en el futuro se depreca algo, usar `*_deprecated/` temporalmente; luego eliminar (ver ROADMAP 3.2).
- Consistencia:** Nombre de escena = nombre de script principal. `constructor_ui.tscn` → `constructor_ui.gd`.