

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/  # Singletons (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

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