

Documentación - Micro Architect

Índice de todos los documentos del proyecto. Última revisión: 2025-01-31

Planificación y estado

Documento	Para qué
ROADMAP.md	Lista de tareas por bloques (bugs → UX → técnico → Electrones). Fuente principal de "qué hacer ahora".
PROJECT_STATE.md	Estado actual del juego: versión, bugs conocidos, sistemas funcionando, próximo paso.
FUTURE_PLAN.md	Visión a largo plazo: fases (Electrones, Protones, Átomos, ADN).
NOTAS_DESARROLLO.md	Convenciones: commit + push cuando el usuario diga "hasta mañana".

Arquitectura y sistemas

Documento	Para qué
ARCHITECTURE.md	Principios: simulación vs visual, managers, flujo de energía numérico.
ENERGY_SYSTEM.md	Sistema de energía: EnergyManager, EnergyFlow, tipos de recurso, deprecado eliminado.
API_MANAGERS.md	API de GridManager, EnergyManager, BuildingManager (funciones y parámetros).
FILE_PROTOCOL.md	Convenciones de nombres y carpetas (snake_case, scripts/, scenes/).

UX y contenido

Documento	Para qué
POLISH_PLAN.md	Plan de pulido UI/UX: tareas por áreas (HUD, menús, F1, tutorial). Muchas ya hechas.
REFACTORING_PLAN.md	Plan de migración a sistema numérico (✅ completado). Referencia histórica.
UI_MOCKUPS.md	Mockups y ideas de interfaz.
TUTORIAL_SCRIPT.md	Guion del tutorial para nuevos jugadores.

Calidad

Documento	Para qué
TEST_CHECKLIST.md	Checklist de pruebas manuales (controles, HUD, F1, colocación, guardado).

Orden sugerido al leer

1. **ROADMAP.md** → qué está hecho y qué sigue.
2. **PROJECT_STATE.md** → estado actual y bugs.
3. **ARCHITECTURE.md + ENERGY_SYSTEM.md** → cómo funciona el juego por dentro.