

# File Name Rule

작성자 : 윤다희

업데이트 기록	
작성 내용	작성 날짜
문서 틀만 완성	2024.05.02
대분류 및 초안 작성	2024.05.04

## 목차

1.	개요	4
2.	기본 구조	4
	◆ 개괄	4
	◆ 대범주	4
	◆ 1차 분류	4
	◆ 2차 분류	4
	◆ 넘버링	4
3.	캐릭터	5
	◆ 대범주(C)	5
	◆ 분류표	5
	◆ 예시	5
4.	UI	6
	◆ 대범주(Ui)	6
	◆ 분류표	6
	◆ 예시	6
5.	맵	7
	◆ 대범주(M)	7
	◆ 분류표	7
	◆ 예시	7
6.	아이템	8
	◆ 대범주(It)	8
	◆ 분류표	8
	◆ 예시	8
7.	사운드	9
	◆ 대범주(S)	9
	◆ 분류표	9
	◆ 예시	9



## 1. 개요

- 모든 작업 파일이나 자원 id에 일정한 규칙이 있는 이름을 부여하여 식별성의 향상과 관리의 용이성을 높인다.
- 이를 토대로, 자원의 재사용성과 운용의 효율성을 극대화 시킨다.
- 각각의 작업자의 결과물이 일정한 인덱스 규칙을 준수하게 됨으로써, 작업자간의 불필요한 업무조율 문 제의 발생을 최소화 시킨다.

## 2. 기본 구조

### ◆ 개괄

- 각각 분류 항목은 필요에 따라 추가/삭제가 가능하며, 항목간은 언더바( \_ )로 연결한다.
- 대범주, 1차 분류, 2차 분류의 첫번째 문자는 대문자로 표시한다.

### ◆ 대범주

- 캐릭터 / UI / 맵 / 아이템 / 사운드로 나눈다.
- C / Ui / M / It / S로 각각 대응하여 표기한다.

### ◆ 1차 분류

- 자원의 분류 코드로 구성
- 분류 코드는 3byte이내의 대문자로 조합된 코드이며, 분류코드 표에서 관리됨
- 신규 분류코드 발생시 기존의 분류코드와 구분 관리되도록 설정함

### ◆ 2차 분류

- 해당 자원의 고유명칭
- 축약 명칭, 실제 명칭 모두 가능
- 모든 텍스트는 영문으로 작성, 시작글자는 대문자로, Camel Case에 준하여 명명
- 기획측 자원 리스트명 우선
- 2차분류명이 필요 없을 경우 생략 가능

### ◆ 넘버링

- 1~2차 분류에서 구분되지 않는 자원들의 순차적 번호
- 세자리 숫자로 구성
- 기준번호는 000 이며, 1씩 증가해 99까지 표현 가능
- 1개의 Mesh 모델을 2개 이상의 텍스처 파일이 돌려 쓸 때 100단위 자리의 숫자를 증가하여 표현
- 넘버링과 2차분류사이에는 언더바( \_ )를 표기하지 않음

대범주\_1차분류\_2차분류000.확장자

### 3. 캐릭터

#### ◆ 대범주(C)

#### ◆ 분류표

분류		코드	설명
1차분류	플레이어 구분	PC	Player Character
		NPC	Non-Player Character
		BC	Boss Character
2차분류	~	~	~

#### ◆ 예시

- C\_PC : 플레이어 캐릭터

## 4. UI

### ◆ 대범주(Ui)

### ◆ 분류표

분류		코드	설명
1차분류	컨트롤 분류	DLG	Dialog 다이얼로그
		BTN	Button 버튼
		PRG	Progress 프로그레스
		IMG	Image 이미지
		SLD	Slider 슬라이더
		MAP	Mini Map 미니맵
		TIP	Tooltip 툴팁
		TRB	Throbber 트로버
		DRD	DropDown 드롭다운
		RDB	Radio Button 라디오 버튼
2차분류	UI 명칭	~	~

### ◆ 예시

- Ui\_DRD\_Graphic : 드롭다운 해상도 UI 파일

## 5. 맵

### ◆ 대범주(M)

### ◆ 분류표

분류		코드	설명
1차분류	구역	RB	Robby 로비 구역
		HT	Hotel 숙소 구역
		RT	Restaurant 식당 구역
		HP	Hospital 병원 구역
		~	~
	속성	AC	Aritificial 인공물
		AO	Animal Object 동물
2차분류	세부 명칭	~	~

### ◆ 예시

- M\_RBAC\_Tunnel : 로비구역의 인공물인 터널 오브젝트 파일
- M\_RTAO\_Dolphin : 식당구역의 동물인 돌핀 오브젝트 파일

## 6. 아이템

### ◆ 대범주(It)

### ◆ 분류표

분류		코드	설명
1차분류		IR	Interaction Item 상호작용 아이템
		HP	Heal Potion 체력 회복
		SP	Speed Potion 속도 증가
2차분류	세부 명칭	~	~

### ◆ 예시

- It\_IR\_HospitalKey : 병원문을 여는 열쇠 아이템
- It\_IR\_BathroomMop : 화장실 걸레 아이템
- It\_HP\_Omurice : 체력 회복 아이템 오므라이스
- It\_SP\_Coffee : 속도 증가 아이템 커피



## 7. 사운드

### ◆ 대범주(S)

### ◆ 분류표

분류		코드	설명
1차분류		BGM	Back Ground Music 배경음
		ES	Effect Sound 효과음
2차분류	사운드 명칭	사운드 세부 명칭	

### ◆ 예시

- S\_BGM\_Robby : 로비 배경음악
- S\_ES\_LockDoorOpen : 잠긴 문 열리는 효과음
- S\_ES\_GameOver : 죽는 효과음