

Estrutura Visual dos Diretórios

















Mapa do Repositório: Projeto T-300 K


Olá, Game-Builders! Este documento é o mapa que guiará vocês através do nosso repositório no GitHub. Entender a organização dos arquivos é o primeiro passo para uma colaboração de sucesso e para garantir que nosso projeto avance de forma limpa e eficiente.

A estrutura foi pensada para ser intuitiva, separando os recursos comuns do espaço de trabalho de cada equipe.

Estrutura Visual dos Diretórios

Aqui está a hierarquia completa do nosso projeto. Use-a como referência para encontrar arquivos e para saber onde salvar seu trabalho.

```
/Projeto-T-300-K/
|
├──  README.md           (Você está aqui! A página inicial do
projeto)
├──  LICENSE           (Define as permissões de uso do nosso
jogo)
|
├──  00_documentacao_mestra/    (O "Tablet de Thorne" - Documentos
centrais do projeto)
|   ├──  DDJ_Mestre.md           (O Game Design Document (GDD) principal
com todas as regras)
|   ├──  CRONOGRAMA.md           (Datas de entrega, sprints e avaliações)
|   └──  PROTOCOLOS.md           (Regras de estilo de código, nomenclatura
de arquivos, etc.)
|
├──  01_biblioteca_cientifica/    (A base de conhecimento compartilhada)
|   ├──  fisica_termica.md           (Resumos e materiais sobre Termodinâmica)
|   └──  ...           (Outros artigos e vídeos de referência)
|
├──  02_arsenal_criativo/           (Todos os assets compartilhados do jogo)
|   ├──  arte/           (Imagens, tilesets, sprites)
|   ├──  som/           (Músicas e efeitos sonoros)
|   └──  codigo_comum/           (Scripts ou funções que podem ser usados
por todas as fases)
|
└──  fase_01_legacy_mentor/    (O Quartel-General (QG) da Equipe 1)
```

- └─  GDD_Fase01.md (O GDD específico desta fase)
- └─  DIARIO_DE_BORDO_Fase01.md (O log de progresso da equipe)
- └─  RELATORIO_BUGS_Fase01.md (Relatório de testes do QA Lead)
- └─  codigo_fonte/ (Código Phaser (.js) exclusivo desta fase)
- └─  prototipo/ (O arquivo HTML jogável da fase)
- └─  fase_02_febre_urbana/
 - └─ ... (segue a mesma estrutura interna do QG da Fase 1)
- └─  fase_03_sopro_fantasma/
 - └─ ... (segue a mesma estrutura interna do QG da Fase 1)
- └─  fase_04_maquina_entropia/
 - └─ ... (segue a mesma estrutura interna do QG da Fase 1)
- └─  fase_05_vila_sobreviventes/
 - └─ ... (segue a mesma estrutura interna do QG da Fase 1)
- └─  fase_06_torre_celeste/
 - └─ ... (segue a mesma estrutura interna do QG da Fase 1)