Unity-Conventions

Wenn neue Assets implementiert werden, dann dem Programmierer kurz Bescheid geben

Sprache: Englisch

Keine Leerzeichen oder Sonderzeichen wie ä,ö,ü,ß etc.

Wenn neue Ordner angelegt werden, nur in Absprache mit dem Programmierer

Wenn Assets geupdatet werden, wird das neue Assets genauso benannt wie das vorherige und das vorherige wir durch das neue ersetzt

Dateinamen kurz und eindeutig

Keine Versionierung in der Benennung

Kein Final

Nicht über 100MB groß

Sprites als .png

Sound als .ogg