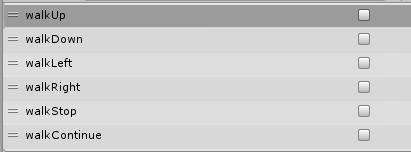
# 工程目录：

首先，下面的目录全都是基于“Assets”这个文件夹下的，任何资源不要放在Assets（及其子目录）以外的文件夹里

* Resources：用于存放所有的游戏资源（即除了脚本之外的所有文件）
  + CG：用于存放游戏CG（这个到游戏开发进度到剧情的时候再说）
  + Characters：用于存放所有角色资源，每一个角色单独一个文件夹，用该角色的名字（使用日文罗马音）命名（没名字的NPC命名方式再议），并注册在《角色记录表》里，下面以灵梦为例：
    - * Reimu：此文件夹里存放角色的所有资源，包括立绘，头像，四方向行走图，动画图等
  + Environment：用于存放所有的环境图片，即地图的背景图片（如果有的话）
  + GameIcons：用于存放所有的游戏图标
  + LoadingImages：用于存放游戏加载画面的相关资源
  + Maps：用于存放所有的地图资源（包括小地图），每个地图单独一个文件夹（地图块文件夹里包含细化的地图文件夹），名称即为地图名称，并注册在《地图记录表》里，举例：
    - TestMap：此文件夹里存放测试地图的所有资源
      * TestMap1：此文件夹里存放测试地图下的测试地图1的所有资源
  + TitleImages：用于存放所有的标题画面（因为标题画面会随着进度的改变而改变，这个等到开始写存档系统的时候再议）
  + UI：用于存放所有的UI资源
    - DialogBox：用于存放对话框相关的所有资源
    - MainMenu：用于存放主菜单相关的所有资源
    - UIOfBattle：用于存放战斗时的UI相关的所有资源
* Scenes：用于存放各种场景文件，每个场景对应一个场景文件。其中一个地图对应一个场景文件，一个大块地图对应一个文件夹，这种场景文件的命名同地图文件。特殊的场景文件（如加载界面的场景文件）命名方式待定
* Scripts：用于存放各种脚本文件，其中全局性的脚本（全局变量，跨越多个场景使用的脚本，主角的脚本）直接放在根目录下
  + Battle：用于存放战斗系统的脚本
  + DialogBox：用于存放对话框的脚本
  + Items：用于存放道具系统的脚本（这个到道具系统开发的时候再说）
  + MainMenu：用于存放主菜单的脚本
  + NPC：用于存放各种NPC的脚本
  + Scenes：用于存放各种场景内的脚本，每个场景对应建立一个文件夹（与场景同名），举例：
    - Loading：用于存放Loading这个场景的脚本的相关内容
  + UI：用于存放UI的脚本

# 命名细则：

因为这些与程序相关，所以需要谨慎对待，规范化文件名

* 人物动画命名细则：
  + 人物对应的动画文件的命名方式如图所示：  
    
  + 动画器的命名同人物的日文罗马音，如灵梦的动画器命名：  
    
  + 动画器内的变量命名如图所示：  
    
* 脚本命名规则：
  + 整个场景的系统脚本命名方式为“场景名+Scene+Manager”，如Loading场景的系统脚本名为“LoadingScene Manager.cs”
  + 某个精灵挂载的脚本命名方式为“精灵名+Manager”，如NowLoading这个精灵的脚本为“NowLoadingManager.cs“
  + 角色脚本命名规则：脚本名和人物的日文罗马音一致
  + 全局脚本命名规则：需要建立新全局脚本的时候进行商讨