**Criterio nomenclatura**

* Las variables y los métodos irán en camel case: myVariable, myMethod()
* Las clases igual, la primera en mayúscula: MyClase
* Las carpetas irán en mayúscula la primera letra de la primera palabra y con espacios My clase
* Los comentarios irán así /\* \*/
* Los Headers de cada grupo de variables irán como las carpetas
* Todo en inglés

**Objects in inspector and editor**

* Los gameObjects del patron Fabrica (o cualquier patron que los vaya a agrupar) irán con ‘Fabric’ o ‘Controller’ detrás
* La nomenclatura será: ‘Main Camera’, Game Controller, etc…
* Cuando tengamos prefabs con varios niveles: Grape Level 1

**Criterio orden en clases**

1. Variables públicas
2. Variables privadas
3. Variables protegidas
4. Setters & Getters
5. Constructores / Awake (primero) o Start
6. Lógica

Habrá un método Awake en cada clase que herede de MonoBehavior, que llame al método ‘variableInitialization()’ donde haga lo que dice el nombre.

**Patrones a utilizar**

Mediator

Singleton

Fabric

State

PesoMosca (+ Fabric)