**Правила наименования:**

С прописной буквы начинаются: имена классов, открытые поля класса, методы класса

Со строчной буквы начинаются: закрытые поля класса

Если требуется задать имя переменной, состоящее из нескольких слов используется CamelCase. Пример: MainMenuManager

Все буквы в константах – прописные. Слова в имени константы отделяются нижним подчёркиванием. Пример: NUMBER\_OF\_LEVELS

**Правила комментирования:**

Необходимо комментировать код в двух стилях:

Однострочный комментарий для точечных пояснений

XML-комментарии для документации функций, классов. Данная документация отображается средствами Intellisence

**Правила хранения объектов:**

В структуре проекта Unity есть различные папки, которые хранят свои данные:

Sprites – спрайты

Prefabs – заготовленные объекты

Scritps – скрипты

Materials – материалы

Объект своего типа должен лежать в своей папке

**Использование структук и классов, не наследующих класс MonoBehaviour**

Каждый такой шаблон оформляется в отдельный файл и хранится в папке Scritps/NonMono