1. 项目规范：

C++目录

1. Character（根据继承关系划分GameCharacter包含：ClientCharacter和ServerCharacter）
2. Entity（根据类型和继承关系划分）
3. Component（根据Character对应类型和功能划分）
4. Interface（根据entity类型划分）
5. Actor（例如：副本所用到的Actor，根据作用区分如副本、关卡、光效等）
6. UI（根据系统划分）
7. Manager（根据系统划分）
8. ClientTypes（根据类型）
9. Util（工具）

注意：功能优先级>类型，如关卡功能包含关卡和关卡管理器，可以把关卡和关卡管理器一起放在Manager目录中新增子目录Level。

蓝图目录：

1. C++对应蓝图：

Character、Interface、UI、Actor、Manager、Util

1. 资源：

配置表（按功能划分）、UI（材质、字体）、模型、地图、光效、音效、贴图等。