

# PM's DIARY

## - File Name Rule

작성자 : 윤다희

업데이트 기록	
작성 내용	작성 날짜
대분류 및 초안 작성	2024.05.13
1,2 차분류 내용 대폭 수정	2024.05.23

## 목차

1.	개요	4
2.	기본 구조	4
	◆ 개괄	4
	◆ 대범주	4
	◆ 1차 분류	4
	◆ 2차 분류	4
	◆ 넘버링	4
3.	캐릭터	5
	◆ 대범주(C)	5
	◆ 분류표	5
	◆ 예시	5
4.	UI	6
	◆ 대범주(Ui)	6
	◆ 분류표	6
	◆ 예시	6
5.	맵	7
	◆ 대범주(M)	7
	◆ 분류표	7
	◆ 예시	7
6.	아이템	8
	◆ 대범주(It)	8
	◆ 분류표	8
	◆ 예시	8
7.	사운드	9
	◆ 대범주(S)	9
	◆ 분류표	9

◆ 예시	9
------	---



## 1. 개요

- 모든 작업 파일이나 자원 id에 일정한 규칙이 있는 이름을 부여하여 식별성의 향상과 관리의 용이성을 높인다.
- 이를 토대로, 자원의 재사용성과 운용의 효율성을 극대화 시킨다.
- 각각의 작업자의 결과물이 일정한 인덱스 규칙을 준수하게 됨으로써, 작업자간의 불필요한 업무조율 문제의 발생을 최소화 시킨다.

## 2. 기본 구조

### ◆ 개괄

- 각각 분류 항목은 필요에 따라 추가/삭제가 가능하며, 항목간은 언더바(\_)로 연결한다.
- 대범주, 1차 분류, 2차 분류의 첫번째 문자는 대문자로 표시한다.

### ◆ 대범주

- 캐릭터 / UI / 맵 / 아이템 / 사운드로 나눈다.
- C / Ui / M / It / S로 각각 대응하여 표기한다.

### ◆ 1차 분류

- 자원의 분류 코드로 구성
- 분류 코드는 3byte이내의 대문자로 조합된 코드이며, 분류코드 표에서 관리됨
- 신규 분류코드 발생시 기존의 분류코드와 구분 관리되도록 설정함

### ◆ 2차 분류

- 해당 자원의 고유명칭
- 축약 명칭, 실제 명칭 모두 가능
- 모든 텍스트는 영문으로 작성, 시작글자는 대문자로, Camel Case에 준하여 명명
- 기획측 자원 리스트명 우선
- 2차분류명이 필요 없을 경우 생략 가능

### ◆ 넘버링

- 1~2차 분류에서 구분되지 않는 자원들의 순차적 번호
- 세자리 숫자로 구성
- 기준번호는 000 이며, 1씩 증가해 99까지 표현 가능
- 넘버링과 2차분류사이에는 언더바(\_)를 표기하지 않음

대범주\_1차분류\_2차분류000.확장자

### 3. 캐릭터

#### ◆ 대범주(C)

#### ◆ 분류표

분류		코드	설명
1차분류	플레이어 구분	PC	Player Character 플레이어 캐릭터
	성별	MS	Male Sex 남성
		FS	Female Sex 여성
	목적	MC	Merchant-Character 상인
		CC	Customer-Character 손님
		TC	Multi-Character 상인&손님
2차분류	직업	RF	Royal Family 왕족
		HT	Hunter 헌터(탐험가, 사냥꾼)
		MG	Magician 마술사
		AL	Alchemist 연금술사
		SD	Soldier 군인(악용자 탐지자)
		CT	Citizen 민간인

#### ◆ 예시

- C\_PC : 플레이어 캐릭터
- C\_MSCC\_MG\_Sandra001.png : 여자손님 마술사 산드라 캐릭터 001 이미지 파일

## 4. UI

### ◆ 대범주(Ui)

### ◆ 분류표

분류		코드	설명
1차분류	컨트롤 분류	DLG	Dialog 다이얼로그
		BTN	Button 버튼
		PRG	Progress 프로그레스
		IMG	Image 이미지
		SLD	Slider 슬라이더
		MAP	Mini Map 미니맵
		TIP	Tooltip 툴팁
		TRB	Throbber 트로버
		DRD	DropDown 드롭다운
		RDB	Radio Button 라디오 버튼
2차분류	UI 명칭	~	~

### ◆ 예시

- Ui\_DRD\_Graphic : 드롭다운 해상도 UI 파일

## 5. 맵

### ◆ 대범주(M)

### ◆ 분류표

분류		코드	설명
1차분류	장소	LB	Laboratory 실험실
		ST	Store 가게
		GD	Garden 재료밭
		SW	Secret Warehouse 비밀창고
		~	~ 외부 상점 등 DLC나 업데이트 시 추가
2차분류	세부 명칭	~	~

### ◆ 예시

- M\_LB : 실험실

## 6. 아이템

### ◆ 대범주(It)

### ◆ 분류표

분류		코드	설명
1차분류		UI	Unprocessed Ingredient 가공되지 않은 재료
		PI	Processed Ingredient 가공된 재료
		FP	Father Potion 아버지의 포션
		PT	Potion 포션
2차분류	세부 명칭	~	~

### ◆ 예시

- It\_UI\_Garlic : 가공되지 않은 마늘
- It\_FP\_Mana : 아버지의 마나포션
-



## 7. 사운드

### ◆ 대범주(S)

### ◆ 분류표

분류		코드	설명
1차분류		BGM	Back Ground Music 배경음
		ES	Effect Sound 효과음
		NT	Narration 대사 나레이션
2차분류	사운드 명칭	사운드 세부 명칭	

### ◆ 예시

- S\_BGM\_PotionMaster : 포션마스터 배경음악
- S\_ES\_PotionShake : 포션섞는 효과음
- S\_ES\_IngredientShake : 재료섞는 효과음
- S\_NT\_Male : 여자 대사 나레이션