

# Estrutura

---

## Sumário

1.	Introdução.....	2
2.	Estrutura de pastas .....	2

## 1. Introdução

Neste documento encontra-se a estrutura organizacional dos arquivos no GitHub

## 2. Estrutura de pastas

Pasta	Descrição
./Heredian	Pasta principal do projeto Cliente do jogo
./Heredian/Characters	Contém os arquivos de configuração dos personagens (heróis) do jogo
./Heredian/Characters/Gauss	Contém os arquivos de configurações, imagens e sons do personagem Gauss
./Heredian/Characters/James	Contém os arquivos de configurações, imagens e sons do personagem James
./Heredian/Characters/Japa	Contém os arquivos de configurações, imagens e sons do personagem Japa
./Heredian/Characters/Julios	Contém os arquivos de configurações, imagens e sons do personagem Julios
./Heredian/Configs	Contém as configurações das configurações dos personagens e objetos, além de configurações gerais como IP do servidor e ambientes (ou cenários)
./Heredian/Enemies	Contém os arquivos de configuração dos inimigos (vilões) do jogo
./Heredian/Enemies/BadZombie	Contém os arquivos de configurações, imagens e sons do personagem Bad Zombie
./Heredian/Enemies/Marlin	Contém os arquivos de configurações, imagens e sons do personagem Marlin
./Heredian/Enemies/Mummy	Contém os arquivos de configurações, imagens e sons do personagem Mummy
./Heredian/Enemies/Skull	Contém os arquivos de configurações, imagens e sons do personagem Skull
./Heredian/Enemies/Zombie	Contém os arquivos de configurações, imagens e sons do personagem Zombie
./Heredian/Fonts	Fontes utilizadas pelo cliente
./Heredian/Images	Imagens de menus, logo e etc. não relacionadas com personagens
./Heredian/Objects	Contém os arquivos de configuração, imagens e sons dos objetos do jogo (não personagens)
./Heredian/Songs	Resources de audio da introdução, menu e etc. do jogo
./Heredian/Stages	Resources das fases do jogo
./HeredianServer	Pasta principal do projeto Servidor do jogo
./HeredianServer/Configs	Configurações relacionadas aos inimigos, que são gerenciados pelo servidor, e etc.
./HeredianServer/Models	Mapas de colisão utilizados pelo servidor
./Lib	Código com a lógica do jogo, rede e etc.
./Lib/Include	Includes utilizados entre os fontes da pasta Lib, pelo cliente e servidor do Jogo