Padrões a serem utilizados no jogo

Serão seguidos padrões de desenvolvimento, para agilizar o processo e em caso de manutenções futuras.

Unity 3D

Deverão ser criadas pastas para separação de cada componente.

**Pastas**:

Scripts;

Animations;

Images;

Models;

Materials;

Textures;

Blender

Deverão ser criadas pastas para separação dos modelos tridimensionais e das texturas.

**Pastas**:

Models;

Textures;