

필드명 규칙

1. Snake case를 적용한다. (단어 사이에 언더바[_] 사용)
ex) `string_idx`, `char_spawn_x`
2. 모든 글자는 소문자로 사용한다.
3. 합성어는 다 붙여 쓴다.
ex) `full moon` -> `fullmoon`, `fat-free` -> `fatfree`
4. 같은 테이블의 N번째 필드 (숫자는 붙여 쓴다.)
ex) `skill1`, `skill2`, `skill3`
5. 해당 테이블 내의 필드명은 테이블 이름을 붙이지 않는다.
ex) `스tring 테이블의 index 필드명: index`
6. 다른 테이블의 인덱스를 가져 올 때는 테이블의 이름을 붙인다.
ex) `캐릭터 테이블에서 string 테이블 불러오기 : string_idx`

전체 index 넘버링 규칙

1. 맨 첫 번째 숫자로 5가지 파트를 분류한다.
1 : 캐릭터 / 2 : 몬스터 / 3 : 스킬 / 4 : 아이템 / 5 : 던전
2. 이후 숫자의 단위는 각자 정한 규칙에 따른다.
3. 단, 공용으로 사용하는 테이블의 인덱스 단위는 통일한다.
(이후 페이지에서 설명)

String/Message Table 넘버링 규칙

N/N'/0000

N <파트 분류>

- 5명이 나눈 파트에 대해 분류한다.
- 파트 분류는 1부터 시작한다.
- 1 : 캐릭터 / 2 : 몬스터 / 3 : 스킬 / 4 : 아이템 / 5 : 던전

N' <타입>

- String/Message Table의 고유 타입이다.
- 타입은 0부터 시작한다.
- 0 : 이름 / 1: 설명

0000 <번호>

- 해당 분류에 속한 데이터의 번호이다.
- 번호는 0000부터 시작한다.

