assets文件夹划分说明

comp 系统自带图片

local 本地图片-目前只有小游戏使用，需要一同打包的图片

remote 远程图片-需要远程加载的图片

--------------------------------------------------------------------

游戏相关图片目录划分

remote/common 所有模式公用的资源

remote/main 主玩法资源

remote/mine 矿场玩法资源

remote/meta 元宇宙资源

--------------------------------------------------------------------

所有具体目录划分规则：

根据页面模块进行文件目录划分，每个目录中有pack和unpack两个目录。

pack目录下放需要打包到图集的素材，unpack目录下放不打包到图集的资源。

如果单张图片长宽大于512，不打包。

每次新加的目录都要添加到对应的说明中

资源文件的[移动、删除、重命名]操作要在工程面板下进行，不要在预览面板或外部文件夹在进行！！！

否则会造成资源引用丢失！！

不打包的资源需要在属性设置中选中不打包。

--------------------------------------------------------------------

所有玩法公用资源目录

remote/common/pack 公用ui打包资源

remote/common/unpack 公用ui不打包资源

--------------------------------------------------------------------

主玩法资源目录

remote/main/common/pack 公用ui打包资源

remote/main/common/unpack 公用ui不打包资源

remote/main/home/pack 主页ui打包资源

remote/main/home/unpack 主页ui不打包资源

--------------------------------------------------------------------

矿场玩法资源目录

remote/mine/common

remote/mine/home

--------------------------------------------------------------------

元宇宙玩法资源目录

remote/meta

pages文件夹划分说明

anis 动画文件

prefabs 预制体文件

scenes 场景文件

views 页面文件

所有资源命名：全小写+下划线

所有资源都要添加别名-别名使用中文

--------------------------------------------------------------------

anis子文件夹说明

命名规则：

//efc\_xx\_xx

//ani\_xx\_xx

--------------------------------------------------------------------

prefabs 子文件夹说明

命名规则

//p\_xx\_xx

--------------------------------------------------------------------

scenes 子文件夹说明

//scene\_xx

--------------------------------------------------------------------

views 子文件夹说明

//ui\_xx\_xx

UI素材的命名

图片资源:img\_xx

按钮资源:btn\_xx

其他一些组件在laya中有特定的命名方式：

层级面板中的命名

**UI组件类：**

|  |  |
| --- | --- |
| 组件 | 命名 |
| Box | box\_xx |
| Button | btn\_xx |
| CheckBox | check\_xx |
| Clip | clip\_xx |
| ColorPick | cpick\_xx |
| ComboBox | combo\_xx |
| Dialog | dia\_xx |
| FontClip | fc\_xx |
| HBox | hb\_xx |
| HScrollBar | hsb\_xx |
| HSlider | hs\_xx |
| Image | img\_xx |
| Label | lbl\_xx |
| List | list\_xx |
| Panel | panel\_xx |
| ProgressBar | progress\_xx |
| Radio | radio\_xx |
| RadioGroup | radios\_xx |
| Tab | tab\_xx |
| Text | txt\_xx |
| TextArea | area\_xx |
| TextInput | input\_xx |
| Tree | tree\_xx |
| VBox | vb\_xx |
| VScrollBar | vsb\_xx |
| VSlider | vs\_xx |
| View | view\_xx |
| ViewStack | views\_xx |

**2D类：**

|  |  |
| --- | --- |
| 组件 | 命名 |
| Sprite | sp \_xx |
| Animation | ani \_xx |
| Text | txt \_xx |
| HTMLDivElement | html \_xx |

**Graphic类：**

|  |  |
| --- | --- |
| 组件 | 命名 |
| Circle | circle \_xx |
| Curve | curve \_xx |
| FillText | filltxt \_xx |
| FillTexture | filltex \_xx |
| Graphic | graphic \_xx |
| Line | line \_xx |
| Lines | lines \_xx |
| Pie | pie \_xx |
| Poly | poly \_xx |
| Rect | rect \_xx |
| Texture | tex \_xx |