# 目录说明

## 框架

Skyunion与UnityGameFramework目录为框架代码尽量不要修改,如果要修改需要在不同项目间同步

## 插件

ThirdParts与Plugins为插件目录专门存放插件

## 美术

Arts美术目录,美术专用

## 程序

GameMain项目主体目录

GameMain/Scripts程序脚本目录

GameMain/UI/UIForms页面prefab

GameMain/UI/UISprites UI图片

GameMain/Prefabs 其他Prefabs

## AB目录

使用Resource Rule Editor工具配置AB目录

默认打包目录

GameMain/UI/UIForms

GameMain/UI/UIItems

GameMain/UI/UISprites

GameMain/Prefabs

GameMain/DataTables

GameMain/Entities

GameMain/Sounds

GameMain/Music

美术目录打包AB根据项目自定义打包目录

根据项目应该修改默认打包目录,将资源合理分包(默认一个目录会打包成一个AB包)优化加载时间以及尽量将同一时间使用的资源打包到一起,应将公用的资源或公用依赖分成单独的ab包

## 测试目录

ZTest测试资源或代码目录(不应同步到项目中)