

# Naming Convention Tool - Documentation

## Sommaire / Table of Contents

- Description
- Fonctionnalités / Features
- Utilisation / Usage
- Sauvegarde / Persistence
- Licence

## Description (FR)

Cet outil permet d'appliquer des conventions de nommage dans tout votre projet Unity. Vous pouvez définir des règles par type d'asset (ex : Script en PascalCase, Sprite en snake\_case), scanner le projet pour détecter les éléments non conformes, et les renommer automatiquement.

## Description (EN)

This tool enforces naming conventions across your Unity project. You can define rules by asset type (e.g., PascalCase for Scripts, snake\_case for Sprites), scan the project for violations, and auto-rename items to fix them.

## Fonctionnalités / Features

- Définir des règles de nommage par type d'élément
- Ajouter un préfixe personnalisé
- Scanner le projet pour repérer les noms non conformes
- Renommer automatiquement tous les assets concernés
- Interface claire avec boutons colorés et info-bulle d'aide
- Configuration persistante dans un fichier JSON
- Compatible avec Unity 2021.3+

## Utilisation / Usage

1. Cliquez sur '+ Add Rule' pour ajouter une règle.
2. Choisissez un type d'asset et un style de nommage.

3. Activez l'option de préfixe si besoin.
  4. Cliquez sur 'Scan Project' pour détecter les incohérences.
  5. Cliquez sur 'Harmonize All' pour appliquer les corrections.
- Note : Le tool est désactivé en Play Mode pour éviter toute erreur.

## **Sauvegarde / Persistence**

Les règles sont automatiquement sauvegardées dans un fichier JSON situé dans 'Assets/Editor/NamingConventionData/rules.json'. Ce fichier est re-créé automatiquement si manquant.

## **Licence**

Ce projet est sous licence MIT.

This project is licensed under the MIT License.