# CODE：UNKOWN项目文件命名规范

1. **系统文件夹命名：**
   1. 如Plugins，StreamingAssets，Resources等文件夹名就按**系统文件夹**需要的命名规则进行命名
2. **脚本：**
   1. 所有的脚本都放入文件夹Scripsts中，在做某项功能时创建的脚本就放入与该功能对应的文件夹内，如：背包增加一个物品的脚本就放在/Scripsts/Bag的路径下，没有改文件夹测自行创建
   2. 脚本命名规范：采用”模块名\_功能名的方式”命名，例如：Bag\_AddItem命名请遵循C#的命名规则。
   3. Scripsts/Common用于存放所有的常量（public const string a……）和所有需要被单例的管理类，管理类存于Scripsts/Common/Manager中。
3. **游戏资源：**
   1. 统一放置于Resources文件夹下，Resources/Image用于存放使用的图片，Resources/Audio存放音频，Resources/Anima存放动画，每一个动画请单独按动画的内容命名文件夹进行存储
   2. 字体文件：统一使用一个字体文件，文件存于Resources/Font文件夹中
   3. 材质：材质存放于Resources/Material文件夹中，材质名尽量做到见名知意
4. **预制体：**
   1. 预制体请统一放置于Resources/Prefabs下，如觉得有需要请自行创建文件夹，文件夹命名规则采用”模块名\_功能名的方式”命名，例如：Bag\_AddItems命名请遵循C#的命名规则。
   2. 预制体的命名规则：采用”模块名\_功能名的方式”命名，例如：Bag\_AddItem命名请遵循C#的命名规则。
5. **场景文件Scene：**
   1. Scene文件请统一放在Scenes文件夹下，Scene的名字请遵循C#的命名规则（5条）。