# 工程目录组织结构和命名规范

## 主要目录

* Res：项目主要的资源目录，asset表中的所有资源都存放在这个目录，需要打AB的目录。
* Resources：项目的固定资源，一定会打进包里的资源，比如资源更新界面的资源。
* StreamingAssets：随包发布的资源，一般存放setup.xml，AssetBundles，Data，Lua等。
* 3Part：存放第三方Unity插件。
* Plugins：存放封装好的DLL或其它平台的插件代码。
* Scenes：存放所有场景文件。
* Scripts：项目代码。

## 资源目录的组织结构

## 资源目录组织结构图

图 1 资源目录组织结构图

* 从第二级目录开始按资源的逻辑分类，逻辑分类可以有多级，比如角色下面可以继续分出英雄类和怪物类。
* 最后一级目录则按资源的类型分类，类型目录下直接存放该类型的资源文件。如果最后一级逻辑分类只有一种类型的资源文件，可以省略类型分类。

## 资源的命名规范

* 资源命名规则：逻辑类型+逻辑编号+资源类型缩写+资源编号(可选)。

例如：hero51020p#201020。

其中hero代表英雄，51020是英雄编号，p代表这是一个prefab资源，201020是在资源表中的id。资源id用#号隔开，没有资源id的资源可以不填写。

* 资源类型缩写：p代表prefab，m代表material，t代表texture，f代表fbx。
* 大小写限定：文件夹统一首字母大写，文件名统一小写，如有需要，可用\_号分隔命名。
* 禁止使用中文字符。
* 禁止文件名包含空格。