# 策划资源管理规范

**一级文件夹 二级文件夹 三级文件夹 四级文件夹 五级文件夹**

## 文档管理格式

**以下为工程范例**

TTSG00——XXXXXXXXXX(工程名)

-Document------------------------------------------策划文件夹（除策划外禁止其他成员修改）

-XXXXXX\_G1\_Ver4\_D2.docx-------------------游戏策划案

-XXXXXX\_G1\_Ver4\_L1.pdf---------------------流程图电子书文件

-XXXXXX\_G1\_Ver4\_L1.vsd---------------------流程图可编辑文件

-system design----------------------------------系统细案文件夹

-references---------------------------------------参考文件夹

-美术需求表.xlsx--------------------------------美术需求表格文件

-音乐需求表.xlsx--------------------------------音乐需求表格文件

-Graphics--------------------------------------------美术资源文件夹（禁止程序直接调用）

-progress-----------------------------------------美术临时文件存放

-bullet--------------------------------------------子弹资源存放

-enemy-------------------------------------------敌兵资源存放

-ui-------------------------------------------------界面资源存放

-background------------------------------------背景资源存放

-common----------------------------------------通用性资源存放

-logo----------------------------------------------LOGO资源存放

-item---------------------------------------------道具等物品资源存放

-effect--------------------------------------------美术效果资源存放

-Project--------------------------------------------程序资源文件夹

-res----------------------------------------------游戏核心资源调用文件夹

-audio----------------------------------------声音资源存放

-font------------------------------------------字体资源存放

-image---------------------------------------图片资源存放（可包含plist，ccb文件）

-background---------------------------背景资源存放（允许非plist文件）

-bullet-----------------------------------子弹资源存放

-effect-----------------------------------特效资源存放

-enemy----------------------------------敌兵资源存放

-item-------------------------------------道具资源存放

-progress--------------------------------程序临时调用文件夹（允许非plist文件，打包时将删除该文件夹）

-ui-----------------------------------------游戏界面资源文件夹（如添加新文件夹将会另行通知大家）

-gameoverui------------------------游戏结束界面资源文件夹

-ingame------------------------------游戏内界面资源文件夹

-pauseui-----------------------------暂停界面资源文件夹

-store---------------------------------商城界面资源文件夹

-scripts---------------------------------------代码资源存放

-seed plugins-------------------------------插件文件存放

-settings-------------------------------------脚本与配置文件存放

-audio----------------------------------------------音乐资源文件夹

-music-------------------------------------------音乐资源存放

-sound-------------------------------------------音效资源存放

-settings------------------------------------------配置文件夹

-levels------------------------------------------关卡配置文件存放

-ReadMe-----------------------------------------项目内人员观看说明文件夹

-Tools---------------------------------------------项目内工具交换夹

## 资源管理规范

策划需承担管理以下内容的责任

1. **策划必须管理自己的文档文件，如有需要必须即时更新文档内容。**

**-工程中所有参考文件全部规范入策划references**文件夹下。

-策划如需添加文件夹，必须告知项目成员其功能。

-策划案的命名规则为(项目名）\_(策划名)\_(Ver当前策划案的版本)\_（D/L+修改次数） 如：Superwar\_Xiaoming\_Ver2\_D2.docx 。

**名词解释：**

**策划名：策划本人姓名**

**Ver：版本（非重大改动将不对版本号进行修改）**

**D：文档，用于word类文字文件的命名**

**L：流程图，用于Visio类流程图文件的命名**

**D/L后的数字：用于了解在当前版本的策划案中修改的次数**

**b.美术文件夹需要策划辅助管理。**

**-除progress文件夹外，禁止出现未经过命名规范或命名错误的图。**

-禁止出现非jpg和png以外格式的文件，如plist。

-禁止出现修改过的图（压缩过，plist出的图），美术文件夹下的图必须是原图。

-策划必须负责检查图片的大小（是否为偶数像素）。

-策划必须负责检查图片命名。

**C．程序文件夹需要策划辅助管理。**

**-**禁止在项目初期出现各种除背景图片外未拼Pilist的图，（如jpg）。

-禁止出现未经命名规范或未经过文件夹规范的随便调用的图。

-除程序员，或编写代码文件的程序员本身同意以外，禁止一切人员修改程序代码内容，包括策划本人。

-美术人员禁止修改程序文件夹的任何内容。