

Estructura de carpetas para UNITY: Dentro de Assets nos encontraremos las siguientes carpetas

- editor:
 - Aquí tendremos archivos que cambiarán el comportamiento de unity
- materials:
 - Aquí tendremos todos los materiales del juego ordenados en carpetas por tipo
- menu:
 - Aquí tendremos los gráficos pertenecientes tanto al gui como al hud
- models:
 - Aquí tendremos todos los fbx base antes de convertirlos a prefabs y ordenados por tipo
- particles:
 - Aquí tendremos prefabs de partículas ordenadas por tipo con las que después modificaremos para crear nuevos prefabs
- plugins:
- prefabs:
 - Aquí tendremos la gran mayoría de objetos del juego. Dentro tendremos:
 - cha (characters): personajes del juego
 - col (colliders): colliders hechos a medida mejores que los estándares en algunos casos
 - dec (decoratives): objetos decorativos
 - int (interactives): objetos interactivos
 - ter (terrains): terrenos que se compondrán de la parte artística + una versión más baja de polígonos, troceada, que hará de collider
 - tri (triggers): diferentes tipos de triggers
- resources:
 - aquí irán los objetos que tengan que ser llamados en runtime, como por ejemplo los textos
- scenes:
 - Aquí tendremos los diferentes tipos de escenas del juego, zonas, interiores, el menú...
- scripts:
 - Aquí tendremos los scripts creados para el juego
- shader:
 - Aquí encontraremos los scripts de shaders
- sounds:
 - Aquí tendremos los diferentes tipos de sonidos del juego como pueden ser músicas, ambientes, voces, efectos...
- tools:
 - Aquí tendremos herramientas para utilizarlas en el editor. Contiene prefabs, scripts y todo lo necesario para que las herramientas funcionen.
- textures:
 - Aquí tendremos todas las texturas empleadas por los objetos 3D del juego ordenadas por tipo

