





# Guía de Organización del Proyecto

## Unity C.H.A.O.S.






---

Este documento explica cómo vamos a nombrar archivos, carpetas y ramas para que todos trabajemos de manera ordenada. La idea es que, aunque nunca hayas usado GitHub o Unity en equipo, sepas qué nombre ponerle a las cosas y cómo organizarte.







### 1. Reglas básicas de nombres

-  Usar inglés siempre.
-  No usar acentos, ñes ni símbolos raros.
-  No dejar espacios → usa '-' o '\_' según el caso.
-  Nombres claros y cortos. Evitar cosas como 'cosas nuevas 2 final FINAL'.






### 2. Archivos en Unity

-  Scripts (.cs): PascalCase. Ej: PlayerController.cs
-  Prefabs: Nombre + tipo. Ej: EnemyGoblin.prefab
-  Escenas (.unity): Nombre claro y categoría. Ej: MenuMain.unity
-  Animaciones (.anim): minúsculas + acción. Ej: idle.anim
-  Sprites: objeto + estado. Ej: enemyGoblin\_idle.png

### 3. Carpetas principales

-  Assets/Art/ (Sprites, animaciones, materiales)
-  Assets/Audio/ (Música y efectos)
-  Assets/Prefabs/ (Objetos listos para usar)
-  Assets/Scenes/ (Niveles y menús)
-  Assets/Scripts/ (Código C#)
-  Assets/UI/ (Interfaz de usuario)

### 4. Ramas de trabajo en GitHub

-  main → versión estable (no tocar).
-  develop → donde juntamos el trabajo de todos.
-  feature/... → nuevas funciones. Ej: feature/player-movement
-  bugfix/... → arreglos de errores. Ej: bugfix/menu-buttons
-  experiment/... → pruebas temporales.

## 5. Commits (mensajes al guardar cambios)

- ☒ Ejemplos buenos: 'add player movement', 'fix enemy collision'.
- ☒ Ejemplos malos: 'cosas nuevas', 'final final ahora sí'.

## 6. Reglas rápidas de equipo

- ☒ Antes de empezar → haz pull.
- ☒ Usa tu propia rama (no main).
- ☒ Nombres simples y claros.
- ☒ Commits pequeños.
- ☒ Si dudas → pregunta antes de inventar.