Nuevas Formas de trabajo

Todo lo trabajado por el grupo, sean imágenes, sonidos o cualquier otro tipo de trabajo realizado debe ser dejado en el repositorio del grupo “Ragnarok Variado”

Los enlaces a otras clases de señalan con En\_” Nombre del script a enlazar”

Cada vez que se trabaje con un transform T\_” Nombre del transform”

Cada vez que se trabaje con un Vector se señala con V\_” Nombre del vector”

Cada vez que se utilice un botón para una acción B\_”Nombre de la acción”

Cada vez que se utilice un Quaternion usar Q\_”Nombre del quaternion”

NO USAR “\_” DELANTE DE LAS VARIABLES.

Cada vez que se trabaje con una variable primitiva pública esta comienza con Mayuscula

Cada vez que se trabaje con una variable primitiva privada esta comienza con Minúscula

No utilizar variables de tipo “var”

Los comentarios se efectúan en líneas propias, y no al final de una línea de código

Comentar lo justo y necesario.

En caso de dejar algo sin funcionar comentarlo para que el resto del equipo pueda seguir trabajando y no tenga que revisar el código de otro. De esta manera no se estropea el funcionamiento de la escena en total. Usar “TODO:”

Utilizar siempre nombres de entendimiento fácil para TODO lo que se haga. METODO, OBJETO, VARIABLE.

Trabajo en unity

Todos los nombres de los scripts deben ser escritos en español, exceptuando el script de inputs. Los scripts deben ser escritos en ESPAÑOL O INGLES, NUNCA usar una mezcla de idiomas. En caso de crear un enlace entre scripts de distinto nombre dejar el nombre del otro script tal y como es… EJ

Enlace de Script Salto con Script Dash, el enlace es En\_Dash.

En escena todo debe tener nombre en ingles, igual que en los objetos del proyecto.