GEOIMMERSION: Guia de Nomenclatura

**REGRA No 1: NÃO ESCREVER AS COISAS ERRADO!!! EM PT E ENG**

# GERAL

Orientar a partir de uma **origem comum**, adicionando variações hierarquicamente, separadas por *underline* em arquivos, e caixa alta em elementos no MCreator.

# BLOCOS

**Rochas e Decorativos sem Interação**

Orientar a partir de um “bloco-mãe”, adicionando as variações após *underline* em nomes de arquivos, e no elemento do mod separar por caixa alta (seguir essa regra para TODOS os nomes). Exemplo:

* sandstone, Sandstone
* sandstone\_polished, SandstonePolished
* sandstone\_polished\_stairs, SandstonePolishedStairs
* sandstone\_carved\_eye, SandstoneCarvedEye
* sandstone\_carved\_eye\_slab, SandstoneCarvedEyeSlab
* granite\_casseterite, GraniteCasseterite

logo, temos: *bloco\_variação1\_variação2\_variação(i...)\_forma (slab, stair...)*

**Minérios e Similares**

Começar pelo prefixo *ore*, seguido pelo item adquirido, e depois por subsequentes variações. Exemplo:

* ore\_gold, OreGold
* ore\_gold\_lesser, OreGoldLesser
* ore\_gold\_greater, OreGoldGreater

logo, temos: *ore\_drop\_variação1\_variação(i...)*

**Máquinas e Blocos com Interação**

Começar pela família do bloco, no caso de máquinas do mod começar por *machine*, depois seguir por estado do bloco/máquina. Exemplo:

* chest\_old, ChestOld
* chest\_iron\_open, ChestIronOpen
* table\_crafting, TableCrafting
* table\_smithing, TableSmithing
* machine\_centrifuge\_on, MachineCentrifugeOn
* machine\_drill\_off, MachineDrillOff

logo, temos: *família\_bloco\_variação(i...)\_estado*

# ITENS

**Ferramentas, Armas e Equipamentos**

Começar pelo tipo de ferramenta ou equipamento, seguido pelo material, e depois por eventuais variações. Exemplo:

* pickaxe\_iron, PickaxeIron
* geohammer\_netherite, GeohammerNetherite
* geohammer\_netherite\_super, GeohammerNetheriteSuper

logo, temos: *equipamento\_material\_variação(i...)*

**Minerais**

Começar com nome do mineral, seguido por variação caso haja. Exemplo:

* quartz, Quartz
* quartz\_purple, QuartzPurple

logo, temos: *mineral\_variação(i...)*

**Outros, drops de mobs, consumíveis, etc...**

Começar por tipo, seguido de variação do tipo, seguido de eventuais variações. Exemplo:

* potion\_bagre, PotionBagre
* potion\_grenade\_bagre, PotionGrenadeBagre
* bagre\_raw, BagreRaw
* bagre\_cooked, BagreCooked

logo, temos: *tipo\_tipo secundário(se houver)\_variação(i...)*

# PROCEDIMENTOS

**Causados por Itens, Blocos, Líquidos ou Entidades (jogador e mobs)**

Começar pelo item/entidade causador, seguido pelo evento, e então por sua consequência. Exemplo:

* BagreDeathExplosion
* PlayerBocãoAnalSexAIDS
* PlayerTaxEvasion
* DynamiteImpactExplosion
* DynamiteRedstoneExplosion

logo, temos: *origem\_evento\_resultado*

**Causados por Ticks**

Começar pelo prefixo *tick*, seguido de causa (se houver), evento (se necessário), e resultado*.* **EM CASO DO TICK ESTAR ASSOCIADO COM ITENS/ENTIDADES, PRIORIZAR ELES NA NOMENCLATURA.**Exemplo:

* TickGrassSpread
* TickCornGrowth
* BagreTickBubble
* BocãoTickEspumar

Logo, temos: *tick\_evento\_resultado* ou *item/entidade\_tick\_evento\_resultado*