

## Nomenclature et bonnes pratiques

### Niveaux :

#### Recherches

Mettre les recherches, hypothèses, essais... dans **LevelDesign/Brouillons**.

#### Version LD courante

La version en cours/définitive est dans LevelDesign/Niveaux/MondeX.

- La version layout est nommée **NiveauX\_YDoc.layout**
- La version flash est nommée **NiveauX\_Y.lvl**

Le X est le numéro du monde et le Y le numéro du niveau dans le monde.

Ex : pour le niveau 3 du monde 2, le layout sera Niveau2\_3Doc.layout, et le flash Niveau2\_3.lvl.

>>> **LevelDesign/Niveaux/MondeX/NiveauX\_Y.lvl**

Il peut y avoir quelques versions d'un même niveau si on veut faire tester des hypothèses différentes de gameplay. Elles seront alors nommées **NiveauX\_Y -vZ** (ex : Niveau1\_3-v1). Une fois testées, on renomme la version choisie en NiveauX\_Y et les autres vont dans le dossier Brouillons.

#### Version validée

Une fois validé il faut copier le niveau flash dans le dossier prog : **src/Data/Levels**

Ex : Le niveau 7 (soit le niveau 3 du monde 2) : src/Data/Levels/Niveau2\_3.lvl

Mettre aussi une image du niveau pour les graphs LevelDesign/Resume/MondeX .