

Strife打包配置文件编写

配置文件大致内容如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<spec>
  <config name="common" product="strife" branch="cn_prod" distname="Strife">
    <search path="/base" />
    <search path="/game" />
    <search path="/" recurse="false" />
    <ignore expression="*.tga;*.sources;*.atlas;/game/test/*;/game/dev_heroes/*;*.pdb;*.wav" />
    <unignore expression="/game/core/cursors/*.tga" />
    <archive name="resources0" mod="game" include="*" exclude="*.bk2" />
    <archive name="resources0" mod="base" include="*" exclude="" />
    <textfiles expression="*.str;*.txt;*.lua;*.cfg;*.set;*.xsd" />
    <textfiles expression="*.entity;*.effect;*.material;*.interface;*.package;*.resources;*.bot" />
    <encrypt expression="/bin/*" />
  </config>

  <config name="client" build="client">
    <remap frompath="/game/generated_files" topath="/game" />
    <remap frompath="/base/generated_files" topath="/base" />
  </config>

  <config name="windows" os="windows" distname="Windows">
    <ignore expression="/icon.png" />
  </config>

  <config name="x86" arch="x86">
  </config>

  <target name="windows" configs="common;client;windows;x86">
    <search path="/directxredist" />
    <search path="bin" />
    <search path="/updater" />

    <updater expression="/updater/*" />
    <updater expression="/bin/updater.exe" />
    <updaterbin expression="/bin/updater.exe" />
  </target>

</spec>
```

配置文件字段说明

字段	使用	含义（结合上面例子）
config	配置的集合，里面可以包含很多具体配置项.	配置项的基本单位，里面可以包含search、remap等具体的配置
target	代表一个特定平台，可以包含配置集合，也可以包含具体配置项	windows平台，包含common、client、windows、x86四项配置集合，对于子节点会创建一个target:windows的config来包含。所以对于这个target,一共包含五项配置集合。
search	<search path="/game" />	打包时搜索的目录，比如在game下搜索资源
remap	<remap frompath="/game/generated_files" topath="/game" />	重定向路径,会将game/generated_files目录替换为/game
ignore	<ignore expression="*.tga;/game/test/*" />	忽略的文件格式,以.tga结尾的和game/test目录下所有文件都不会打包进去
unignore	<unignore expression="/game/core/cursors/*.tga" />	不忽略的文件，也就是特例。在打包时由于设定了.tga不打到包内，但是/game/core/cursors下tga文件除外。
archive	<archive name="resources0" mod="game" include="*" exclude="*.bk2" />	这个主要是指定哪些mod进行压缩，这里是game目录下所有资源进行压缩，.bk2结尾的文件除外。
textfiles	<textfiles expression="*.str;*.txt;*.lua;*.cfg;*.set;*.xsd" />	文本文件,打包时.str、.txt、.lua、.cfg、.set、.xsd都认为是文本类型文件
encrypt	<encrypt expression="/bin/*" />	加密型文件,/bin/*标示bin目录下的文件代表加密型文件。
exec	<exec expression="/bin/strife" />	表示程序是可执行程序，目前看到只有linux下配置使用
decompress	<exec decompress="*.ogg" />	需要特别压缩的文件
updater	<updater expression="/updater/*" />	表示升级程序资源

updaterbin	<updater expression="/bin/updater.exe" />	表示升级程序
gamebin	<updater expression="/bin/strife.exe" />	表示游戏程序
preupdate		
postupdate		
feature		

配置文件意义

- 可以为不同平台(target)设置不同的配置(config),这样打包是可以更好地扩展
- 打包程序利用配置文件最终是生成了manifest,根据配置描述可以为manifest每一项设置不同的属性,如升级程序的一个资源配置如下:
<file path="/updater/background.png" uncompressedSize="344078" size="342322" checksum="ba40c948" hash="0ec87d04b42918fd59f3adaf562be7a59c702488" version="0.0.4.14" updater="true" />, 对于这个配置的意义在于, 升级程序在升级时, 先升级与升级相关的资源(updater.exe和资源), 然后启动新的升级程序进行升级流程.