



<b>1引言 .....</b>	<b>1</b>
1.1编写目的 .....	1
1.2背景 .....	1
<b>2打包本地依赖资源 .....</b>	<b>1</b>
2.1 打包条件 .....	1
2.2 ANDROID平台 .....	1
2.3 IOS平台 .....	2
2.3 WINDOWS平台 .....	3
<b>3打包线上资源 .....</b>	<b>3</b>
3.1 ANDROID平台 .....	3
3.2 IOS平台 .....	4
<b>4项目工程发布 .....</b>	<b>4</b>
4.1 EXPORT ANDROID STUDIO .....	4
4.2 BUILD XCODE .....	5
4.2.1 配置Xcode正式编译目录 .....	5
4.2.2 开始发布 .....	5
<b>5.新增关卡词库 .....</b>	<b>6</b>
5.1 EXCLE配置表 .....	6
5.1.1 词库信息表 .....	6
5.1.2 词库表 .....	7
5.2 选择MAP关卡图 .....	9
5.3 打包词库 .....	9

# Word项目产品发布说明

## 1引言

### 1.1编写目的

规范资源、产品发布的流程化管理，节约不必要的交流成本，便于程序的使用管理维护以及后续开发。

### 1.2背景

说明：

- a. 适用于WordPuzzle android和ios版本；
- b. 主要内容包括资源的打包，产品发布打包步骤，如何新增关卡词库等；

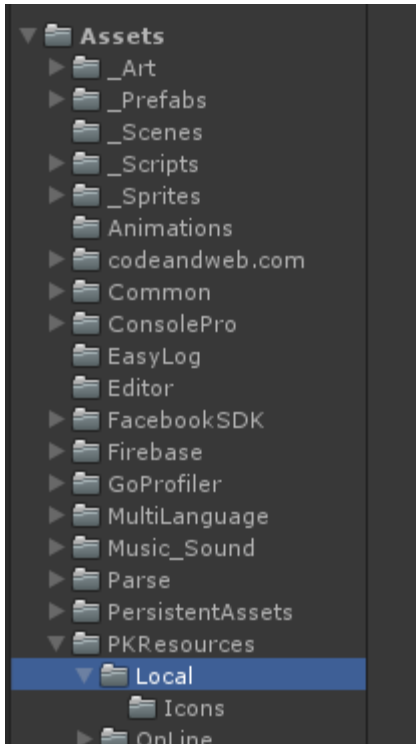
## 2打包本地依赖资源

### 2.1 打包条件

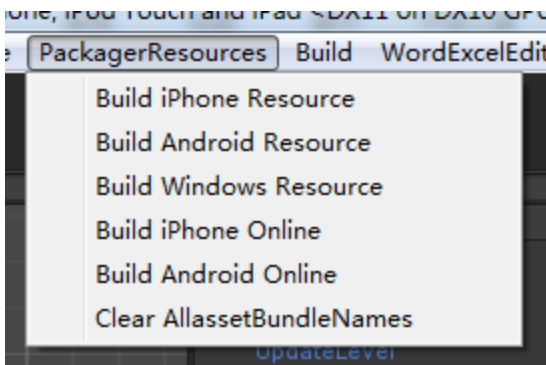
本地资源目前主要包括本地subword关卡小icon，一个小icon对应一个subworld，如果subworld有新增需要及时打包更新，应用程序最终要求资源格式为assetbundle，后缀.unity3d。

### 2.2 android平台

本地依赖原始资源所在目录：Assets/PKResources/Local/



开始打包，选中unity菜单栏中的PackageResources/Build Android Resources



新打包的资源会自动生成到与Assets同级目录的AssetBundles\Android\local文件夹下，其中Assets\StreamingAssets\Android\Local也会保留一份，以便打包的时候使用。

## 2.3 ios平台

Ios平台打包本地资源的方式和android步骤类似，注意开始打包时在unity菜单栏选中PackageResources/Build iPhone Resource。

新打包的资源会自动生成到与Assets同级目录的AssetBundles\ios\local文件夹下，其中Assets\StreamingAssets\ios\Local也会保留一份，以便打包的时候使用。

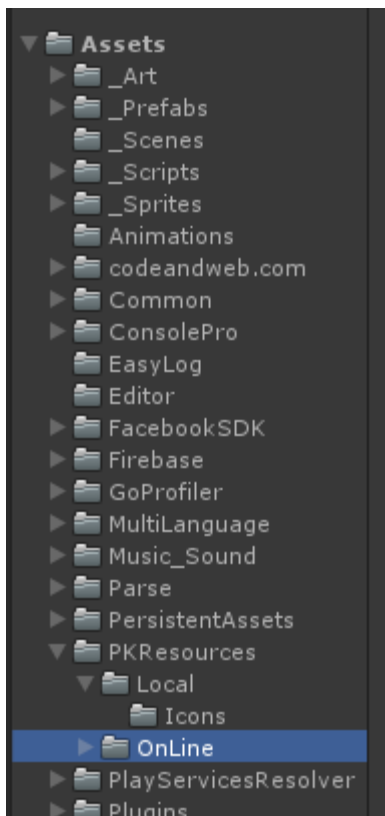
## 2.3 windows平台

暂时无此需求，请忽略。

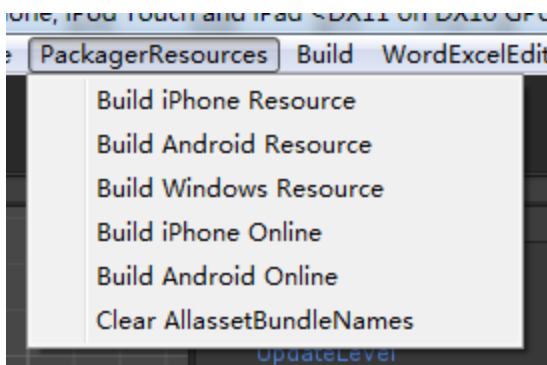
# 3打包线上资源

## 3.1 android平台

线上资源主要是一些线上存放的assetbundle资源。原始资源需要放置在Assets/PKResources/OnLine/目录下。



开始打包，选中unity菜单栏中的PackageResources/Build Android OnLine



新打包的资源会自动生成到与Assets同级目录的AssetBundles\Android\online文件夹下，其中Assets\StreamingAssets\Android\online也会保留一份，以便打包的时候使用。

## 3.2 ios平台

Ios平台打包本地资源的方式和android步骤类似，注意开始打包时在unity菜单栏选中PackageResources/Build iPhone OnLine。

新打包的资源会自动生成到与Assets同级目录的AssetBundles\ios\online文件夹下，其中Assets\StreamingAssets\ios\online也会保留一份，以便打包的时候使用。

# 4项目工程发布

## 4.1 Export Android Studio

打包android需要使用Export AndroidPlayer选项卡打包，如果平台是平台，会出现系统提示框

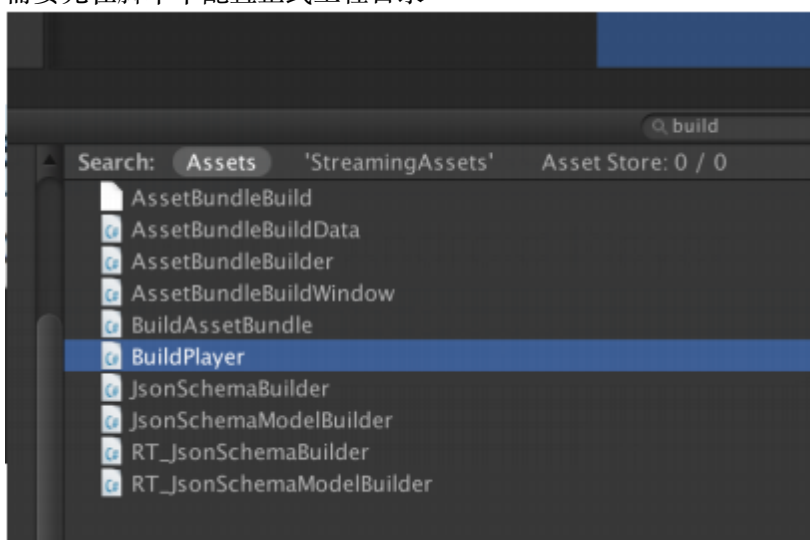


注意在buildsetting里切换到android平台即可。

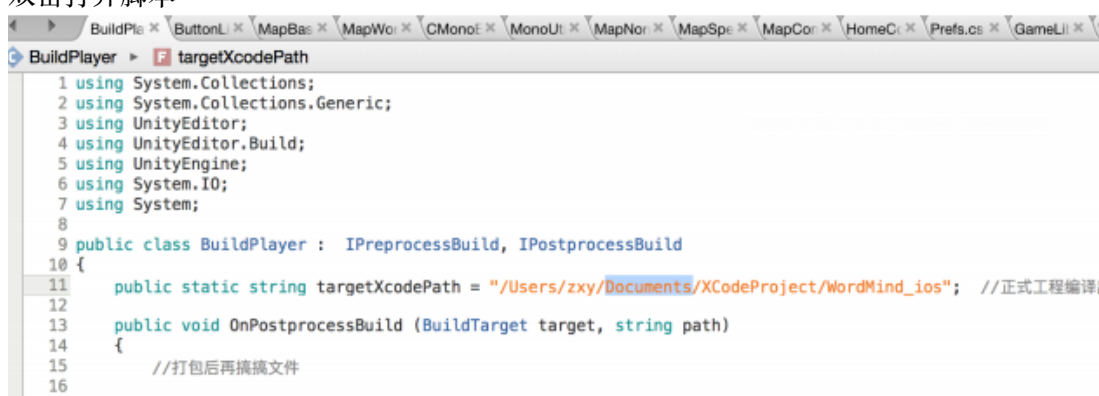
## 4.2 Build Xcode

### 4.2.1 配置Xcode正式编译目录

需要先在脚本中配置正式工程目录



双击打开脚本



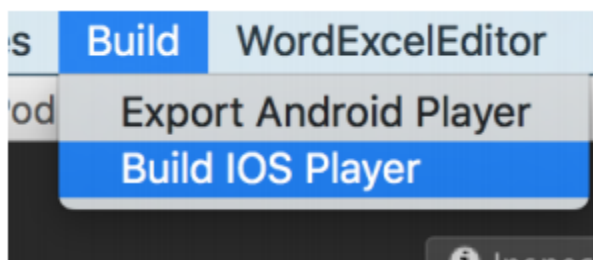
把"/Users/zxy/Documents/XCodeProject/WordMaind\_ios"替换成要打包的工程目录。

### 4.2.2 开始发布

打包Xcode需要使用Build ios Player选项卡打包，如果平台是平台，会出现系统提示框



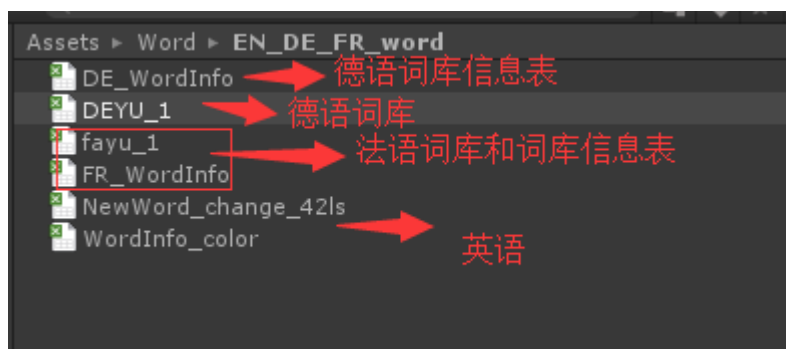
注意在buildsetting里切换到ios平台即可。



相应的资源会自动更新到目标项目工程。

## 5.新增关卡词库

### 5.1 Excle配置表



#### 5.1.1 词库信息表

词库信息表包括词库关卡信息：

列名称	说明
WordIndex	World关卡索引，从0-max

SubWorldIndex	SubWorld关卡索引，从0-max
LevelName	关卡名称，注意吧索引是0的配置填上
LevelCount	SubWorld关卡下的子关卡数量
ChapterName	SubWorld章节名称
MapColor	Map地图对应的关卡地图颜色
MapNum	Map对应的地图索引

说明：

- a. 新增关卡一定通知美术填上相应的关卡地图颜色值；
- b. 新增关卡需要选上相应的关卡地图索引值，如果不填，则新增的地图无法在游戏中显示，在选择Map关卡地图有详细说明；

### 5.1.2 词库表

列名称	说明
WordIndex	World关卡索引，从0-max
SubWorldIndex	SubWorld关卡索引，从0-max
LevelIndex	子关卡索引，第一关是0-11，其他都是0-17
Word	关卡字母组合
Answers	关卡答案
ValidWord	有效词，不包含在Answers的词
AloneWord	独立词
Layout	关卡布局json表

说明：

- c. 结合需求理解此表；
- d. Layout布局json格式如下：



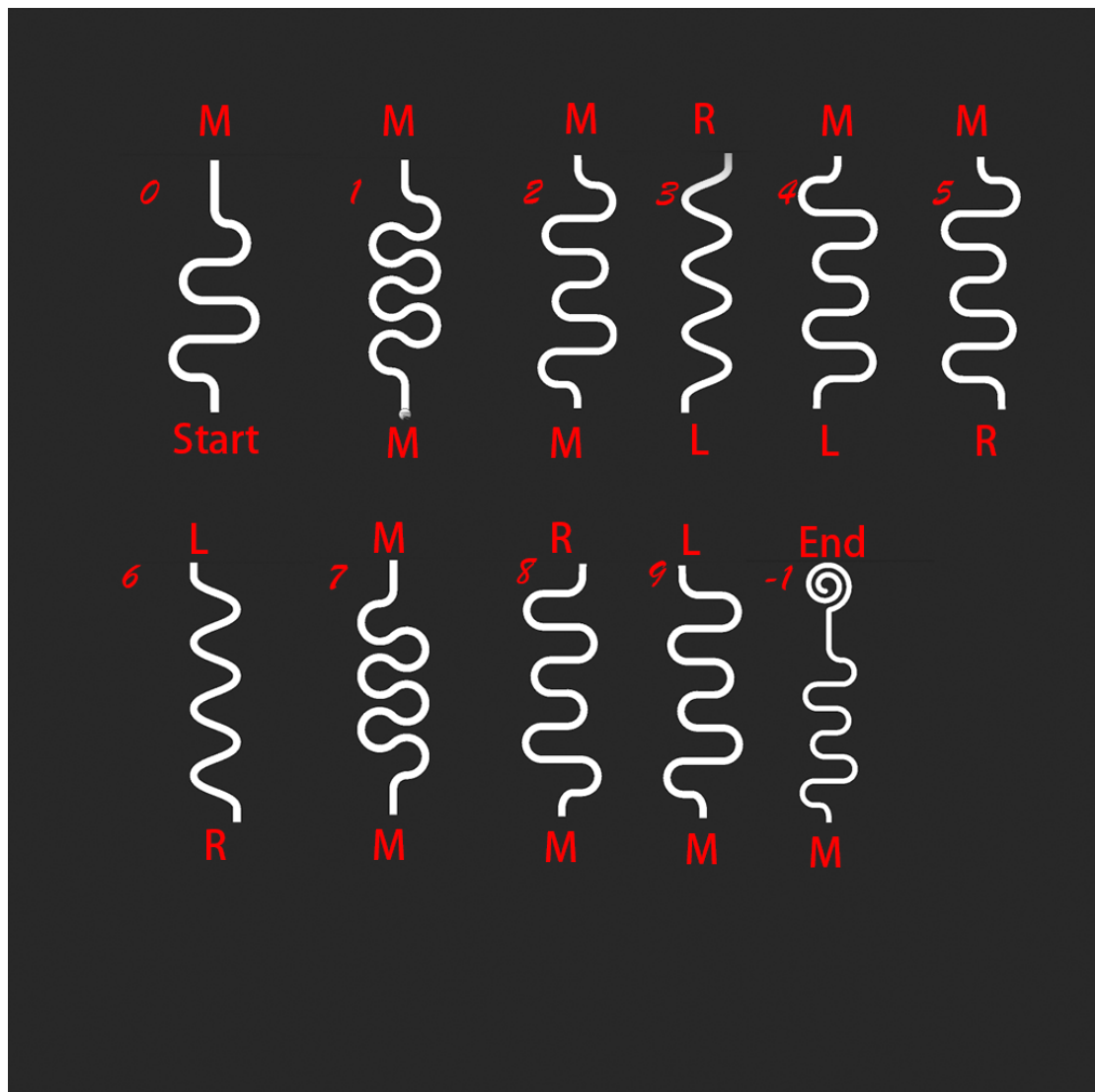
```

    {
      "data": [
        {
          "answer": "God",
          "isHorizontal": 1,
          "firstLetterRow": 2,
          "firstLetterCol": 1
        },
        {
          "answer": "Dog",
          "isHorizontal": 0,
          "firstLetterRow": 1,
          "firstLetterCol": 2
        }
      ],
      "size": 5
    }
  ]
}

```

名称	说明
answer	答案
IsHorizontal	0是竖，1是横排列
firstLetterRow	答案首字母所在的行
firstLetterCol	答案首字母所在的列

## 5.2 选择Map关卡图



说明：

- e. 需要为新增的subworld词库信息表选择相应的关卡地图；
- f. 常用地图索引编号是1-9，其中0标识第一个关卡，-1标识最后一个关卡；
- g. M是地图结束时位置在屏幕中央，R-屏幕右方，L-屏幕左方；
- h. 只能选择能无缝连接的关卡，如与1衔接的只能是2、7、8、9、-1，为了避免重复，不要选择自己与自己衔接；

## 5.3 打包词库

详细见词库打包说明文档