

课程安排，请关注微信公众平台或者官方微博

编程语言： **Golang** 与 **html5**

编程工具： **Goland** 和 **HBuilder**

预计平均一周左右更新一或二节课程

授人以鱼，不如授人以渔。

大家好，

欢迎来到 字节教育 课程的学习

字节教育官网：www.ByteEdu.Com

腾讯课堂地址：Gopher.ke.qq.Com

技术交流群： 221 273 219

微信公众号： **Golang 语言社区**

微信服务号： **Golang 技术社区**

目录：

第一季	微信小游戏基础、进阶、提高课程.....	2
第五节	分包加载.....	2
1、	课程内容.....	2
2、	课后作业—难度：★ ☆ ☆ ☆ ☆	4
3、	微信公众平台及服务号	5

第一季 微信小游戏基础、进阶、提高课程

第五节 分包加载

1、课程内容

随着小游戏的玩法越来越丰富，开发者对于扩大包大小的需求越来越强烈，所以我们推出了小游戏分包加载这一个功能。 所谓分包加载，即把游戏内容按一定规则拆分这几包，在首次启动时先下载必要的包，这个必要的包我们称为「主包」，开发者可以在主包内触发其它分包的下载，从而把首次启动的下载耗时分散到游戏运行中。

分包加载包大小的限制

目前小游戏分包大小有以下限制：

- 整个小游戏所有分包大小不超过 8M
- 单个分包/主包大小不能超过 4M

使用方法

分包配置

需要先在 `game.json` 配置分包信息。

假设游戏的目录结构如下：

```
├─ game.js
├─ game.json
├─ images
│   └─ a.png
│   └─ b.png
```

```

├─ stage1
│   └─ game.js
│   └─ images
│       ├── 1.png
│       └── 2.png
└─ stage2.js

```

game.json 中的配置：

```

{
  ...
  "subpackages": [
    {
      "name": "stage1",
      "root": "stage1/" // 可以指定一个目录，目录根目录下的 game.js 会作为入口文件，目录下所有资源将会统一打包
    }, {
      "name": "stage2",
      "root": "stage2.js" // 也可以指定一个 JS 文件
    }
  ]
  ...
}

```

配置在 subpackages 字段内的目录或 js 文件，将按照配置打包成一个个「分包」，没有配置

在 subpackages 中的目录和 js，将会被打包到主包中。

注：目前不支持将开放数据域目录（即 openDataContext 配置目录）设置为分包或置于某个分包下。

分包加载

我们提供了 [wx.loadSubpackage\(\)](#) API 来触发分包的下载，调用 wx.loadSubpackage 后，将触发分包的下载与加载，在加载完成后，通过 wx.loadSubpackage 的 success 回调来通知加载完成。

同时，wx.loadSubpackage 会返回一个 [LoadSubpackageTask](#)，可以通过 LoadSubpackageTask 获取当前下载进度。

示例代码：

```
const loadTask = wx.loadSubpackage({
```

```
name: 'stage1', // name 可以填 name 或者 root
success: function(res) {
    // 分包加载成功后通过 success 回调
},
fail: function(res) {
    // 分包加载失败通过 fail 回调
}
})

loadTask.onProgressUpdate(res => {
    console.log('下载进度', res.progress)
    console.log('已经下载的数据长度', res.totalBytesWritten)
    console.log('预期需要下载的数据总长度', res.totalBytesExpectedToWrite)
})
```

老版本兼容

由微信后台编译来处理旧版本客户端的兼容，后台会编译两份代码包，一份是分包后代码，另外一份是整包的兼容代码。对于老客户端，会去下载整包代码启动。

开发者在基础库 2.1.0 以下的版本不需要调用 `wx.loadSubpackage` 触发加载，2.1.0 以下版本不存在 `wx.loadSubpackage` 方法。

老版本下，需要开发者调用 `require` 触发分包入口文件的加载，例如：

```
require('stage1/game.js')
```

如果不打算兼容老版本，开发者可以通过 mp 小程序后台配置端屏蔽 2.1.0 以下基础版的用户。

已知 BUG

目前 Android 无法加载分包下的字体文件，预计在下个微信客户端版本修复。

2、课后作业—难度：★☆☆☆☆

问题交流的平台：

社区问答系统回答: Golang 技术社区 (服务号菜单栏)

3、微信公众平台及服务号



Golang 语言社区



Golang 技术社区

字节跳动