

# Final Patch

---

## 入门

### 1. 启动CDN

CDN存储资源用于热更新，如果已经有可用的CDN就跳过这一步。

可以启动一个本地的HttpService用于测试，这里假设本地CDN路径为Asset同级的CDN目录。

MacOSX:

```
mkdir CDN
cd CDN
python -m SimpleHTTPServer
```

Win:

Windows下可以安装[Apache Server](#), 具体方法请自行搜索。

安装完毕后使用浏览器打开<http://localhost:8000>，如果能访问则表示已经成功了。

### 2. 准备补丁包

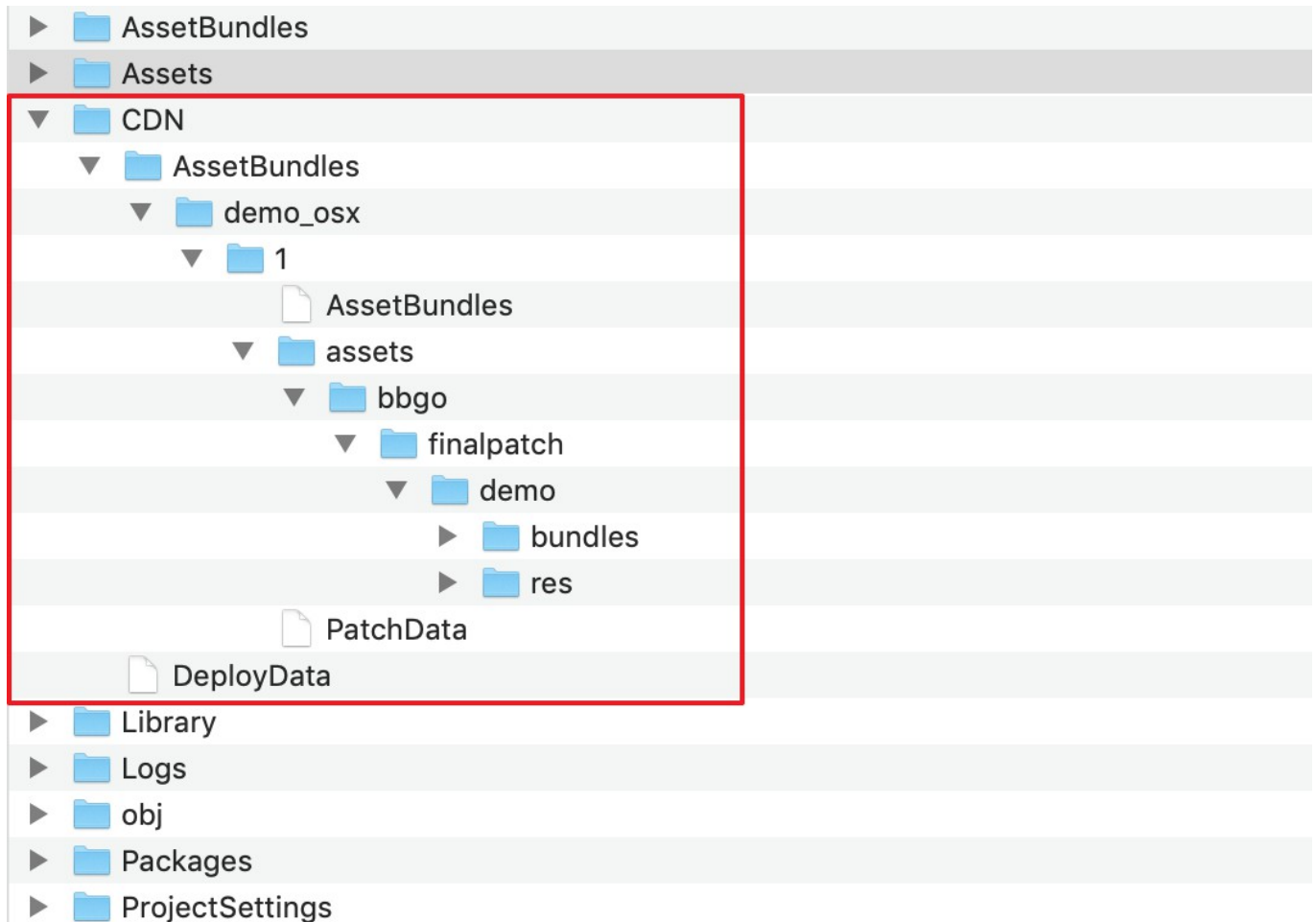
在Unity中打开FinalPatch管理器:[Tools/BBGo/Final Patch Manager](#),先切到[Advanced](#)页签设置语言为中文。

切到[打包](#)页签，默认有2个版本:[demo\\_osx](#)和[demo\\_win](#)，选择自己合适的平台点击打包按钮（鼠标悬停在按钮上会显示名称）。

打包完毕后FinalPatch会将资源拷贝到[CDN/AssetBundles](#)目录（拷贝的功能在[BuildEditorCallback.cs](#)中，你可以实现自己的版本,然后在[高级](#)页签里设置）。

### 3. 发布版本

在**部署**页签中点击**创建配置**,选择CDN目录来创建一个新的部署配置文件。现在CDN目录里应该有这些文件:



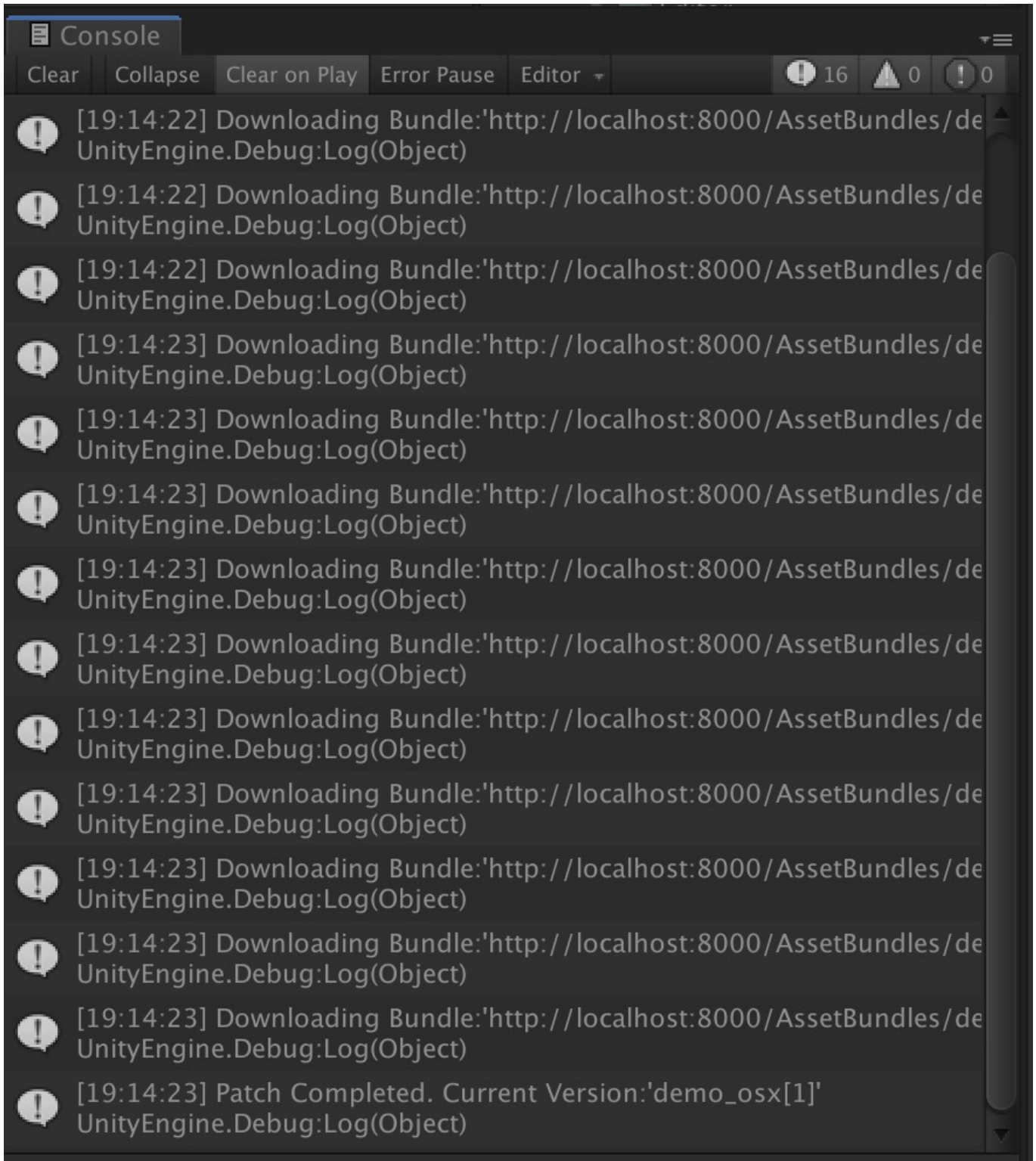
随后点击**新增渠道**, 填写名称为**demo**, 地址为**<http://localhost:8000/AssetBundles>**,版本选择刚才补丁包的版本 (**demo\_osx**或者**demo\_win**) , 版本号设置为**1**, 点击保存。

#### 4. 设置客户端

打开**Assets/BBGo/FinalPatch/Demo/DemoScene**。点击**Tools/BBGo/Add Final Patch Client**, 在Inspector中检查**部署数据地址**和**部署渠道**是否正确。如果你都按照之前设置的步骤, 那么地址填**<http://localhost:8000/DeployData>**, 渠道填**demo**应该是正确的。

#### 5. 测试

运行场景, 检查控制台输出, 如果有报错请检查之前的步骤是否都正确。如果控制台显示如下日志则表示已经Patch成功:



若无报错，可以点击屏幕上的几个按钮进行测试。

**注意:** 如果无法下载补丁，可以尝试重启HTTPServer.

## 6. 发布新补丁

目前打包的资源位于**Assets/BBGo/FinalPatch/Demo/Bundles**目录（高级页签中可以设置），所有位于该目录下的资源都会被打包。现在对这里的资源做一些简单的修改，然后切换到**打包**页签，点击打包，制作一个新版本补丁包，若打包成功，版本号应该是**2**。打包完毕后打开CDN目录检查是否有版本号为2的文件夹。打开**部署**页签，展开**demo**渠道，点击编辑，设置**版本号**为2，点击保存。此时就完成了新补丁的制作与发布。重启客户端后检查控制台，查看是否已经完成升级。