1. Usdk

Usdk的xcode源码工程在usdk/ios下面。

1. iOS渠道和插件的适配

适配工程需要引用Usdk ios源码。适配成功以后需要到publish下的渠道或者插件目录下新建渠道和插件适配后的目录，渠道、插件相关的目录规范进行重新组织，把适配工程中相应的文件拷贝到相对于的目录中。

因为为了极大方便的扩展iOS的插件接口，iOS层主要遵循UsdkApplicationDelegate协议，在适配文件中选择性实现协议中的方法，Usdk会根据unity传的方法名字动态的执行适配方法。如果适配方法需要unity传参，约定在unity中只能传字符串参数，在iOS适配方法中使用NSArray类型接收多参数，iOS返回值也必须是字符串类型。如果需要传其他基本类型，请把其他基本类型转为字符串类型。

1. 渠道适配

渠道适配工程需要新建固定名字为：PlatformProxy.m的适配源文件，新建类为PlatformProxy。PlatformProxy类必须继承UsdkBase类，并需要遵循UsdkApplicationDelegate协议，选择性实现这个协议文件中的方法，使用见示例适配代码。UsdkBase类中包含了插件相关的通用接口。

注意点：1、类名固定：PlatformProxy.m 2、继承UsdkBase类并遵循UsdkApplicationDelegate协议

1. 插件适配

渠道适配工程需要新建一个固定名字xxxxProxy.m的适配类，并且适配类需要继承UsdkBase类并遵循UsdkApplicationDelegate协议，然后在适配类中实现或新加相应的接口。

注意点：1、继承UsdkBase类

1. 构造Publish打包工程中适配渠道和插件相关目录结构

适配好了渠道和插件并不意味着工作结束，还需要在publish/ios/sdk下的platforms、plugins目录下新建相应渠道或者插件适配目录，并且把适配工程相应的必要文件拷贝到相应目录下，并且在module文件夹下新建XcodeSetting.json文件配置xcode工程相关的配置信息。

1. iOS一键打包
2. build.sh是打包命令行文件，直接双击就可用。打包流程包括从unity导出xcode到出ipa。
3. global.properties是全局参数配置文件
4. publish.properties是渠道包参数相关配置。渠道或者插件适配完成后需要在这个文件中新加渠道包相关的配置，每个渠道有一个default的默认配置，这个配置项下面需要配置完整的参数，如果这个渠道的其他子渠道没有配置相关配置项，工具会自动到default配置项取参数配置。

ipatypes：是需要打包的ipa的类型，值有development,app-store,ad-hoc,enterprise，支持同时出4种类型的包，多个参数用半角逗号隔开。

package:游戏包名

appname:游戏名

icon:游戏图标，游戏图标需要按照android尺寸相关要求做好,路径相对于publish/ios目录

splash:闪图，路径相对于publish/ios目录

cdn：资源服地址

plugins:需要打入包体内的插件，usdk会按需加载插件，unity端调用了相关插件usdk发现包内没有此插件，那么usdk就不会再去加载此插件。多个插件之间用半角逗号隔开。

1. version.properties版本号缓存配置，可通过build.bat工具更改，也可手动更改
2. Jenkins远程构建ipa

通过jenkins的多参远程构造功能，把参数传入到build.sh。需要对build.sh进行相应的改造，去掉键盘输入相关的操作，并且对工具内相应的参数接收来之传入的参数的赋值即可。