发布相关事项

1. 正式版：
   1. 该版本为提交审核的版本，外部玩家玩的上线正式版。
   2. 策划库里的配置文件，与游戏内直接用的美术库资源目录为上线正式版目录，不能随意提交变更。
   3. 代码库为独立一套正式版svn，不能随意提交变更。
2. 开发版：
   1. 该版本用于内部开发与测试。
   2. 每次要提审正式版时，在版本内容都提交到开发版后，封版本进行测试。
   3. 除了测试遇到的需修复的bug和优化外，不再提交任何变更，保证版本稳定，及对该版本最终测试的有效性。
   4. 最终测试过程中提交任何变更，需项目组成员进行确认。
   5. 进行测试1：将内部开发版本上传为**开发用体验版**进行**开发版测试**。
   6. 测试1通过后，更新版本内容到正式版svn库。
   7. 进行测试2：将正式版游戏包上传为**提审用体验版**进行**提审版测试**。
   8. 测试2通过后，提交审核。
   9. 目前把正式版游戏包上传为**提审用体验版**进行测试，数据库、资源和服务器配置都与正式版共用。

所以在**提审版测试**时，外部玩家用的cdn资源也会被更新，但目前不会造成什么影响。// 每次新包用了新建的cdn资源目录。

1. 首次提审后，
   1. ~~关闭正式版所有人的gm权限，并不再开启。~~
   2. ~~目前仅给主程开gm权限，遇到问题便于调试。~~
   3. 保留正式版内部人员的gm权限。
2. 首次提审后，清除正式版数据库的数据。
3. 每次最终提审的版本打tag，包括客户端代码、服务端代码、配置文件、美术资源等全套文件，作为特定重要版本的备份。
4. 以后有需要时，单独配一个审核专用服务器；且游戏包可动态获取相应的服务器地址，该地址可在服务器配置。