综述：

大厅和子游戏均为正常cocos creater项目，只是热更新的时候指向的地址和本地保存的目录不一样。

1. 创建大厅项目

详细逻辑见 hall项目

1. 创建子游戏项目

详细逻辑见 subgame项目

注意：坑1，不要都创建helloworld，可以一个空项目，一个helloworld项目再修改，否则加载子游戏的时候会爆错

Class already exists with the same \_\_cid\_\_ : "280c3rsZJJKnZ9RqbALVwtK".

导致子游戏按钮点起来没反应！

1. 打开webstorm创建一个express项目命名hotupdate，目的为托管热更新文件，也可以用其他web服务器。在hotupdate项目的public文件夹下创建remote-assets文件夹。
2. 在subgame项目根目录下创建build-template/jsb-binary/src文件夹，新建main.js dating.js文件在此文件夹，具体代码参见对应文件，这样每次构建编译，ccc就会自动帮你拷贝到build文件夹下面对应路径。

用cocoscreater构建，编译subgame。

然后在subgame根目录下，执行命令：

node version\_generator.js -v 1.0.0 -u http://192.168.2.114:3000/remote-assets/subgame/ -s build/jsb-binary -d remote-assets/

生成子游戏的热更新文件。

拷贝build/js-binary下生成的res和src文件夹到 romote-assets文件夹。

此时，子游戏的所有热更新文件已经生成完毕。

1. 拷贝subgam项目下romote-assets里面的所有文件到hotupdate项目下的public/romote-assets/subgame文件。

注意：坑2，生成的project.manifest放到public/romote-assets/subgame要改名字，改成跟代码里对应的名字，只要不叫project.manifest就行，例如peision.manifest或则sub\_game\_project.manifest（此处可以修改version\_generator.js脚本逻辑给其重命名，免掉手动修改的麻烦）否则每次重启APP都会清空本地下载的子游戏，导致再次进入不了，具体原因未知。

启动hotupdate，在浏览器打开http://192.168.2.114:3000/remote-assets/subgame/version.manifest如果能看到正常的version.manifest内容说明，服务器搭建成功，热更新文件能正常访问。

1. 此时运行hall，点击下载游戏，下载完成之后，点击进入游戏，点击返回大厅就能返回。到此，大厅加子游戏demo完成。

注意：坑3，在ccc自带的模拟器里面是不能返回大厅的，会报无法加载场景对应的json文件的错误。在xcode的模拟器里面没问题。

注意：build-template里面的main.js 和 dating.js 每个子游戏都应该有一份，需要仔细规划一下，统一代码风格，和项目相关的一些变量。

同时需要注意这俩文件初始化资源目录的地方开头加斜杠和不叫斜杠的区别，前者去找默认的大厅项目资源，后者是去相对目录找资源。