

AssetBundle:可以看作一个压缩包

Resource: 本身是unity帮忙打成一个压缩包

- 1、必须放在unity工程里面。外界获取不到这个文件夹
- 1， StreamingAssets只能用WebRequest去读 不能写。
2. PersistentPath 可以用系统文件api 读取FileStream
3. dataPath:这个文件不能在真机上用
4. Resources 这个文件夹发布到真机上 就不能更改了

Resources:

- 1。不能超过2g
  2. 文件过大 启动游戏的时候非常慢。给所有的文件建立索引
  3. 自动打包
  4. 不能进行更新资源
- 

中国游戏现状：快节奏

强联网游戏

AssetBundle: 更新资源

Lua: 更新代码

AssetBundle更新流程:

1. 没开发一个版本 1.0-->2.0 都有一个资源包
2. 下载增量差异包-----资源C#代码发生变化
3. 将这些差异包解压到PersisterPath目录下
4. 加载的时候 如果PersisterPath里面有资源 就从这里面加载，如果没有就从StreamingAssetsPath里加载

AssetBundle跨平台特性



针对每一个平台 都会打一个对应的包