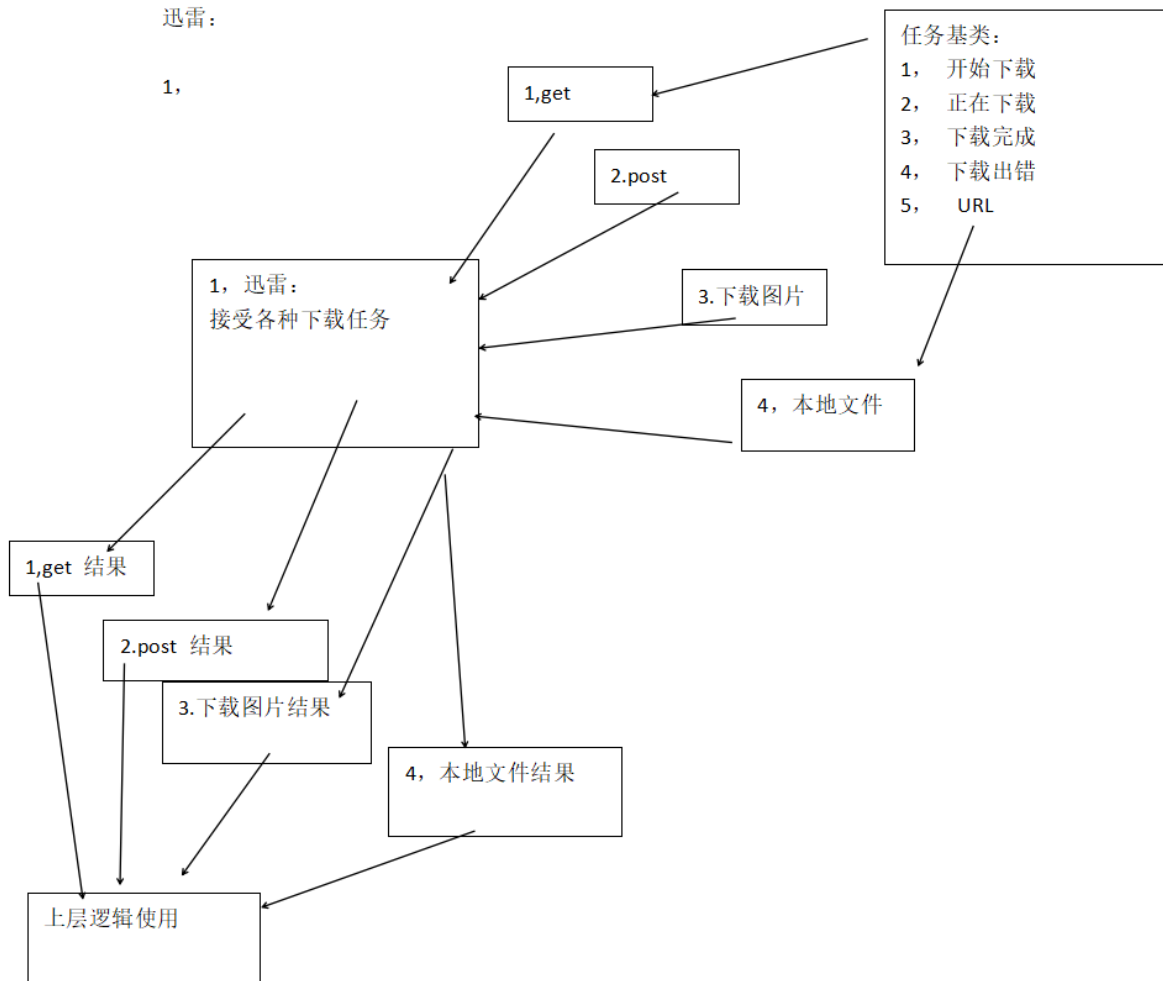


怎么样 将这些 差异包 给下来?

迅雷:



WebRequest :

- 1, Get
- 2, Post
- 3, 下载图片
- 4, 下载本地文件

做游戏的时候:

更新:

- 1, 资源的更新 。 AssetBundle 。 Resources : 不能更新。 Zip . 小版本更新。
- 2, 代码的更新 。 代码的更新。 热更新 : 程序启动的时候 将代码替换掉。
C# 不能做 热更新 , lua 可以。
- 3, 更新安装包的更新。 直接下载一个 apk 然后安装。 大版本

AssetBundle :

Prefab , mat , mesh , fbx , texture .

小版本更新:

2018.1.1 2018.3.5

预编译 语言: aot a head of time

C# ---> 中间语言 IL ---> 真机上---> 机器语言 --> cpu 上执行 。

C/c++ ---> 汇编语言 ----> cpu 上执行。

即时编译语言: jit just in time

Lua --> 真机上--> 将要执行的时候 --> 翻译 成二进制-->cpu 上执行

小版本更新 :

1, Lua 更新

2, Assetbundle

服务器上版本号: 1.0.10

本地有一个版本号: 1.0.1

大版本号变了 直接下载一个apk 。

0 --> 1: 差异包

1--> 2: 差异包

2---> 3

3--->4

小版本 将各个小版本之间的差异包 放在服务器上 。

本地版本 和服务器 之间 相差多少个版本 就将 差异包 下载下来。

解压到 persistent path 。

程序运行的时候： 先从persistent pah 中找 找到了 就执行 没有找到从 streamingAssets中查找。

怎么样得到差异包：

1, SVN 对比

2, MD5 值 。