

MGPatcherTools - Введение

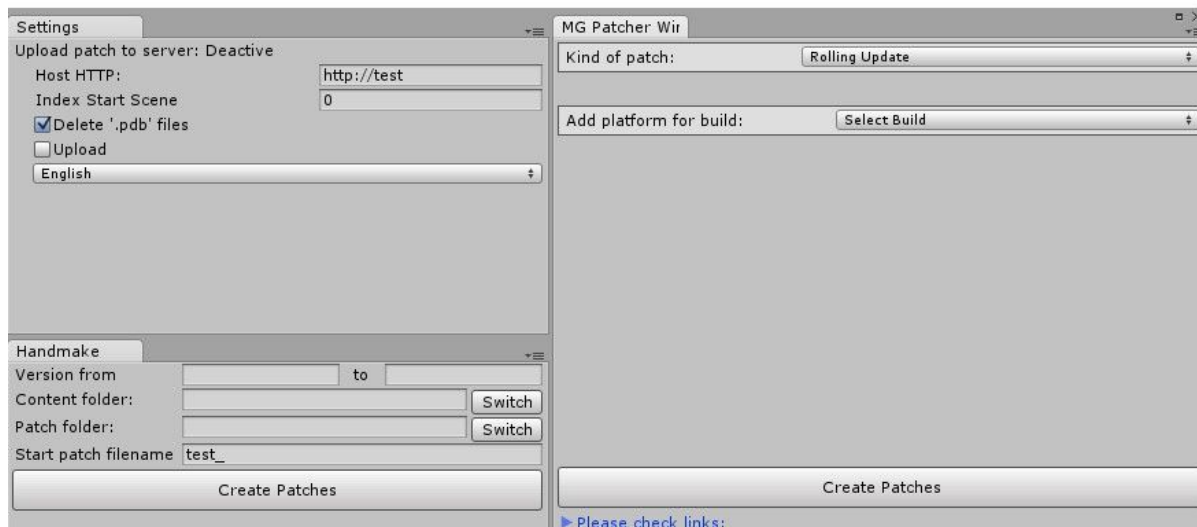
MGPatcherTools - Это пакет инструментов для быстрого и комфортного обновления вашей игры. Данный патчер сравнивает две версии игры извлекает недостающую часть игры в начальной версии, максимально сжимает ее и автоматически загружает на сервер. Создавать патчи можно сразу на все платформы(Windows, MacOS, Linux). Огромный простор возможностей. Купив данный продукт вы неограниченны в создания своего личного дизайна патчера. Патчер отлично работает как с UI так и с GUI.

I. Работа с MGPatcherBuilder.

1. Интерфейс программы.

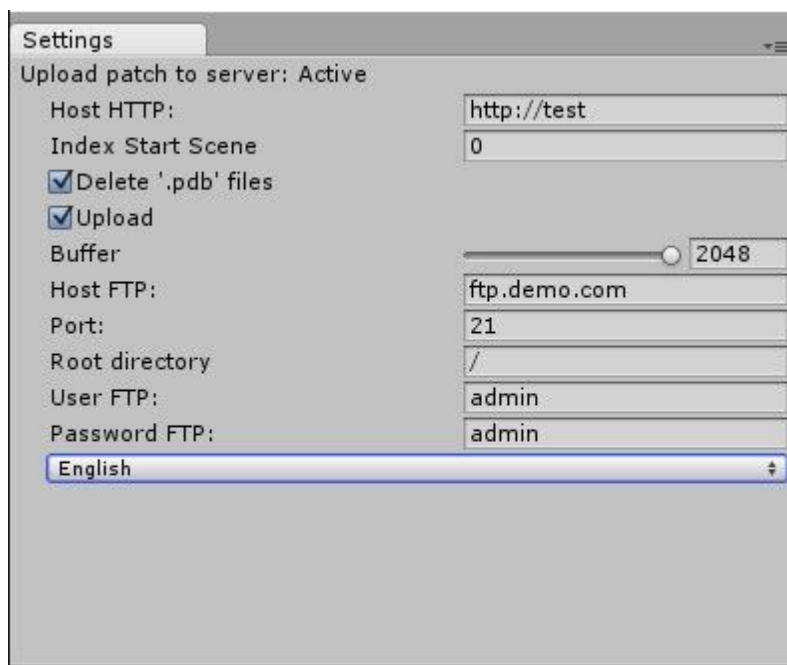
В данном инструменте есть 3 рабочих окна.

1. MG Patcher Window
2. Settings
3. Handmake



1. MG Patcher Window - это окно для настройки платформ. Здесь можно выбрать несколько платформ и начать автоматический патчинг.
2. Settings - это окно для глобальных настроек.
3. Handmake - это окно позволит вам вручную сравнить 2 папки и создать патч.

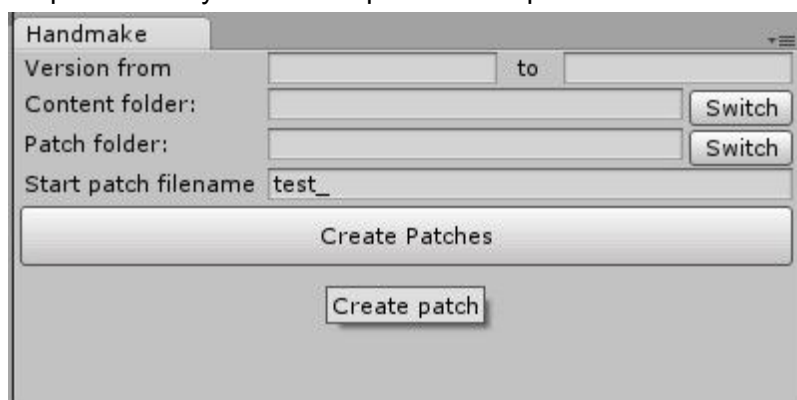
Давайте разберемся что нужно настроить в этом окне:



1. HostHTTP(HTTPS) - Патчер для скачивания файлов использует http(https). Поэтому в это поле вы должны вписать адрес до папок "path to patches" и "path to versions".
2. Index Start Scene - Функция LoadGameScene использует данный номер чтобы загрузить сцену. Функция LoadGameScene используется для кнопки Play.
3. Delete '.pdb' files - Для того чтобы удалить ненужные pdb файлы. Это никак не повлияет на саму игру, но уменьшит размер игры.
4. Upload - Для автоматической загрузки на ftp сервер файлов.
5. Buffer - Размер части для загрузки.(2048-2МБ)
6. Информация о ftp сервере.
7. Выбор языка интерфейса.

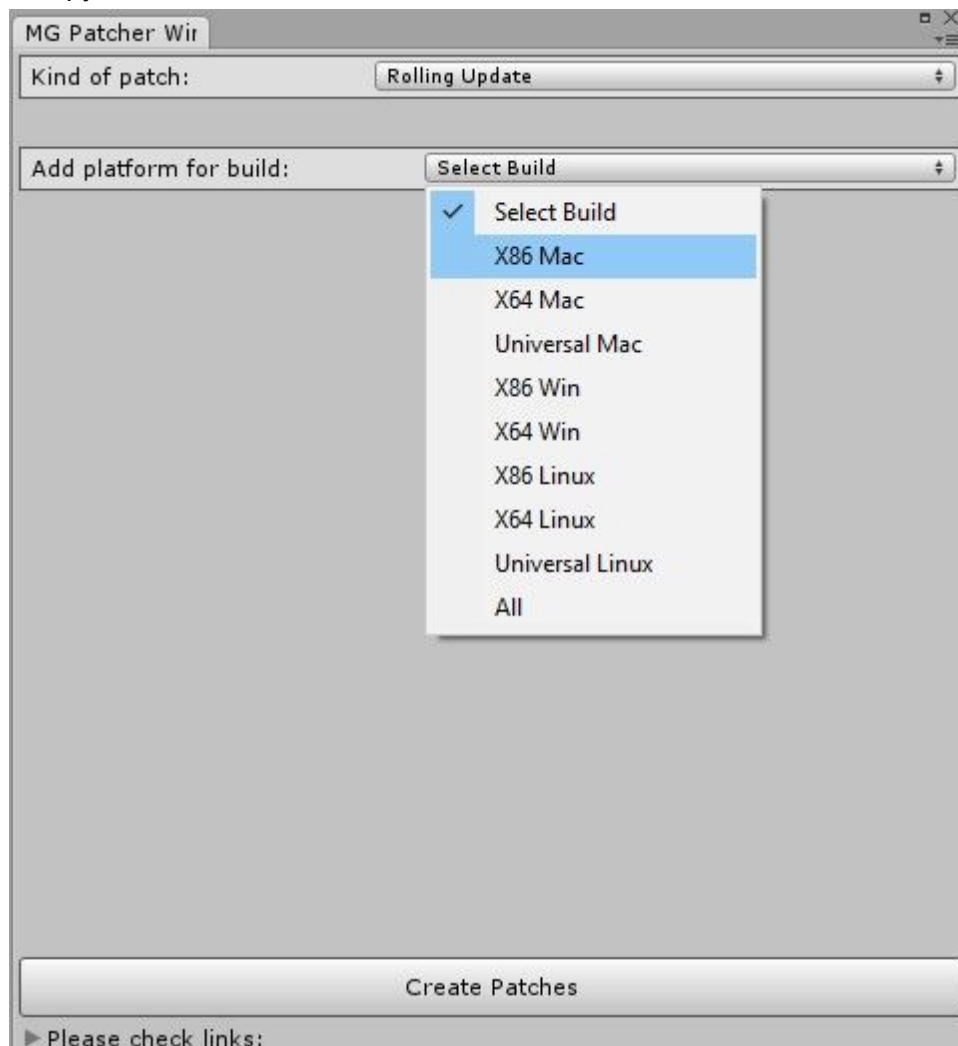
После настройки обязательно сохраните проект.

Кратко расскажу о полезной штуке как Handmake. Для того чтобы создать патч вручную, нужно ввести название первой папки в "Version from", название второй в "to". Далее в "Content folder" нужно выбрать расположение папок, а в "Patch folder" куда сохранить получившийся файл. "Start patch filename" - начальное имя файла.



После ввода необходимой информации нажимайте "Create Patches".

Переходим к более сложной части. Сейчас объясню как пользоваться этим инструментом.



Выбор варианта между последовательным (RollingUpdate) и прямым (DirectUpdate) обновлением. Для последовательного обновления нужно меньше времени для создания патчей, но больше времени для обновления.

MGPatcherBuilder при последовательном обновлении:

Старые версии:

-1.0.0.0

-1.2.0.0

-1.2.1.0

Новая версия -1.3.3.0. Патчи:1.2.1.0_1.3.3.0

MGPatcher при последовательном обновлении с версии -1.0.0.0 до 1.3.3.0:

Патчи которые загружаются на пользовательский компьютер:

-1.0.0.0_1.2.0.0

-1.2.0.0_1.2.1.0

-1.2.1.0_1.3.3.0

MGPatcherBuilder при прямом обновлении:

Старые версии:

-1.0.0.0

-1.2.0.0

-1.2.1.0

Новая версия -1.3.3.0. Патчи:

-1.0.0.0_1.3.3.0

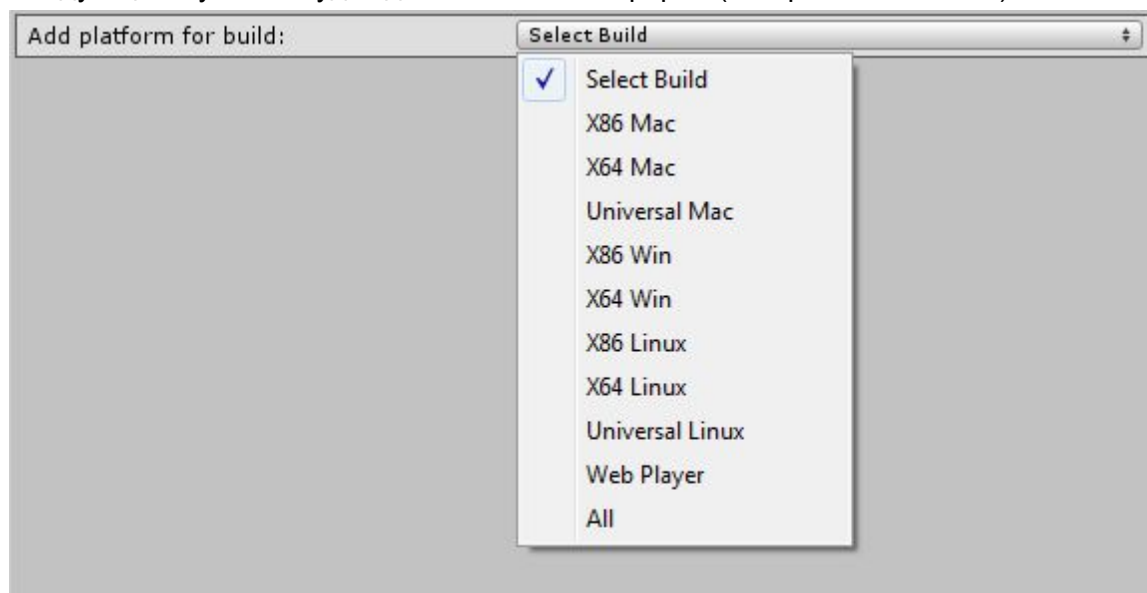
-1.2.0.0_1.3.3.0

-1.2.1.0_1.3.3.0

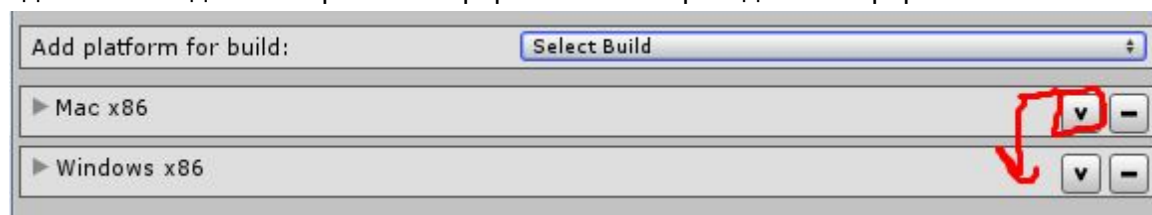
MGPatcher при прямом обновлении с версии -1.0.0.0 до 1.3.3.0:

Патчи которые загружаются на пользовательский компьютер: 1.0.0.0_1.3.3.0

Следующим пунктом будет добавление платформы(Add platform for build).



Здесь необходимо выбрать платформы. Рассмотрим две платформы.



Напротив каждой платформы есть две кнопки - стрелочка и минус. Стрелочка копирует настройки с верхней платформы в нижнюю. Минус удаляет платформу, но настройки платформы не удаляются.

У каждой платформы есть свои настройки. Рассмотрим настройки.



Game name - имя приложения без формата(.exe,.apk и т.п.).

▼ Versions game: Delete all versions

☐ Start Version

Versions game - здесь хранится информация о всех версиях. Для создания версии необходимо написать версию в поле. Если вы хотите сделать стартовую версию установите флажок Start Version (Start Version активна только когда версий в списке нет). Кнопка Delete all versions удаляет все версии.

Kind of patch: Rolling Update

Add platform for build: Select Build

▼ Windows x86 Delete patches

Game name: Test

▼ Versions game: Delete all versions

1.0a	Rebuild	Open Folder	X
.0.21	Rebuild	Open Folder	X

▼ Patches ☐ RepatchMode

Test_1_0a__0_21.patch	Upload	X
version	Upload	X

Path to patches: /Win/x86/

Path to versions: /Win/x86/

Delete patches- удаляет все патчи данной платформы с этого компьютера.

Rebuild- recompilрует версию игры.

Open Folder - открывает папку с версией.

RepatchMode - позволяет перейти в мод пересоздания патчей. После нажатия выберите 2 версии в нужном порядке.

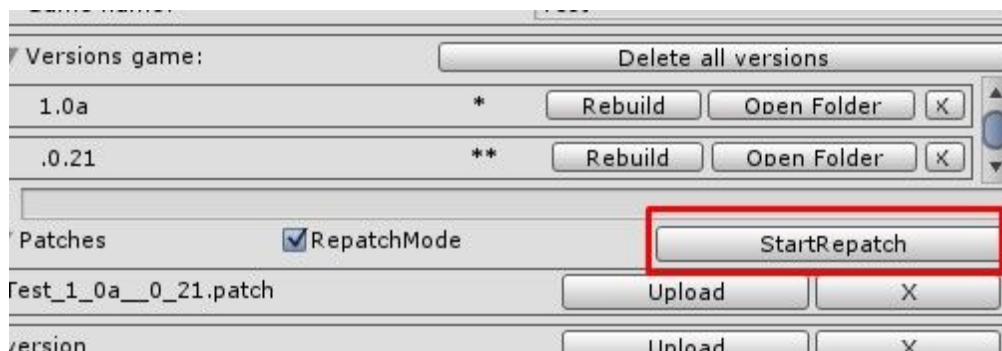
▼ Versions game: Delete all versions

1.0a	*	Rebuild	Open Folder	X
.0.21	□	Rebuild	Open Folder	X

▼ Patches ☒ RepatchMode Select second version

Test_1_0a__0_21.patch	Upload	X
version	Upload	X

далее нажмите StartRepatch



Upload - загружает файл на сервер.

Последовательность действий для создания 1 версии:

1. Настроить сцены в BuildSettings
2. Изменить настройки патчера в окне Settings
3. Добавить платформу.
4. Указать имя игры.
5. Указать имя версии.
6. Если вы используете патчер как внешнюю программу выберите Start Version
7. Проверьте на доступность ссылки в "Please check links".
8. Нажмите Create Patcher

2. Возможные ошибки.

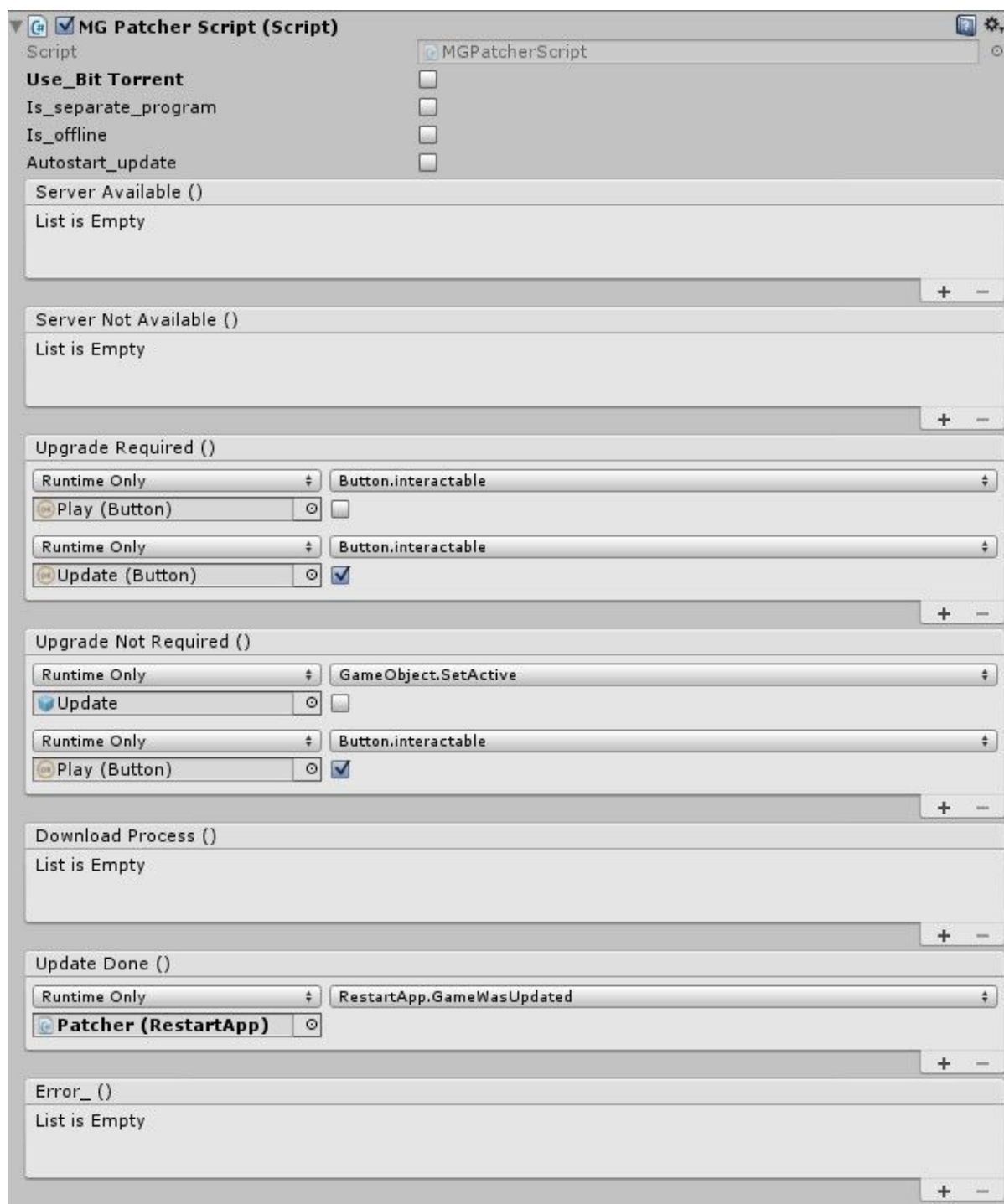
1. The file has not been uploaded to the server because of an **error**. - Либо проблемы с подключением к серверу(проверьте настройки). Либо ошибка при создании патча (маловероятно).
2. **ERROR:** Please add the scene **in** the build **settings**. - Нет сцены в настройках сцен (Добавьте хотя бы одну сцену)

II. Работа с MGPatcher.

1. Интерфейс программы

В общем интерфейса у MG Patcher мало, но он есть.

Для работы, на любой Game Object обязательно нужно добавить скрипт MG Patcher Script.



Use_Bit Torrent- когда нужно использовать MGTorrent.

Is_separate_program - когда используется стороннее приложение.

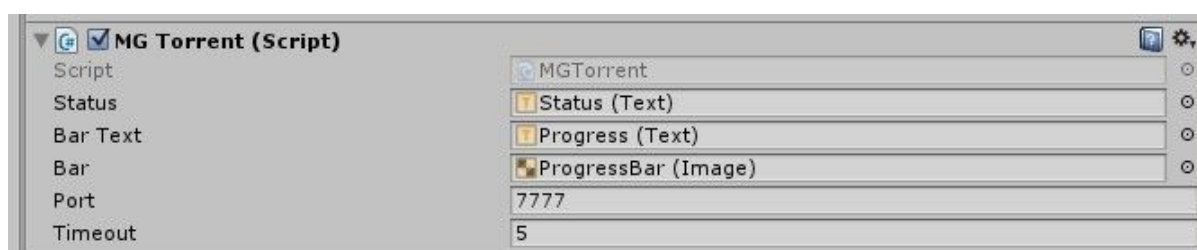
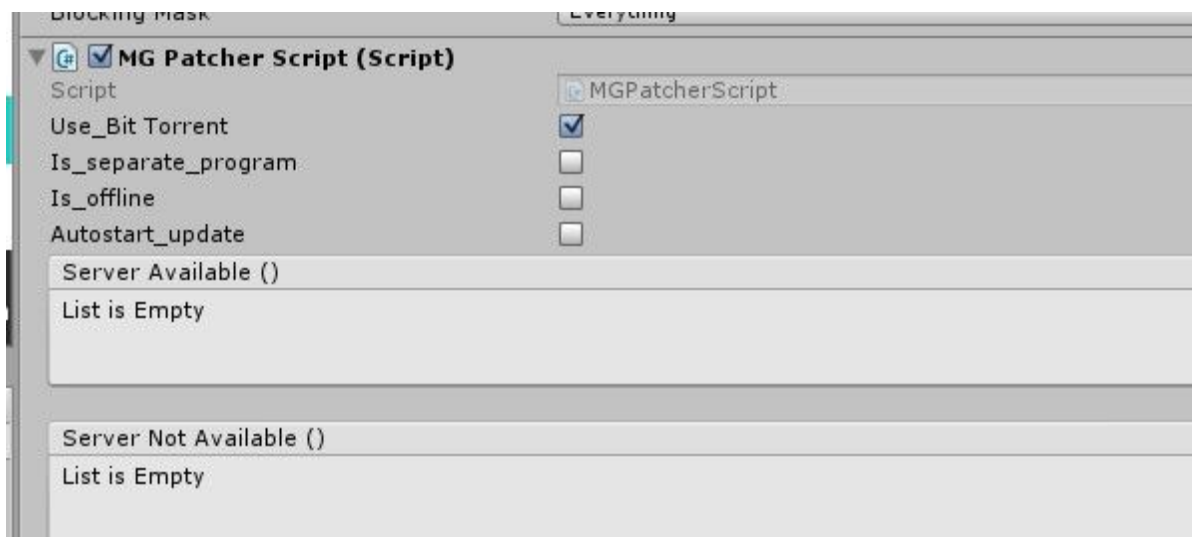
Is_offline - когда нужно чтобы MGPatcher работал без интернета.

Progress Patch - необходим для работы MGPatcherScript.

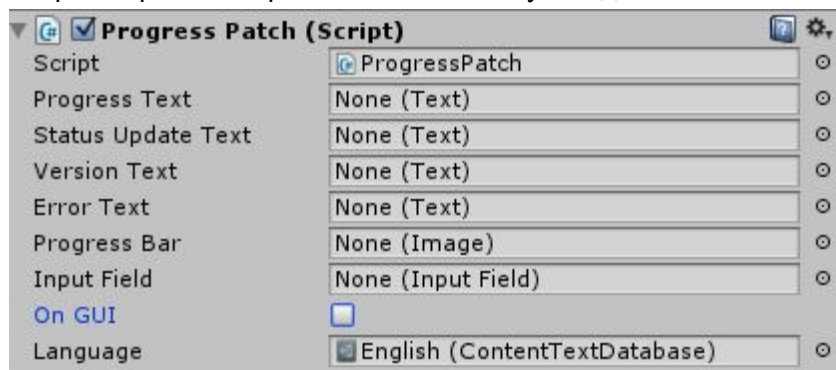
В данно скрипте нужно добавить разные графические элементы.

Autostart_update - если установить флажок, после запуска игры, приложение автоматически начнет обновлять игру.

Вот пример использования MGPatcherScript с MGTorrent



Второй скрипт который обязательно нужно добавить это Progress Path.



Progress Text - Это UI Text для вывода состояния обновления в %.

Status Update Text - Это UI Text для вывода процесса.

Version Text - Это UI Text для вывода версии.

Error Text - Это UI Text для вывода ошибки.

Progress bar - Это UI Image для вывода состояния обновления графически.

Input Field - Для ввода(Понадобится в MGDownloader).

OnGUI - включает вывод всей информации в GUI.

Language - выбор языка. Нажать и выбрать нужный язык.



2. Процесс обновления.

Давайте разберем процесс обновления.

Как только вы запустили игру патчер загружает в оперативную память ресурсы (.asset) и присваивает переменным значения из этих ресурсов. Далее патчер выгружает эти ресурсы. Это делается для того чтобы ресурсы новой версии смогли занять место ресурсов старой версии. Так как запись файла в 2 потока невозможна.

После этого патчер скачивает файл версии с сервера и читает список версии которые находятся в нем. Если появилась новая версия, программа ищет на сервере подходящий патч-файл, скачивает его и обновляет. Далее, если обновление успешно, программа запускает сцену которую вы выделили флажком при создании патча.

3. Возможные ошибки

1. There is no information about the current version! - Поле current_version_string в MGPatcher.asset пустое.
2. The server version of the file is missing! - На сервере отсутствует файл версии.
3. Patch file is incorrect: {0}. - Файл патча поврежден при создании или неправильно скачен.
4. Invalid patch: {0}. - Файл патча поврежден.
5. Patch broke client: {0}. - Патч нарушил работу программы.
6. Version file is incorrect: {0}. - Файл версии поврежден, возможно был скачан неправильно.

3. Создание нового патчера.

Создадим новую сцену.

Создадим восемь UI объектов:

- 2 images.
- 4 texts.
- 2 buttons.

Назовем их так как показано на рисунке:

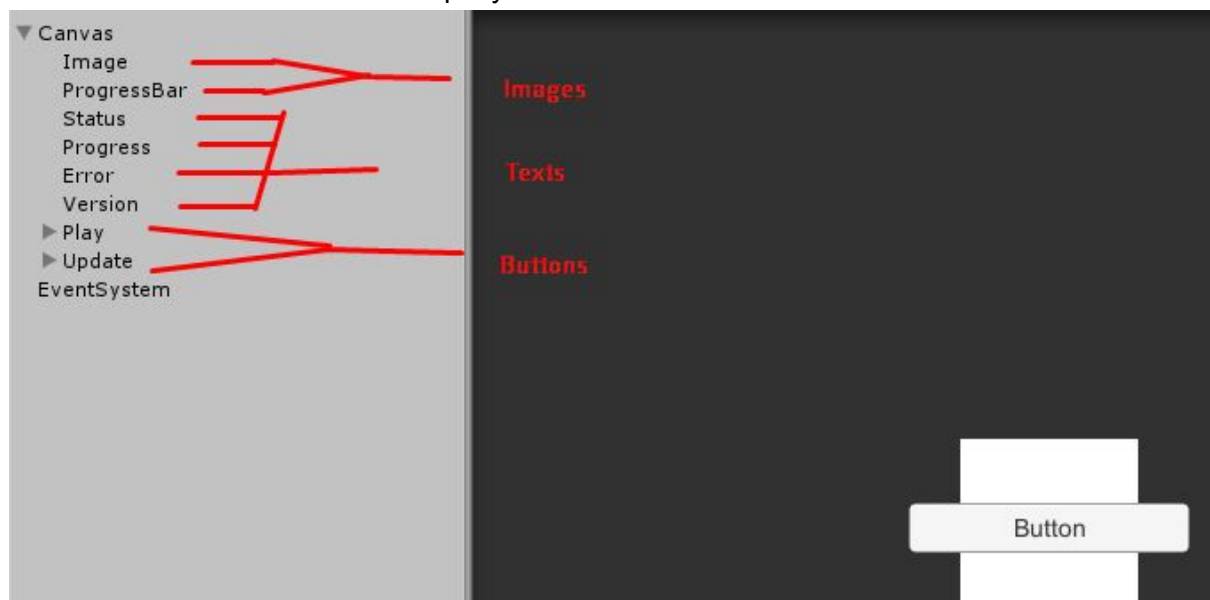
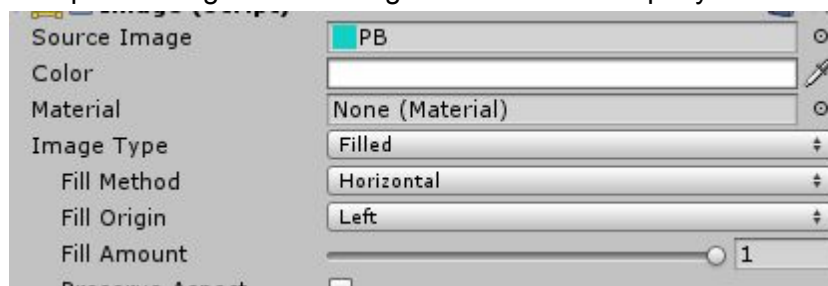


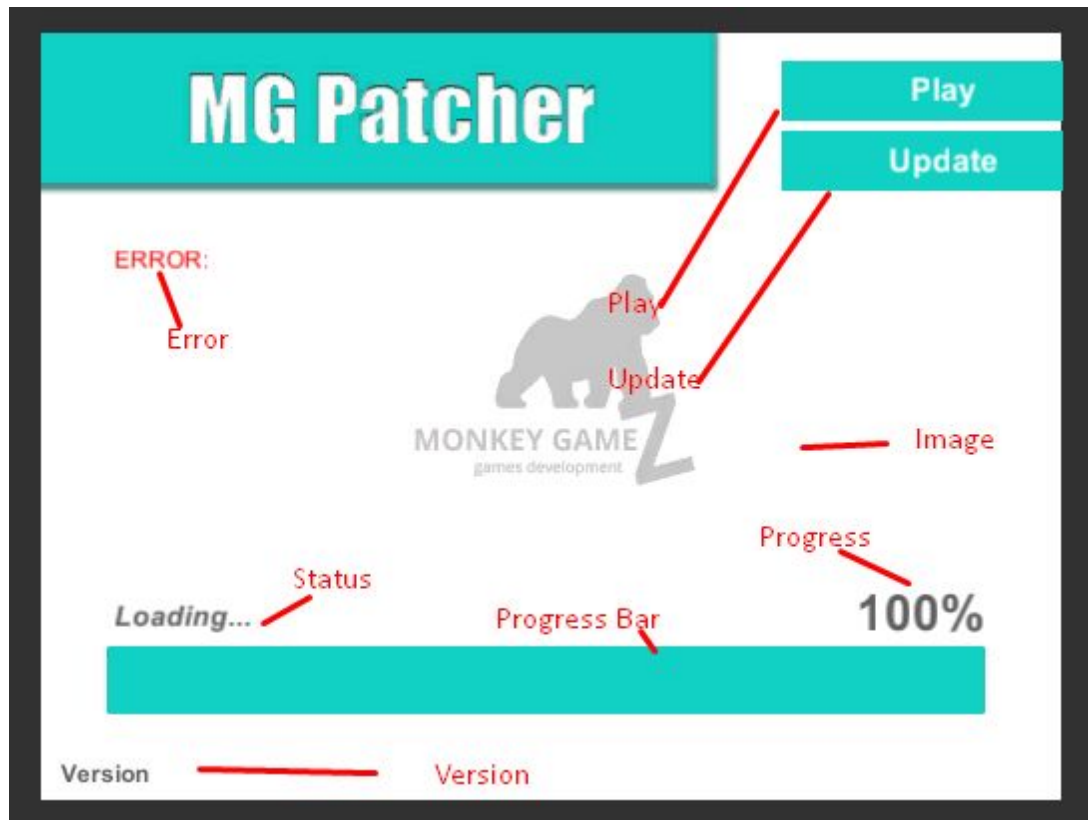
Image будет фон так что увеличьте его и добавьте ему картинку.

ProgressBar будет нашим графическим прогрессом. Настройте размер прогресс бара и добавьте ему картинку.

Настройте Progress Bar Image как показано на рисунке:



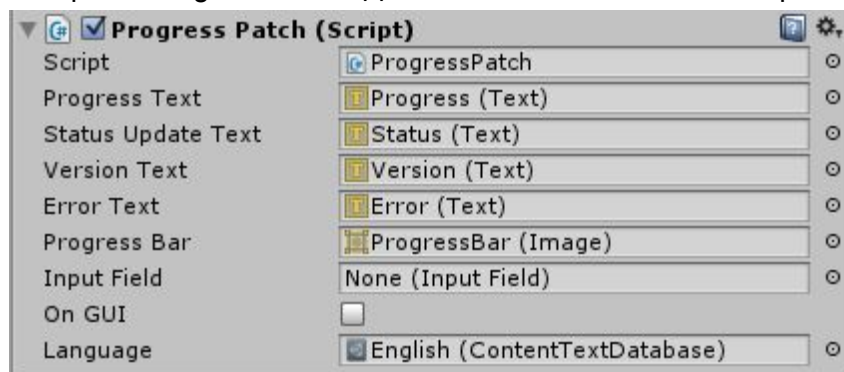
Дальше объяснять не буду, думаю все понятно. У вас должно получиться так:



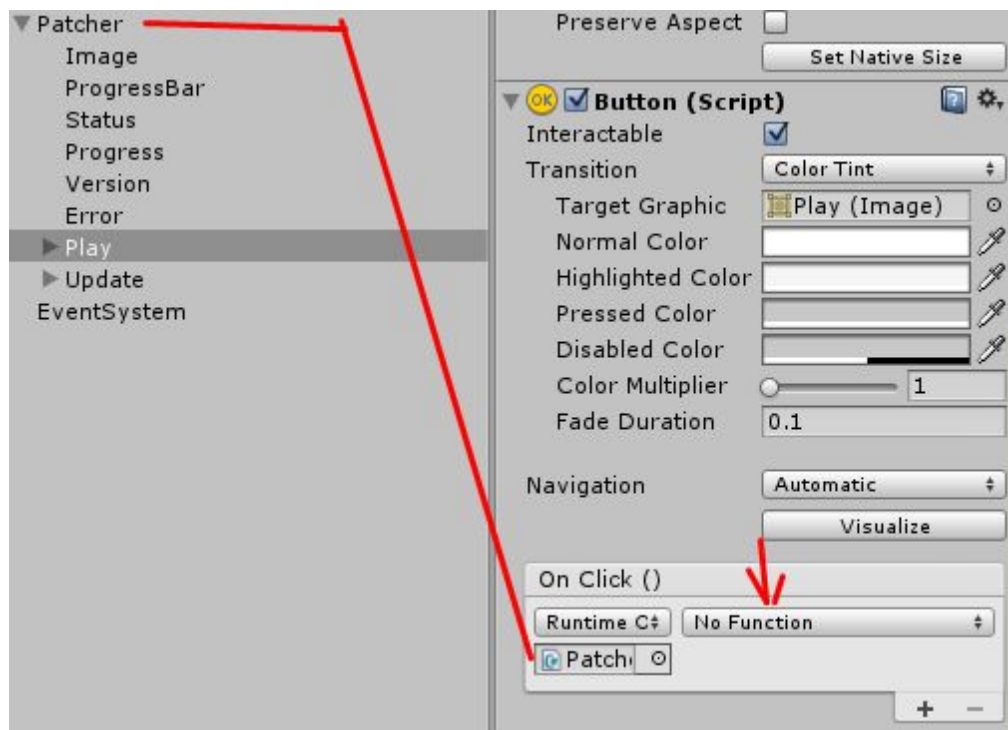
Переименуйте Canvas в Patcher. Добавьте на него 2 скрипта:

- MGPatcherScript
- Progress Patch

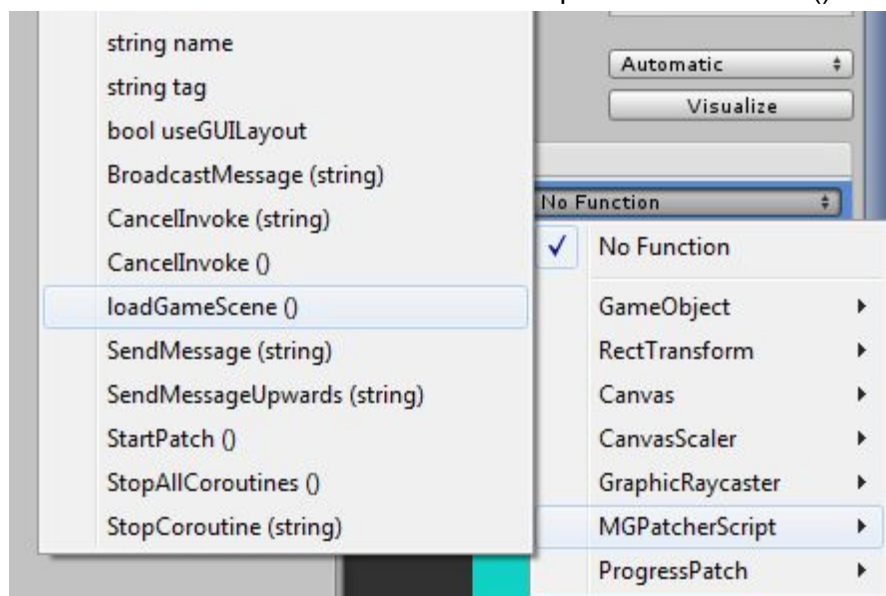
Настроим Progress Patch. Добавим все элементы UI в скрипт как показано на картинке:



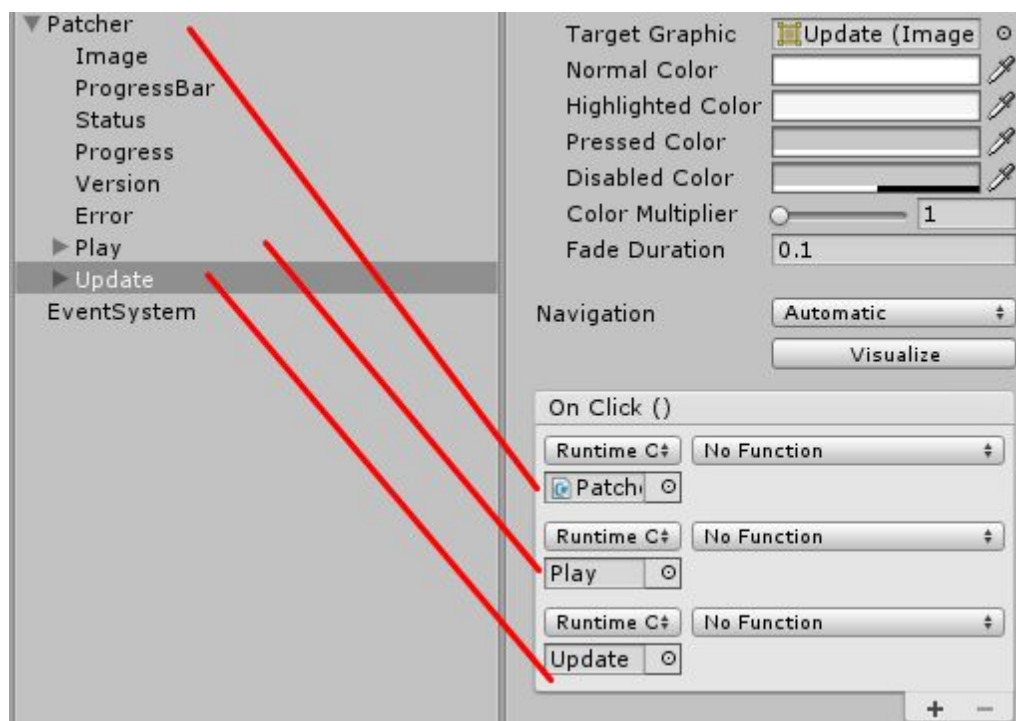
Выделите Play добавьте окошко в On Click() и перетащите GameObject Patcher в OnClick() как показано на рисунке:



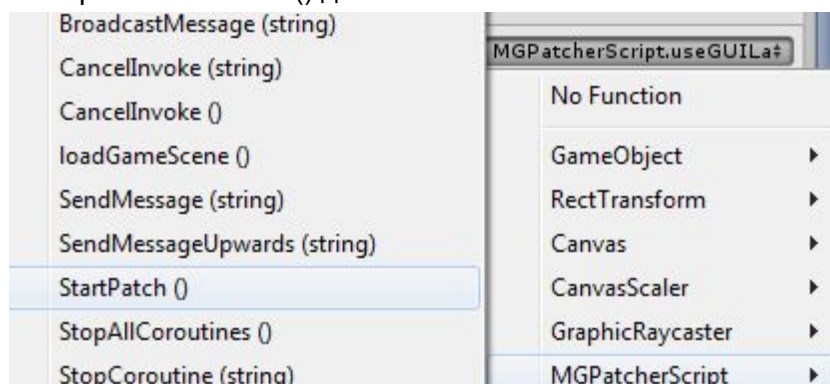
Нажмите на NoFunction ->MGPatcherscript-loadGameScene().



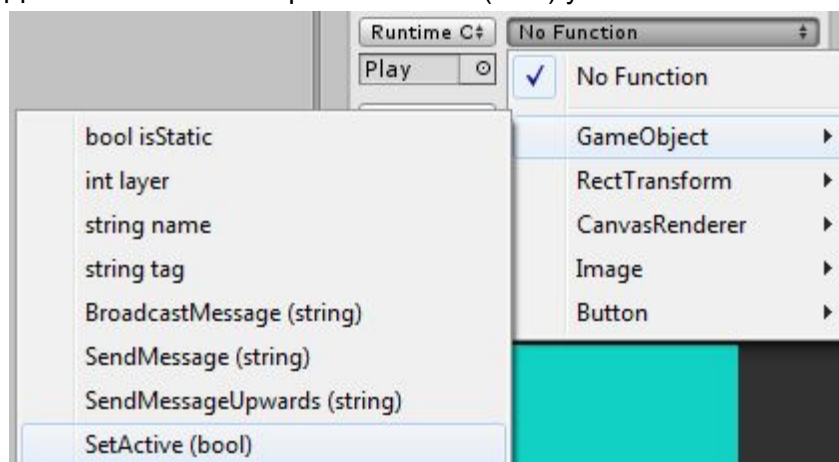
Выделите кнопку Update и отредактируйте OnClick() как на рисунке:



Выберите Start Patch() для Patcher.



Для остальных выберите SetActive(bool) установите false.

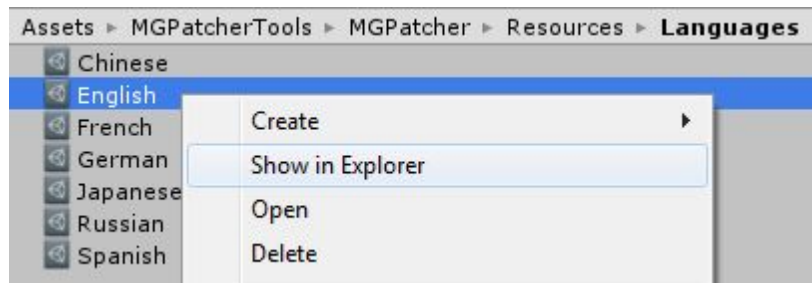


Сохраните сцену.

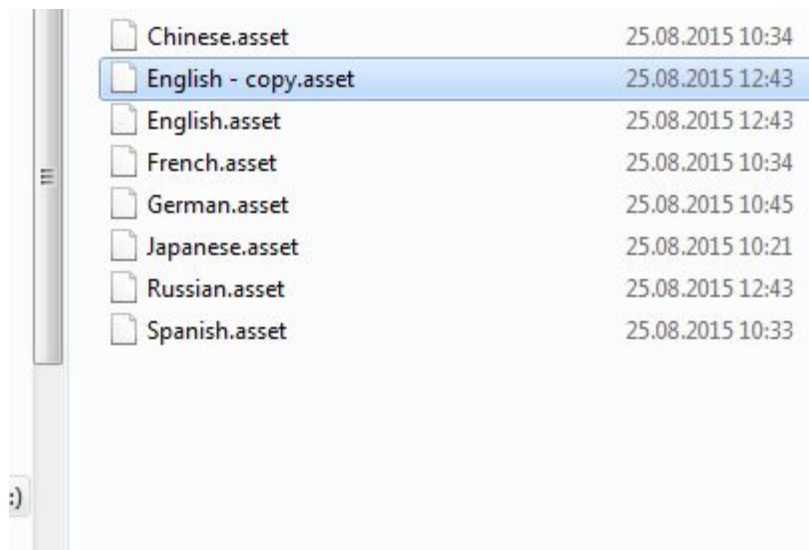
III. Работа с MGLanguages.

1.Создание языка для MGPatcher, MGPatcherBuilder и MGDDownloader.

Для создания языка переходим в “Languages”. Переходим в Explorer нажав на “Show in Explorer” (“Show in Finder” на Mac Os).



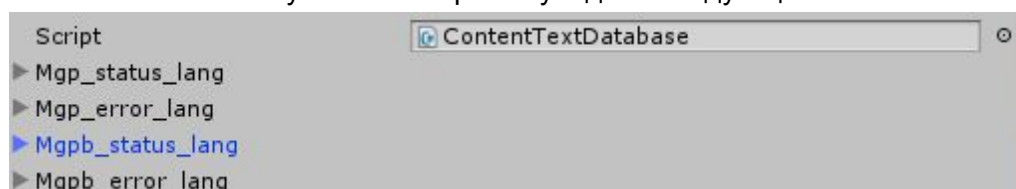
Создаем дубликат любого языка и переименовываем.



Я назвал “NewLanguage”.



Нажав на него в Unity в инспекторе вы увидите следующее:



Mgp_status_lang - текст статуса обновления MGPatcher и MGDDownloader.

Mgp_status_error - текст ошибок MGPatcher и MGDDownloader.

Mgpd_status_lang - текст интерфейса MGPatcherBuilder.

Mgpd_status_lang - текст ошибок MGPatcherBuilder.

Измените строки так как нужно вам. Язык для MGPatcher и MGDownloader готов.

Чтобы он появился в MGPatcherBuilder, нужно сделать следующее:

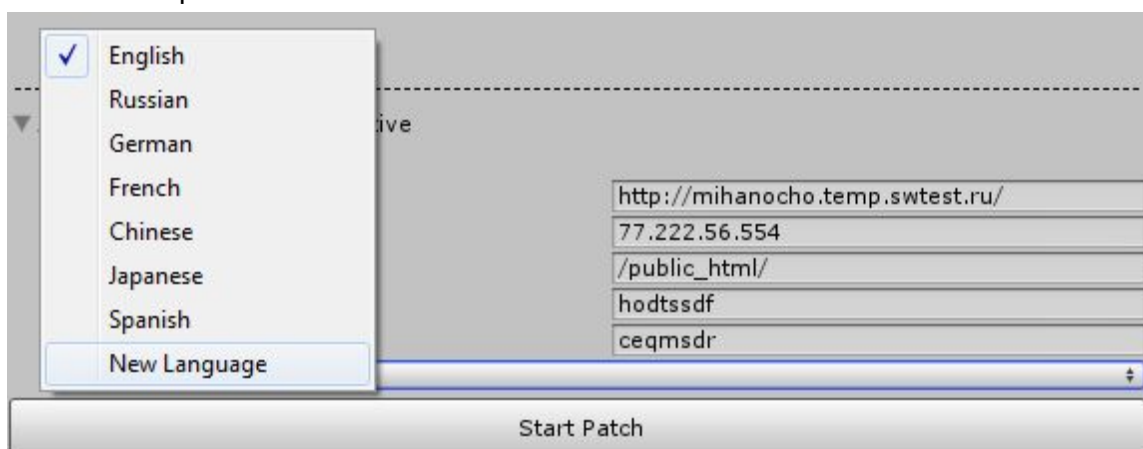
1. Открыть скрипт MGPatcherToolsDataBase.
2. Найти enum Language и добавить строку с названием вашего языка.

```
public enum Language {  
    English,  
    Russian,  
    German,  
    French,  
    Chinese,  
    Japanese,  
    Spanish,  
    NewLanguage  
}
```

3. Открыть скрипт MGPatcherToolsScript. После примерно 507 строки должно быть следующее:

```
507  
508  
509  
510  
511  
512  
513  
514  
515  
516  
517  
518  
519  
520  
521  
522  
523  
524  
525  
526  
527  
528  
529  
530  
531  
532  
533  
  
switch (mgptdb.lang) {  
case MGPatcherToolsDataBase.Language.English:  
    mgptdb.ctd = (ContentTextDatabase)Resources.Load ("Languages/English");  
    break;  
case MGPatcherToolsDataBase.Language.Russian:  
    mgptdb.ctd = (ContentTextDatabase)Resources.Load ("Languages/Russian");  
    break;  
case MGPatcherToolsDataBase.Language.German:  
    mgptdb.ctd = (ContentTextDatabase)Resources.Load ("Languages/German");  
    break;  
case MGPatcherToolsDataBase.Language.French:  
    mgptdb.ctd = (ContentTextDatabase)Resources.Load ("Languages/French");  
    break;  
case MGPatcherToolsDataBase.Language.Chinese:  
    mgptdb.ctd = (ContentTextDatabase)Resources.Load ("Languages/Chinese");  
    break;  
case MGPatcherToolsDataBase.Language.Japanese:  
    mgptdb.ctd = (ContentTextDatabase)Resources.Load ("Languages/Japanese");  
    break;  
case MGPatcherToolsDataBase.Language.Spanish:  
    mgptdb.ctd = (ContentTextDatabase)Resources.Load ("Languages/Spanish");  
    break;  
case MGPatcherToolsDataBase.Language.NewLanguage:  
    mgptdb.ctd = (ContentTextDatabase)Resources.Load ("Languages/NewLanguage");  
    break;  
}
```

4. Добавьте свой "case".
5. Готово! Теперь язык есть в MGPatcherBuilder.



Заключение.

Спасибо за то что вы купили этот пакет. Надеюсь он будет вам полезен.
Буду благодарен если вы оставите хороший отзыв на AssetStore.
С уважением, Michael A.



Authors:
Michael A.

Copyright Monkey GameZ (Michael A.) © 2015 All rights reserved

