

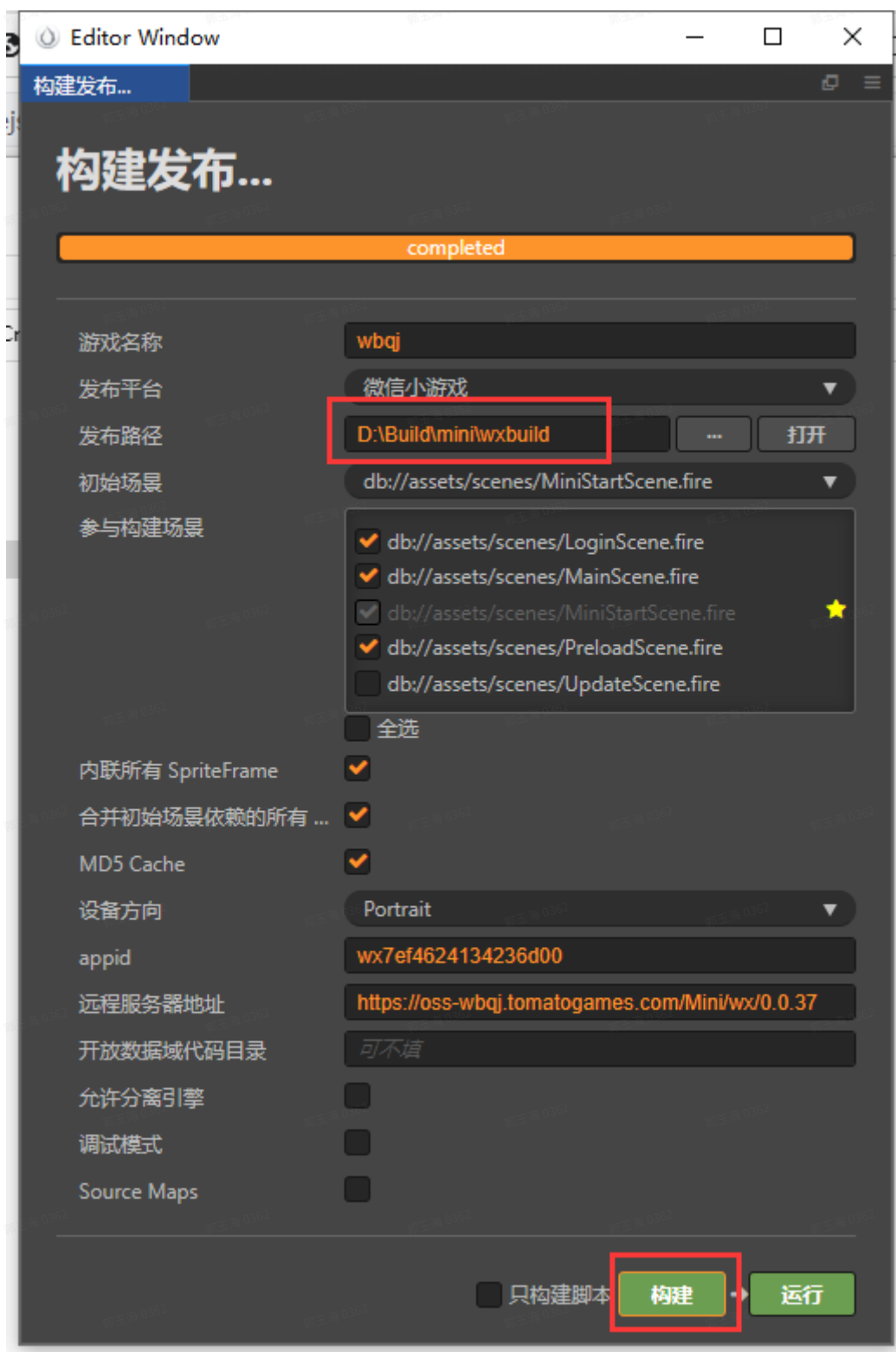
# 微信小游戏构建脚本


## 完整包构建路径

 注意：本操作可能需要关闭正在运行项目的 微信开发者工具

1. 首先我们构建我们的项目 不要勾选 引擎分离（方案已经更换为分包）

比如 此时我们构建路径



 D:\Build\mini\wxbuild

此电脑 > 软件 (D:) > Build > mini > wxbuild

名称	修改日期	类型
 wechatgame	2022/7/22 13:03	文件夹

## 2. 我们的运行小游戏根目录为

 D:\Build\mini\wx\wechatgame

名称	修改日期	类型	大小
 wx <span>1</span>	2022/7/22 13:31	文件夹	
 wxbuild <span>2</span>	2022/7/22 12:58	文件夹	
 CopyScript.sh	2022/7/22 12:21	Shell Script	2 KB
 CustomMoveFolder.sh	2022/7/22 13:30	Shell Script	3 KB
 upload.txt	2022/7/19 16:07	文本文档	1 KB

## 3. 运行脚本 CustomMoveFolder.sh 完整代码如下

```
1  #!/bin/sh
2  #-----
3  #小游戏完整构建代码替换工具脚本
4  #-----
5
6  # 首屏相关 把远程资源挪出去
7
8  #----- 微信开发者运行项目父目录
9  project_wx="wx"
10 #----- Cocos Creator构建路径
11 build_wx="wxbuild"
12
13
14 #----- 工具打开CDN资源对应本地目录
15 project_wx_cdn_res=$project_wx"/res"
16
17 #----- 工具打开项目根目录
18 project_wx_game=$project_wx"/wechatgame"
19 #----- Cocos Creator构建路径
20 wxbuild_path=$build_wx"/wechatgame"
```


```
21
22 if [ -d $project_wx_cdn_res ]
23 then
24     echo "准备删除原"$project_wx_cdn_res"... "
25     rm -rf $project_wx_cdn_res
26     echo $project_wx_cdn_res"删除完毕! "
27 fi
28
29 if [ -d $project_wx_game ]
30 then
31     rm -rf $project_wx_game
32     echo $project_wx_game"存在删除..."
33 fi
34
35 if [ -d $wxbuild_path ]
36 then
37     echo "开始复制"$wxbuild_path" 到 "$project_wx_game"... "
38     cp -a $wxbuild_path $project_wx
39     echo "文件夹复制操作结束准备下一步工作..."
40
41     sleep 1s
42
43     #source ./wx/wechatgame/autorun.sh
44     if [ -d $project_wx"/res" ]
45     then
46         rm -rf $project_wx"/res"
47         echo $project_wx"文件夹存在删除..."
48     fi
49
50     mv $project_wx_game"/res" $project_wx"/res"
51
52     mv $project_wx_game"/res_internal" $project_wx_game"/res"
53
54     if [ -d $project_wx_game"/engine" ]
55     then
56         echo $project_wx_game"文件夹已经存在, 无需新建"
57     else
58         mkdir $project_wx_game"/engine"
59         echo $project_wx_game"/engine文件夹不存在, 新建文件夹..."
60     fi
61
62     if test -e $project_wx_game"/adapter-min.js"
63     then
64         mv $project_wx_game"/adapter-min.js" $project_wx_game"/engine"
65     fi
66
67     if test -e $project_wx_game"/adapter.js"
```

```

68     then
69         mv $project_wx_game"/adapter.js" $project_wx_game"/engine"
70     fi
71     mv $project_wx_game"/ccRequire.js" $project_wx_game"/engine"
72     mv $project_wx_game"/game.js" $project_wx_game"/engine"
73     mv $project_wx_game"/main.js" $project_wx_game"/engine"
74     mv $project_wx_game"/src" $project_wx_game"/engine"
75     mv $project_wx_game"/GameBackup.js" $project_wx_game"/game.js"
76     sed -i 's/cocos/cocos2d-js-min.js/../../cocos/cocos2d-js-min.js/g' $proje
77
78     echo "首屏操作OK! "
79     echo "微信小游戏全部操作结束，打开工具调试吧！ "
80 else
81     echo $wxbuild_path"不存在"
82     #mkdir $build_wx
83 fi
84
85 exec /bin/bash
86
87

```

## 运行效果 1



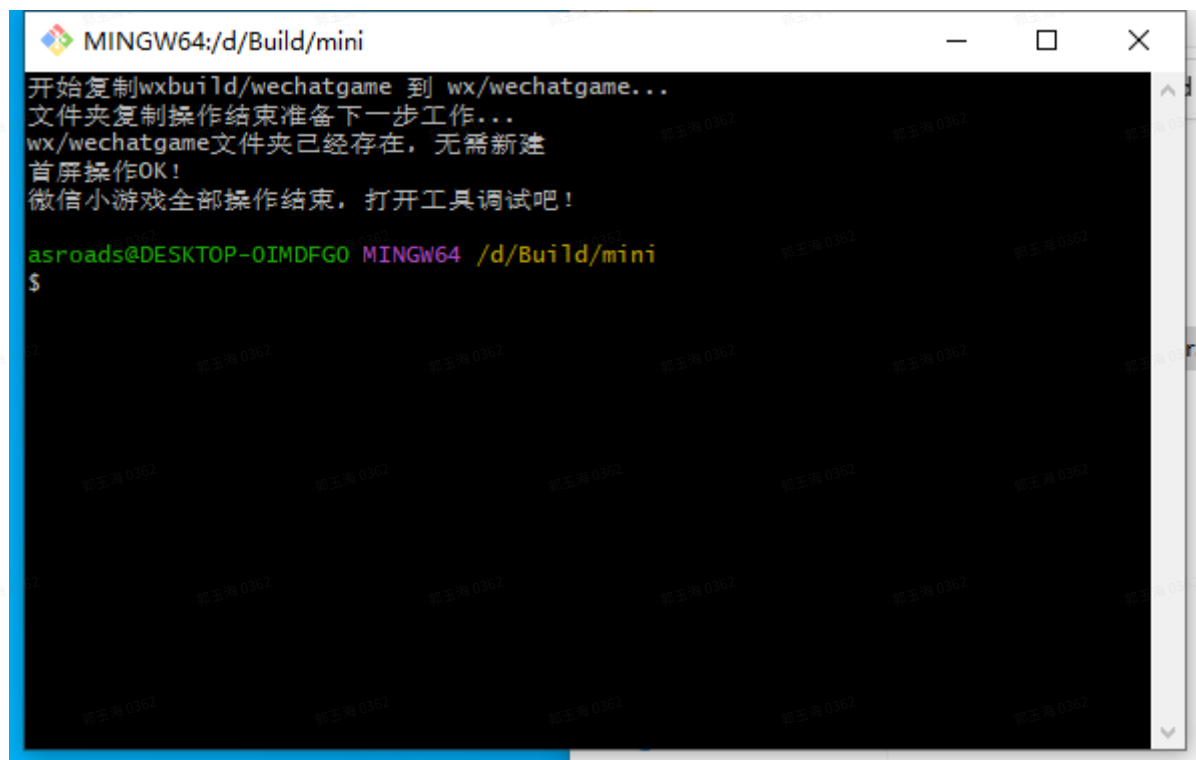
```

MINGW64:/d/Build/mini
wx/res存在开始复制...
wx/wechatgame存在
wxbuild/wechatgame存在
微信小游戏文件夹复制操作结束准备下一步工作...
wx/wechatgame文件夹存在
首屏操作OK!
微信小游戏全部操作结束，打开工具调试吧!

asroads@DESKTOP-OIMDFGO MINGW64 /d/Build/mini
$ |

```

## 运行效果2



```
MINGW64:/d/Build/mini
开始复制wxbuild/wechatgame 到 wx/wechatgame...
文件夹复制操作结束准备下一步工作...
wx/wechatgame文件夹已经存在，无需新建
首屏操作OK!
微信小游戏全部操作结束，打开工具调试吧！

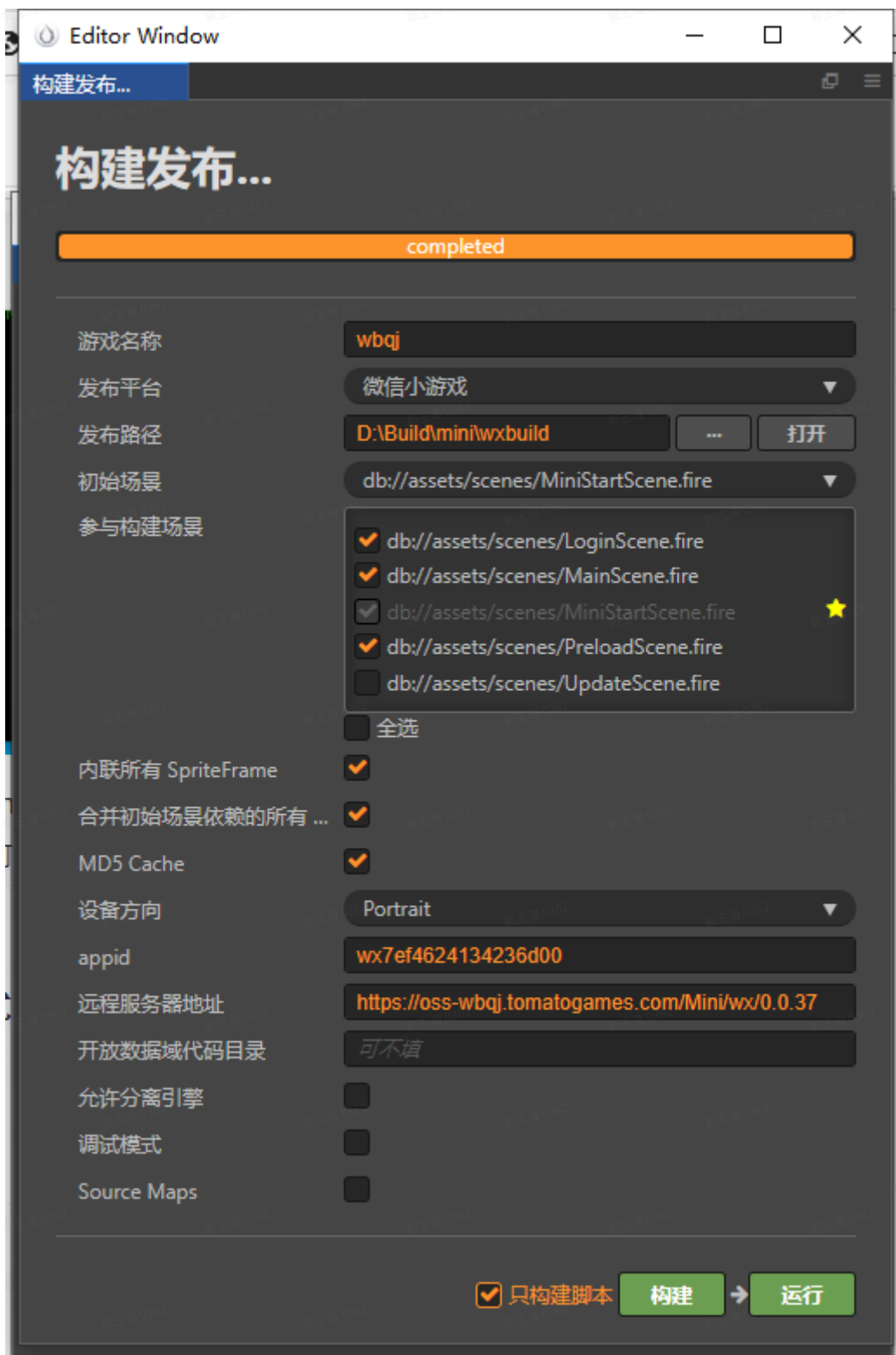
asroads@DESKTOP-OIMDFGO MINGW64 /d/Build/mini
$
```

4. 操作结束 复制 D:\Build\mini\wx\res 到 CDN 对应目录。
5. 等待上面操作完毕，即可打开微信开发者工具调试游戏。

## 仅构建脚本包操作

**注意：** 本脚本支持 **调试模式**和**非调试模式**

1. 选择只构建脚本构建项目。



2. 等待构建完成 运行 CopyScript.sh 脚本 完整内容如下

```
1
2 #!/bin/sh
3 #-----
4 #小游戏仅仅构建代码替换工具脚本
5 #-----
6
7 #----- 项目构建所指向路径
8 source_folder="D:\Build\mini\wxbuild"
```

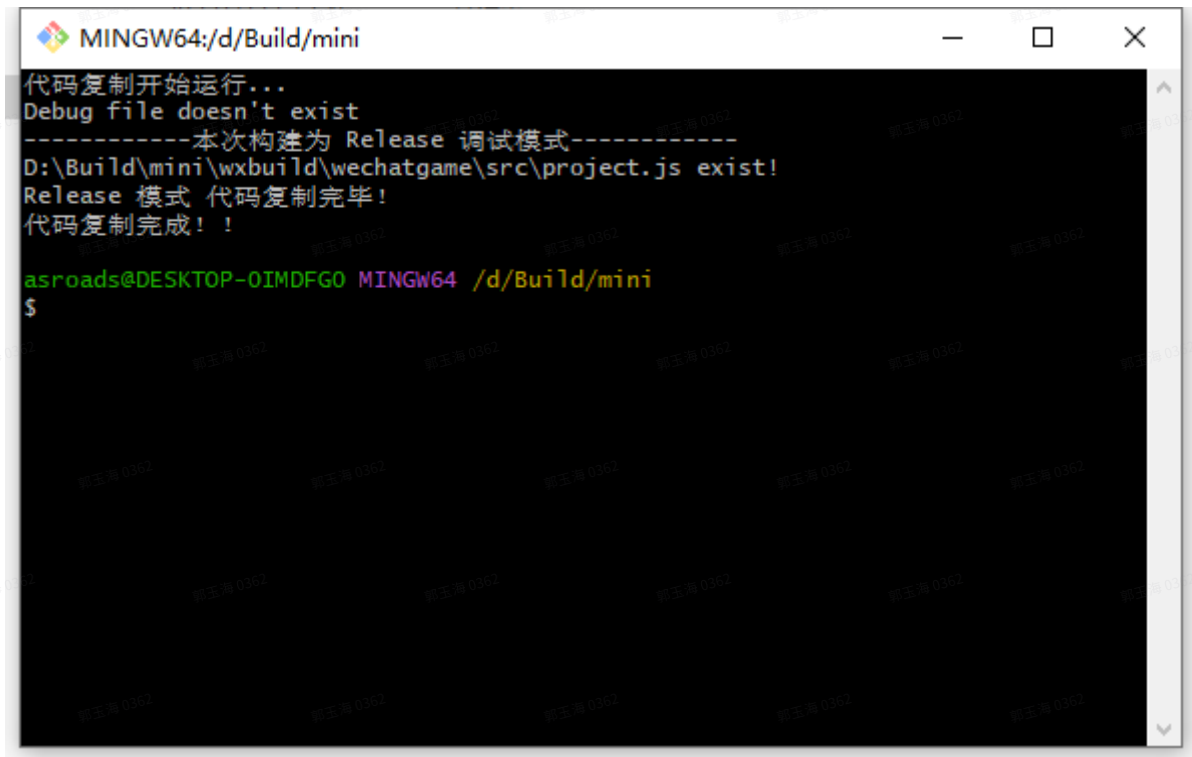
```

9
10 #----- Release 完整路径 -----
11 rc_source_path=$source_folder"\wechatgame\src\project.js"
12 #----- debug 完整路径 -----
13 debug_source_path=$source_folder"\wechatgame\src\project.dev.js"
14
15 #----- 微信开发者工具项目运行所指向路径 -----
16 target_path="D:\Build\mini\wx\wechatgame\engine\src\project.js"
17
18
19 echo "代码复制开始运行..."
20 #----- Debug -----
21 if test -e $debug_source_path
22 then
23     echo "-----本次构建为 Debug 调试模式-----"
24     echo $debug_source_path "exist!"
25     cp $debug_source_path $target_path
26     echo "Debug模式代码复制完毕! "
27 else
28     echo "Debug file doesn't exist"
29 fi
30
31
32 #----- Release -----
33 if test -e $rc_source_path
34 then
35     echo "-----本次构建为 Release 调试模式-----"
36     echo $rc_source_path "exist!"
37     cp $rc_source_path $target_path
38     echo "Release 模式 代码复制完毕! "
39 else
40     echo "Release file doesn't exist"
41 fi
42
43 echo "代码复制完成!! "
44 exec /bin/bash

```

运行效果1（非调试模式）如下

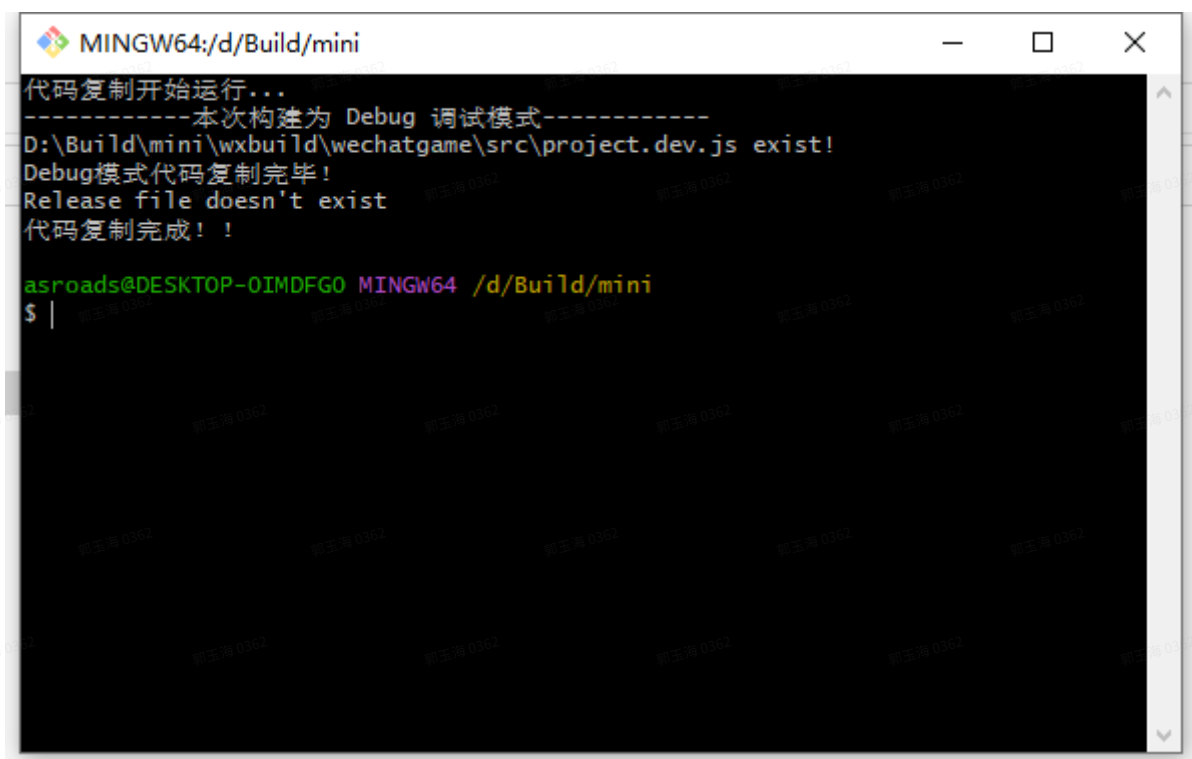




```
MINGW64:/d/Build/mini
代码复制开始运行...
Debug file doesn't exist
-----本次构建为 Release 调试模式-----
D:\Build\mini\wxbuild\wechatgame\src\project.js exist!
Release 模式 代码复制完毕!
代码复制完成!!

asroads@DESKTOP-OIMDFG0 MINGW64 /d/Build/mini
$
```

运行效果2（调试模式）如下



```
MINGW64:/d/Build/mini
代码复制开始运行...
-----本次构建为 Debug 调试模式-----
D:\Build\mini\wxbuild\wechatgame\src\project.dev.js exist!
Debug模式代码复制完毕!
Release file doesn't exist
代码复制完成!!

asroads@DESKTOP-OIMDFG0 MINGW64 /d/Build/mini
$ |
```

3. 打开微信开发者工具调试游戏。