

场景资源配置文件

概述

这个配置文件记录了游戏的所有场景信息及分组信息，SDK根据此配置文件来下载游戏的场景资源

***此配置文件是由Gplay 工具根据场景、分组配置信息及游戏信息自动生成的**

业务逻辑

- 在启动游戏的时候SDK会读取这个配置文件（联网情况下会从游戏服务端读取此文件，没有联网情况下从本地缓存读取此文件）
- SDK会首先下载order为0的分组资源
- 当玩家进入游戏其他场景的时候会去下载场景对应的分组包
- 这个文件会缓存在本地，当游戏版本更新的时候，sdk会重新下载此文件并替换本地缓存文件
- 分组差分包只适用于邻近版本，对于跨版本则下载完整分组包

数据格式

```

{
  "versioncode":1, //资源版本号, 必须与游戏版本号保持一致
  "groups":[
    {
      "name":"boot", //分组名称
      "md5":"ff6ae03cfef16f5b75c58af52678e8ca", //分组包的md5值
      "path":"group/boot.gip", //分组文件相对于根目录的路径
      "order":0, //下载顺序
      "size":20151201, //单位字节
      "patch":{
        "filepath":"group/patch/boot/boot_patch.gip", //补丁文件在CP服务端相对
于根目录的路径
        "md5":"0873f58239f849263efa53f2a007e7d0",
        "size":3789, //单位字节
        "deletes":[ //要删除的资源
          "a.png",
          "b.png"
        ]
      }
    },
    {
      "name":"main",
      "md5":"98129692e8e102aa0dc6f7c70334cbae",
      "path":"group/main.gip",
      "order":1,
      "size":20161201,
      "patch":{
        "filepath":"group/patch/main/main_patch.gip", //补丁文件在CP服务端相对
于根目录的路径
        "md5":"0873f58239f849263efa53f2a007e7d0",
        "size":3789, //单位字节
        "deletes":[ //要删除的资源
          "a.png",
          "b.png"
        ]
      }
    }
  ],
  "scenes":[ //场景信息
    {
      "name":"guide", //场景名称
      "groups":[ //场景包含的分组
        "main", //分组名称
        "fighting" //分组名称
      ]
    }
  ]
}

```

}