

# 游戏信息配置文件

## 概述

---

这个配置文件是游戏启动之前第一个下载的文件，里面记录了"游戏信息"、"游戏引擎类型"、"引擎版本"、"引擎专属配置"、"补丁包"、"资源配置文件"等信息

\* 这个配置文件是由Gplay 工具根据游戏信息生成的

## 业务逻辑

---

- 游戏第一次启动的时候，runtime会根据游戏的包名创建游戏资源存放目录
- 启动游戏的时候，runtime会根据游戏屏幕方向设置activity的屏幕方向
- 在启动游戏之前，runtime会检测patch信息，并根据patch配置信息来下载对应架构的patch文件，并合成游戏so
  - 检测补丁文件是否有更新，如果有更新则下载补丁包并合成游戏so
  - 游戏so合成之后会缓存起来，下次进入游戏会再次使用此so
- resconfig记录了游戏资源配置文件信息
- version\_code是游戏版本号，sdk会根据这个信息来判断是否要进行版本更新
- 这个文件下载下来之后会缓存在sd卡游戏目录下

## 数据格式

---

```

{
  "design_resolution": {      //cocos js特有的配置信息
    "height": 640,
    "policy": "SHOW_ALL",
    "width": 960
  },
  "engine": "cocos2djs",      //引擎名称
  "resconfig": {              //资源配置信息
    "size": 350,
    "name": "gplay_resource_config.json",
    "file": "gplay_resource_config.gip",
    "md5": "2f87ea7337aeea6adf5c8cfea422a90c"
  },
  "name": "MoonWarriorV310", //游戏名称
  "package_name": "com.gplay.gplayjssodemo", //游戏包名
  "version_name": "1.0",      //游戏版本名称
  "patch": [                  //游戏补丁
    {
      "arch": "armeabi",
      "file": "patch/arm/moon.patch",
      "size": 120000, //单位是字节
      "md5": "0873f58239f849263efa53f2a007e7d0"
    },
    {
      "arch": "armeabi-v7a",
      "file": "patch/armv7a/moon.patch",
      "size": 118000, //单位是字节
      "md5": "5a9008fee864a74817e2174ddaadb2d2"
    },
    {
      "arch": "arm64-v8a",
      "file": "patch/arm64/moon.patch",
      "size": 128000, //单位是字节
      "md5": "b580d102f254fd70b29307de02a9b939"
    },
    {
      "arch": "x86",
      "file": "patch/x86/moon.patch",
      "size": 138000, //单位是字节
      "md5": "4d78dfc507378fd4d938aaaf8d2424a"
    }
  ],
  "version_code": "1",        //游戏版本号
  "engine_version": "3.10",   //引擎版本号
  "orientation": "landscape"  //游戏横竖屏
}

```

- resconfig 资源配置文件信息，其中md5配置的是gplay\_resource\_config.json文件的md5值

- `engine` 游戏引擎类型
- `engine_version` 游戏引擎版本名称
- `patch` 同一个架构游戏so与标准引擎之间的差分包
  - `arch` 对应游戏动态库的架构名称，目前支持4个架构，`armeabi`、`armeabi-v7a`、`arm64-v8a`、`x86`
  - `file` 补丁文件相对路径
  - `size` 文件大小
  - `md5` 补丁文件MD5值
- 当版本更新时没有更改C++代码，建议使用上一次`patch`的配置，这样就会直接使用上一次已经缓存的so，节省下载补丁和合成补丁的时间
- 强烈建议CP在后续版本里面不要更改引擎代码和c++代码，这样做的好处是版本更新的时候不需要重新下载差分包，提高游戏的体验