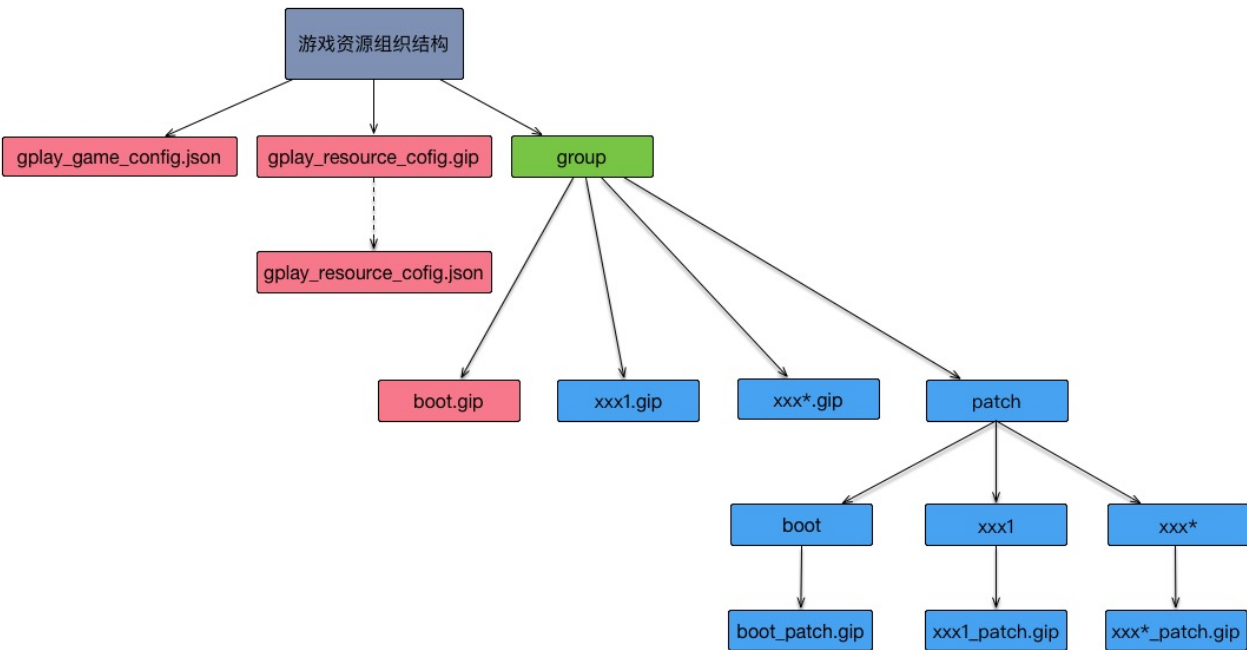


概述

这份文档用于说明Gplay 游戏资源的组织规则

规范

文件组织结构图



- 红色部分表示这些文件必须符合文件的命名和组织规范
 - gplay_game_config.json及gplay_resource_config.gip必须存放在根目录下面
 - gplay_resource_config.gip gplay_resource_config.json的压缩文件
 - boot.gip是启动分组文件，包含了第一个场景需要的资源及脚本，需要命名为boot.gip
- 蓝色部分表示这些文件的命名和存放路径是灵活的，在资源配置文件里面写入正确的相对路径等信息即可，gplay工具生成的目录验证结构如上图所示。
 - 分组文件存放在group下面
 - 分组补丁存放在"patch/分组名称"这个目录下面

规范说明

游戏信息配置文件(gplay_game_config.json)

记录了游戏包名、游戏屏幕方向、游戏补丁等信息，详细情况请参考《游戏信息配置文件描述.pdf》。

场景资源配置文件(gpay_resource_config.json)

记录了场景资源版本、场景信息、分组信息、分组补丁等信息，详细情况请参考《场景资源配置文件描述.pdf》。

资源分组

资源分组文件是资源组织的最少单位，一般是按照"资源加载顺序"、"文件相关性"等规则对资源进行分组。资源分组文件存放在"group"目录下面。

资源补丁

资源补丁是临近版本分组之间更新资源的集合。
资源补丁文件存放在"patch/分组名称"目录下面。