

Gplay 文件存放规则

概述

Gplay 文件包含运行环境及游戏资源等相关文件，这篇文档记录了这些文件的存放规则，渠道接入方及Gplay开发人员需按照这些约定存取文件。

名词解析

- Gplay文件，它是一个统称，包含了Gplay运行环境相关文件和游戏资源文件
- 运行环境，用于运行各种引擎的游戏及加载游戏各种资源
- 游戏资源，游戏本身运行时需要读取的文件及用于描述游戏信息的配置文件

存放规则

运行环境相关文件

这些文件都存放在宿主目录下，默认存放在 `"/data/data/宿主包名/gplay/"` 目录下，宿主也可以指定文件的存储目录，后面统称这个目录为"gpplay宿主私有目录"。

运行环境相关文件包含了"Runtime SDK"、"引擎"、"游戏动态库"等文件。

Runtime SDK

存放路径

"gpplay宿主私有目录/runtime/"

加载策略

加载更新时间最新的jar文件

更新策略

更新Runtime SDK时，建议将旧版本的jar文件删除掉

命名规则

建议采用 `"libruntime-" + 版本名称 + ".jar"`的命名方法

引擎

包含了动态库和java库。

动态库

存放路径

"gplay宿主私有目录/engine/引擎名称/引擎版本/sharelibrary/"

加载策略

加载当前目录下的所有动态库文件

更新策略,

每个引擎版本对应一个动态库, 对于确定的引擎版本来说, 动态库是不能改变的

命名规则

- 每个引擎都会有一个libgame.so, 是引擎动态库, 如果不存在libgame.so, 则会加载失败
- 有些引擎会包含一些辅助动态库, 如unity, 包含了libmono.so等动态库

java库

存放路径,

"gplay宿主私有目录/engine/引擎名称/引擎版本/javalibrary/"

加载策略,

加载最新的jar文件

更新策略

更新引擎java库时, 建议删除历史版本的java库

命名规则

建议采用 "lib" + 引擎名称 + "-" + 引擎java库版本名称 + ".jar"的命名方法

游戏动态库

游戏动态库是由Runtime动态生成的文件(libgame.so), 启动游戏的时候会生成这个文件并存放在这个目录下面, 新生成的文件会覆盖上一个游戏生成的文件。

存放路径

"gplay宿主私有目录/game/libgame.so"

游戏相关文件

游戏相关文件一般都存放在SD卡上，默认的存放路径是："/sdcard0/gplay/渠道号/games/游戏包名"

配置文件

配置文件都存放在游戏的根目录下

- 游戏信息配置文件(gplay_game_config.json)

记录当前版本的“游戏版本”、“游戏引擎”等信息

- 游戏资源配置文件(gplay_resource_config.json)

记录了当前版本"场景信息"、"分组信息"等配置信息

- 游戏分组版本信息文件(gplay_group_verion.json)

游戏资源

游戏资源都存放在游戏根目录下的resource目录下，即："/sdcard0/gplay/渠道号/games/游戏包名/resource/"下面。