

概述

模拟器主要目的是方便CP调试Runtime游戏，通过模拟器可检查配置信息是否正确，以及更快更合理的对资源进行分组。

使用说明

模拟器主要是配合Gplay 工具使用，模拟器启动和退出由工具进行控制。

启动游戏

调用方式

```
adb shell am start -a com.skydragon.gplay.VIEW -d gplay_emulator://gplay_channel_666666?gameinfo=xxx
```

参数说明：

- gameinfo
base64编码的游戏信息，数据格式请参考“游戏信息”中说明。

示例

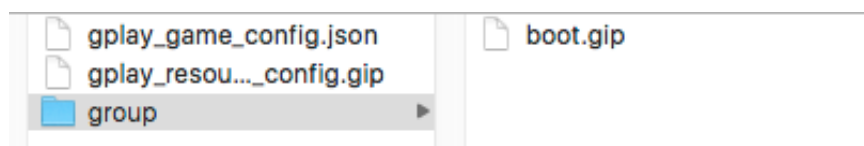
```
adb shell am start -a com.skydragon.gplay.VIEW -d gplay_emulator://gplay_channel_6  
66666?gameinfo=eyJwYWNrYWdlX25hbWUiOiJjb20uc2t5ZHJhb25nLmdwbGF5LmVuZ2luZS5jb2Nvcy5  
qcyIsImdhbmVfbmFtZSI6ImVtdWxhdG9yR2FtZSI6InZlcnp25fbiFtZSI6IjEuMCIsIm9yaWVudGF0a  
W9uIjoicjE6ImRvd25sb2FkX3VybyCI6Imh0dHA6Ly8xOTIuMTY4LjAuMTgwOjgwODAvbnBvbnRhcncjPjE  
2MzMwIiwid2ViaG9va3NfbG9naW5vYXV0aG8iOiJodHRwOi8vMTkyLjE2OC4wLjE0MDo4MDgwL2l1b253Y  
XJyaW9ydjMzMC9hdXRobG9naW4ifQ==&issilent=false
```

游戏信息

```
{
  "package_name": "", //包名
  "game_name": "", //游戏名称
  "version_name": "", //版本名称
  "orientation": "0", //游戏屏幕方向, 0 横屏, 1 竖屏
  "download_url": "", //下载地址
  "webhooks_loginoautho": "", //登陆通知地址, 在调试阶段, 可以设为空字符串
  "isdemo":true // true 表示是demo, 则会直接从app中获取runtime运行时库
}
```

游戏部署文件

如下图所示, GPlay游戏主要包含了游戏配置文件 `gplay_game_config.json` 和游戏资源配置文件 `gplay_resou..._config.gip` 及分组包。



游戏信息配置文件

```
{
  "engine": "unity", //引擎类型, 必须配置为unity
  "extend": {},
  "name": "unity5.3", //当前支持的Unity引擎名称
  "package_name": "com.skydragon.gplay.unity.demo",
  "isdemo":true, //如果是demo, 则runtime不会去下载运行时库
  "game_type": 1, //游戏类型 1 单机游戏 2 联网游戏
  "version_code": 1,
  "engine_version": "5.3", //当前支持的引擎版本是5.3, 目前必须配置为5.3
  "patch": [],
  "resconfig": {
    "size": 1477, //资源配置文件压缩包的大小
    "name": "gplay_resource_config.json", //资源配置文件
    "file": "gplay_resource_config.gip", //资源配置文件压缩包
    "md5": "78a649eb7ff47a2e5b46065fd0d4bd2d" //资源配置文件的md5值, 注意是资源配置文件的md5值, 不是资源配置文件压缩包的md5值
  },
  "version_name": "1.0",
  "orientation": "portrait" //屏幕方向 landscape 横屏 portrait 竖屏
}
```

游戏资源配置文件

```

{
  "versioncode": "0", //游戏版本
  "scenes": [ //游戏所包含的场景
    {
      "patch": [], //场景相对于前面版本的差分资源包
      "order": 0, //场景顺序
      "groups": [ //场景包含的分组名称
        "boot"
      ],
      "name": "boot_scene" //场景名称
    }
  ],
  "groups": [
    {
      "path": "group/boot.gip", //分组包相对于根目录的存储路径
      "size": 6929740, //分组包大小
      "res": [ //分组包中所有的资源列表
        "assets/GPlayConfig.xml",
        "assets/rescale_icon.png",
        "assets/stop_icon.png",
        "assets/zoom_in_icon.png",
        "assets/bin/Data/0000000000000000f000000000000000.obb",
        "assets/bin/Data/5c35d09bbbfad5f4cb6149d39c4924ae.obb",
        "assets/bin/Data/6ef021160ac49cd409c67338b14f8941.obb",
        "assets/bin/Data/029bf286f7ef9d4438809e835b8a89b4.obb",
        "assets/bin/Data/59c0295ae728c7d4ca2c3d65e5f80f00.obb",
        "assets/bin/Data/80fac70f9e28939418fa3ac789053614.obb",
        "assets/bin/Data/0899a654c38a4a34381fdd65df5d9efd.obb",
        "assets/bin/Data/0439452e00b803a4b9c397d75819b16b.obb",
        "assets/bin/Data/671104df008073045b89b2d31828c6cb.obb",
        "assets/bin/Data/074261243748c0149be1cfff4cd12acf0.obb",
        "assets/bin/Data/d0be0678c3159104897758ed52250230.obb",
        "assets/bin/Data/e897551acb6f7df42815ccc6a2feffdb.obb",
        "assets/bin/Data/f1ce83e643b99e446b9a27f6cc1b155e.obb",
        "assets/bin/Data/globalgamemangers.assets.obb",
        "assets/bin/Data/globalgamemangers.obb",
      ],
      "name": "boot", //分组名称
      "md5": "aa58abbbfffb0ea0c31465b0252c018" //分组包的MD5值
    }
  ],
  "deletes": []
}

```