1. 应用篇

应用提交可以选择如果下的 方案，如果产生对应的报错问题，可以 把相应的功能关闭。



本工具默认做了很多处理就算关闭

这两个功能，也默认对工程做了大量处理。所以如果工程报错，太多，可以关闭这两个功能

报错处理

例如

a.如果有文件红名，找不到，在



这个功能中 可以添加过滤，第二次 就会忽略这些文件。

b.如果有属性混乱问题，关闭



c.如果修改的方法名问题，关闭



d.如果红名错误太多，可以尝试 开启



e.如果你的工程 是有 cocospod 生成，请开启



1. U3D游戏篇

U3d游戏 可以选择 如下方案



例如：

1. 如果想增加更多的垃圾文件并调用

开启这个功能

以下是建议，游戏的资源 建议重压，游戏的脚本建议混淆。本工具不支持脚本 混淆

1. Cocos2d-x游戏篇

Cocos2d-x游戏 可以选择 如下方案



例如：

1. 如果想增加更多的垃圾文件并调用

开启这个功能

以下是建议，游戏的资源 建议重压，游戏的脚本建议混淆。本工具不支持脚本 混淆