# 了解 gif太快

下载ScreenToGif逐帧看

# 99 命令行

删

del /ar \*.\*

# 课程 https://www.sikiedu.com/course/347

# Jenkins 简介-----------------------

Java、开源、持续集成

[202207101947](GIF/202207101947.PNG)

# Jenkins 官网

<https://www.jenkins.io/download/>

# Jenkins 下载

[202208082006](GIF/202208082006.gif)

# Jenkins 工作台

<http://localhost:8080/>

# Jenkins 密码

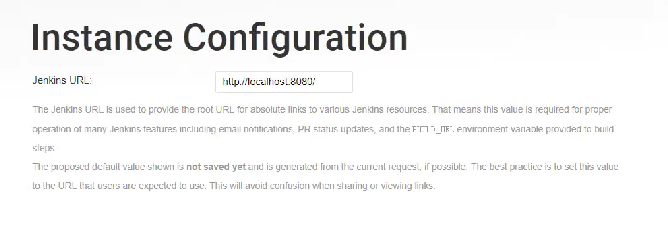
C:\ProgramData\Jenkins\.jenkins\secrets

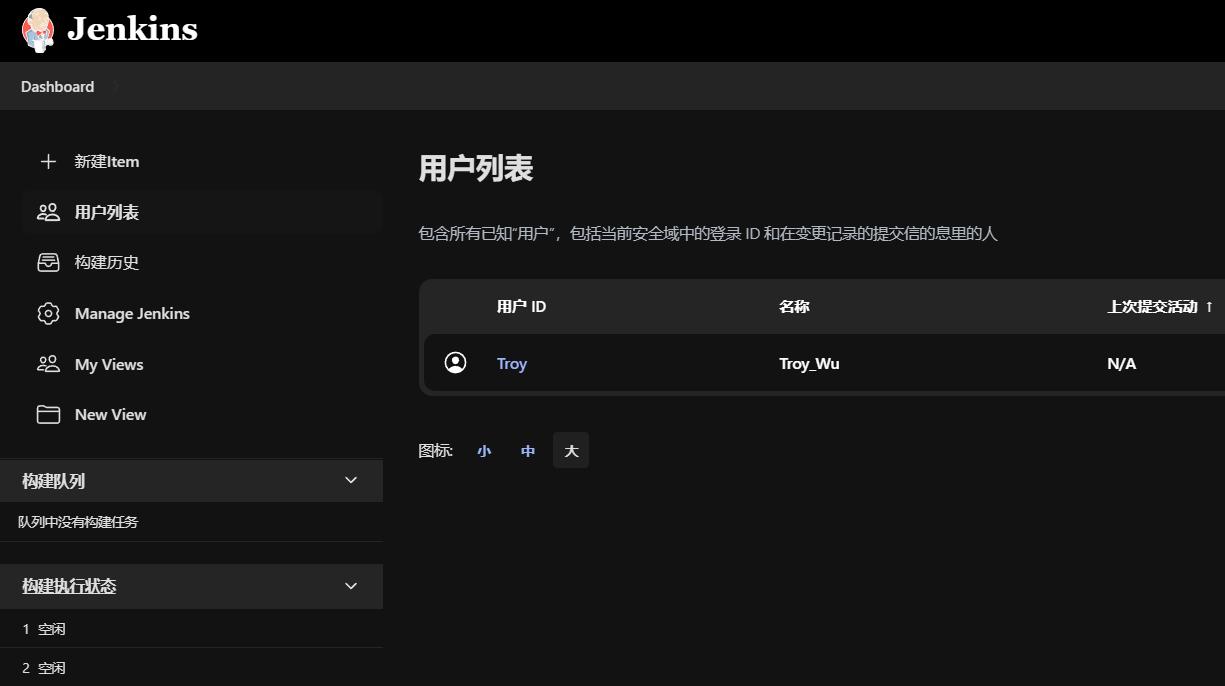
C:\ProgramData\Jenkins\.jenkins\secrets\initialAdminPassword

# Jenkins 默认安装

Wws19961010







# Unity Extenal Tool

以下显示需要下载安卓支持

[202208082110](GIF/202208082110.PNG)

# 安装 安卓

sdk安装路径不能有空白，支持空表就是改进了，不然不要有空格，文件夹里面必须是空的

studio无所谓，

项目路径包括文件夹的名字，不能有空格

<https://developer.android.com/studio>

# 安装 JDK

# 配置 环境变量配置

电脑

属性

高级环境设置

环境变量

系统环境变量

D:\Program Files\JDK\jre1.8.0\_144\bin

D:\Android\Sdk\platform-tools

# 安装 NDK

让Unity可以使用ILCPP,快

# 配置 3K

D:/Android/Sdk

D:/Android/Sdk/ndk/25.0.8775105

D:/Program Files/JDK/jdk1.8.0\_144

# 配置 Jenkins Global Tool Configuration

[202208082224](GIF/202208082224.PNG)

# 配置 Jenkins Configure System

后来取消了，勾选了

[202208082226](GIF/202208082226.PNG)

# 安装 Jenkins Plugin Manager

翻墙

安装重启Jenkins

[202208082228](GIF/202208082228.PNG)

# 配置 Jenkins Global Tool Configuration

上一条安装后配置Unity

[202208082240](GIF/202208082240.PNG)

# 打卡 Jenkins New Item

（这是还不了解长截图）

echo 测试构建......

[202208082317](GIF/202208082317.png)

# 打卡 Jenkins Build一次

上一条

[202208082333](GIF/202208082333.gif)

# 了解 命令行cmd 了解 svn 命令

C:\Users\lenovo>svn help

usage: svn <subcommand> [options] [args]

Subversion command-line client.

Type 'svn help <subcommand>' for help on a specific subcommand.

Type 'svn --version' to see the program version and RA modules,

'svn --version --verbose' to see dependency versions as well,

'svn --version --quiet' to see just the version number.

Most subcommands take file and/or directory arguments, recursing

on the directories. If no arguments are supplied to such a

command, it recurses on the current directory (inclusive) by default.

Available subcommands:

add

auth

blame (praise, annotate, ann)

cat

changelist (cl)

checkout (co)

cleanup

commit (ci)

copy (cp)

delete (del, remove, rm)

diff (di)

export

help (?, h)

import

info

list (ls)

lock

log

merge

mergeinfo

mkdir

move (mv, rename, ren)

patch

propdel (pdel, pd)

propedit (pedit, pe)

propget (pget, pg)

proplist (plist, pl)

propset (pset, ps)

relocate

resolve

resolved

revert

status (stat, st)

switch (sw)

unlock

update (up)

upgrade

Subversion is a tool for version control.

For additional information, see <http://subversion.apache.org/>

# 了解 谷歌长截图

[202208182027](GIF/202208182027.gif)

F12

Ctrl+Shift+P

输入full选第一个（也只有一个）

双击它

就下载了

# 麻烦 github 与 svn

A a(github A) 我在这里修改代码，因为想集成起来

b(svn A) 演示Jenkins

01 目前ab无法弄成一个，挺麻烦的，代码复制来复制去，而且位置不一样，代码里也得修改或统一

# 打卡 本地没用 Svn 拉取工程

可能我都是在本地（视频中拉的工程是在远程服务器上的），所以拉取很快，但不明白，两个txt是哪里来的

[202208181952](GIF/202208181952.gif)

# 打卡 连接本地Jenkins服务

## checkout拉取

[202208182130](GIF/202208182130.gif)

## jek配置

[202208182024](GIF/202208182024.png)

echo %username% cmd自己的用户名

密码不能echo 但是我没设密码（看待会会不会报错，后面设了）

## 服务添加用户登录

就是你电脑上的账户密码

需要给个密码

重启服务

[202208182107](GIF/202208182107.gif)

checkout

我没远端，但是用本地显示不一样，很少东西。、

所以从git拉取，git拉取的就不演示文件增删了，我有工程在git上

git@github.com:WarbleWavelet/RealFram\_20220710\_2018.2.10f1.git

## 运行

[202208182133](GIF/202208182133.gif)

# 打卡 Jenkins 小测试 txt写入当前时间

## 了解

这个顺序主要是第3Jenkins跑不了，回到cmd试试，cmd也跑不了，回到unity试试

但主要是跑Jenkins

## 打卡 Unity 接入了上一个系列工程RealFrame来演示

[git@github.com:WarbleWavelet/RealFram\_20220710\_2018.2.10f1.git](mailto:git@github.com:WarbleWavelet/RealFram_20220710_2018.2.10f1.git)

Jenkins\_写入txt当前日期

[202208190918](GIF/202208190918.gif)

-projectpath %WorkPath% -quit batchmode -executeMethod TestEditor Jenkins Test -logFile "D:\Documents\Desktop\log.txt"

## 打卡 cmd

需要在相应版本的Unity下Editor下打开cmd

Unity.exe -projectpath %工程路径% -quit batchmode -executeMethod 类名.方法名 -logFile 日志输出路径

Unity.exe -projectpath projectPath -quit -batchmode -executeMethod JenkinsEditor.MenuItem\_WriteTxt -logFile "D:\Documents\Desktop\log.txt"

projectPath =D:\Data\Projects\Unity\Ocean\_RealFram\_20220710\_2018.2.10f1\Jenkins\Jenkins\_Android\trunk\RealFram\_20220710\_2018.2.10f1 (这个才是)

projectPath =D:\Data\Projects\Unity\Ocean\_RealFram\_20220710\_2018.2.10f1\RealFram\_20220710\_2018.2.10f1 (git)

当从checkout下github时，我用到的是上面的目录

[202208191124](GIF/202208191124.gif)

## 打卡 Jenkins

Jenkins配置

[202208191130](GIF/202208191130.png)

含义 Unity.exe -projectpath %工程路径% -quit batchmode -executeMethod 类名.方法名 -logFile 日志输出路径

实际 Unity.exe -projectpath %WorkPath% -quit -batchmode -executeMethod JenkinsEditor.MenuItem\_WriteTxt -logFile "D:\Documents\Desktop\log.txt"

Jenkins运行（注意关闭 操作文件 日志文件 有时会被github拒绝（不清楚原因））

大概跑了4分钟（使用了unity）

[202208191151](GIF/202208191151.gif)

# 打卡 Jenkins 打AB包

运行了上次系列RealFrame的一键打包（一次失败，一次成功，时间挺久的）

-projectpath %WorkPath% -quit -batchmode -executeMethod AssetBundleEditor.Build -logFile "D:\Documents\Desktop\log.txt"

[202208191535](GIF/202208191535.gif)

# -----------------------

# 下载 winrar(如果没有)

想直接用（不cd盘符）就添加到环境变量

cd D:\Program Files\WinRAR

WinRAR.exe a -r -ep1 "%WorkPath%\BuildTarget\Windows\%name%.rar" "%WorkPath%\BuildTarget\%name%"

# 打包app并且将app文件名字写入txt用来找名字压缩

因为Jenkins打包太慢了，所以自己Unity里面打，后面只需要压缩

而且要注意的是buildname.txt与程序文件夹的名字是一致的，所以这两部分的代码是要一起执行的，命名（基于时间）才能一样

[202208200146](GIF/202208200146.gif)

# 压缩app

配置

[202208200200](GIF/202208200200.png)

@echo off

d:

for /f "delims=" %%i in (%WorkPath%\BuildTarget\buildname.txt) do set name=%%i

cd D:\Program Files\WinRAR

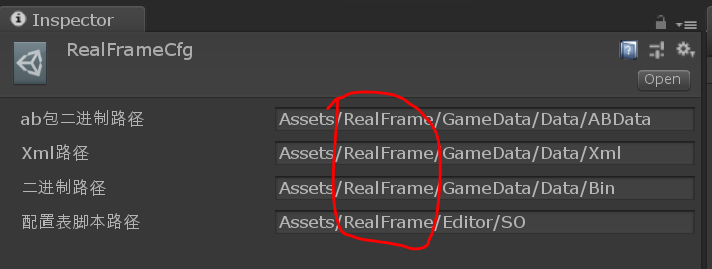
WinRAR.exe a -r -ep1 "%WorkPath%\BuildTarget\Windows\%name%.rar" "%WorkPath%\BuildTarget\%name%"

pause

演示（加颜色的都是要灵活改变位置的，自定义，压缩挺快的）

[202208200204](GIF/202208200204.gif)

# bug 打程序包错误



这部分在打AB包后有时会被去掉，导致生成不了data，暂不清楚原因（其实是能用就行，再初始化一下，以后有问题再说）

[202208200059](GIF/202208200059.PNG)

# ----------------------------

# bug 脚本缺失

改脚本不可能在报错的位置（Editor文件怎么可能放着位置，还是工程外），怀疑是github了一次，远程本地不一样了，重新svn update一下

结果还真是这原因

继续跑归档的例子

svn: E155010: The node 'D:\Data\Projects\Unity\Ocean\_RealFram\_20220710\_2018.2.10f1\Jenkins\Jenkins\_Android\trunk\JenkinsEditor.cs' was not found.

# bug win10

有时拖拽文件，整个资源管理器就重启

# 归档 归档的位置

类似

C:\ProgramData\Jenkins\.jenkins\jobs\Test\builds

# 归档 要求

归档这次压缩的包，删除之前打的压缩包

# 归档 配置与结果

[202208202217](GIF/202208202217.png)

第一句加不加都行，日志

Unity.exe -projectpath projectPath -quit -batchmode -executeMethod JenkinsEditor.MenuItem\_WriteTxt -logFile "D:\Documents\Desktop\log.txt"

BuildTarget\Windows\\*.rar

[202208202209](GIF/202208202209.gif)

一个包挺大的，试完就删掉

# ---------------

# 参数 定义

配置

[202208202240](GIF/202208202240.png)

效果

[202208202241](GIF/202208202241.gif)

# 参数 使用 打包 App 压缩App

注意使用了Jenkins参数，所以不能在Unity中使用，只能通过Jenkins

-projectpath %WorkPath% -quit -batchmode -executeMethod JenkinsEditor.MenuItem\_Build\_PC Version=$Version Name=$Name Build=$Build

Debug=$Debug -logFile "D:\Documents\Desktop\log.txt"

容易看版

-projectpath %WorkPath%

-quit -batchmode

-executeMethod JenkinsEditor.MenuItem\_Build\_PC

Version=$Version

Name=$Name

Build=$Build

Debug=$Debug

-logFile "D:\Documents\Desktop\log.txt"

[202208241528](GIF/202208241528.gif)

# bug unity 打包 move file failed

根目录出现了几个文件夹

生成路径有问题

[202208212116](GIF/202208212116.PNG)

# bug（重点） unity 打包 move file failed unity打包 文件名目录名或卷标语法不正确怎么办

某个aspx目录名错误

[202208221320](GIF/202208221320.PNG)

路径过长

https://blog.csdn.net/linshuhe1/article/details/105795261

# 了解 tortoise SVN 只checkout一部分

# bug untiy编辑器下能运行无误，打的包却有运行问题

# 了解 Jenkins文件 工程备份

用户配置

C:\ProgramData\Jenkins\.jenkins\users\......\config.xml

工程配置

C:\ProgramData\Jenkins\.jenkins\jobs\......\config.xml

build配置

C:\ProgramData\Jenkins\.jenkins\jobs\......\builds\......\build.xml

工程备份

C:\ProgramData\Jenkins\.jenkins\jobs\......\config.xml

[202208241555](GIF/202208241555.gif)

# -----------Android-------------------

# 打卡 拉取工程

直接复制Jenkins的config.xml

[202208242019](GIF/202208242019.gif)

# bug apk归档文件存在，但是显示控制台输出err

01 怀疑之前成功归档了的影响

删掉之前的，依然失败

做一个密钥，随便哪个位置cmd

[202208251754](GIF/202208251754.PNG)

复制到unity工程根目录，设置

[202208251930](GIF/202208251930.PNG)

因为密码不会保存在编辑器中，所以需要代码中设置（不然不符合Jenkins流程）

# bug Failed to Sign Android Package代码设置安卓密钥后打包失败

[202208252242](GIF/202208252242.txt)

Failed to load signer "signer #1": "realframe.keystore" does not contain a key

Picked up JAVA\_TOOL\_OPTIONS: -Dfile.encoding=UTF-8

测试用unity自带的密钥生成器打包（可以但不符合Jenkins流程）

重新选择一下签名文件

打包时缓存文件被删除导致的

密钥有非法字符

修改内存 D:\android-sdk\build-tools\28.0.3\apksigner.bat 里面的 set defaultXmx=-Xmx1024M 改为 set defaultXmx=-Xmx512M

Java版本过高

PlayerSettings所有密码字段填写正确，只需将其删除并重新填写即可

密钥的别名和里面的名字不一样[202208261442](GIF/202208261442.PNG) （我的是错在这里）

不能打包到Unity工程内部目录（应该是说Assets内部吧，但我一直打Assets外部）

# 打卡 生成安卓密钥

生成密钥 keytool -genkey -alias android.keystore -keyalg RSA -validity 36500 -keystore realframe.keystore

[202208261455](GIF/202208261455.gif) （CmdHere是自己操作的快捷方式）

查看密钥 keytool -list -keystore realframe.keystore（到密钥所在目录）

[202208261433](GIF/202208261433.PNG)

# 打卡 Unity打安卓包

[202208261502](GIF/202208261502.gif)

# 打卡 Jenkins打安卓包

因为打AB时间长，就注释掉了

[202208270443](GIF/202208270443.gif)

# 了解 Jenkins有时连不上github

[202208270300](GIF/202208270300.PNG)

# -----------IOS（失败，没有mac，Ocean的证书好像用不了）------------------

# 打卡 打Unity的IOS文件夹

[202208280053](GIF/202208280053.gif)

# 了解 目前的打包方式

所以是可以只有一个Unity工程的，但是为了防止崩坏，有复制了一个工程来验证

其实这里要用到git的分支和合并了（不熟）

[202208271233](GIF/202208271233.PNG)

# 安装（失败） iOS Project Builder for Unity（3.13）

bug 窗体不能缩放，拖拽的部分点不到，现采用程序栏拖来拖去的方式

了解 安装路径貌似不能有空格，按钮灰色的

打卡 添加环境变量，方便Jenkins使用它的cmd

[202208272217](GIF/202208272217.PNG)

打卡 运行Migration assistant (step 2, PC).cmd

运行keychain-tool.exe，里面没显示

[202208272357](GIF/202208272357.PNG)

双击显示，This key unlocks these certificate None yet in this keychain

[202208280018](GIF/202208280018.PNG)

# 安装 苹果模拟器

PP助手（挂了）

<http://soft.onlinedown.net/soft/255090.htm>

黑雷（2.4G镜像，30块30天，不能免费）

<https://www.heilei.com>

# 了解 证书

苹果开发者账号一年699

**处理证书 XCode**

注册developer

请求证书

添加开发证书

添加发布证书

**生成IPA**

MigrationAssistant/Migration assistant (step 2, PC).cmd运行

keychain-tool.exe查看

unity-builder.exe选择工程打包出来的IOS文件夹（窗体比较高，需要移动底部程序栏）

**安装IPA**

PP助手作为模拟器，安装失败验证码（需要开启越狱模式）

生成前清空[202208271748](GIF/202208271748.PNG)

或者手动清空[202208271746](GIF/202208271746.gif)

# 打卡 工具生成IPA（iOS Project Builder for Unity）

# 打卡 命令行生成IPA

**背景知识iOS Project Builder for Unity/read.html（11. Can I build or upload my iOS projects from the command line?）**

build.cmd "F:\Work\Teach\RealFram\_IOS\BuildTarget\IOS\RealFram\_IOS\_0.1\_0\_MTR\_Dynamic\_2019\_02\_18\_09\_38" -xcname "Unity-iPhone" -xcconf "Release" -archs "armv7 arm64" -type crt -multicore -pngcrush -ipa -strip bitcode -identity "iPhone Developer haiyang feng (NDR72C36VV).cer:AppleIncRootCertificate.cer:AppleWWDRCA.cer:private\_key00.key:ocean" -provision "RealFram (QFNVK65JTJ).mobileprovision"

build.cmd "F:\Work\Teach\RealFram\_IOS\BuildTarget\IOS\RealFram\_IOS\_0.1\_0\_MTR\_Dynamic\_2019\_02\_18\_09\_38" （工程目录）

-xcname "Unity-iPhone"

-xcconf "Release" -archs "armv7 arm64"

-type crt

-strip bitcode

-identity "iPhone Developer haiyang feng (NDR72C36VV).cer:AppleIncRootCertificate.cer:AppleWWDRCA.cer:private\_key00.key:ocean"

-provision "RealFram (QFNVK65JTJ).mobileprovision"

# 了解 ProcessMonitor Procmon.exe

获取exe运行的命令行

到任务管理器获取程序名，Add

# 了解 在生成Jenkins工程后

再修改或替换掉config.xml无效，里面内容不变

# 打卡 Jenkins生成文件夹、IPA和压缩

**ipa的移动和重命名**

cd %WorkPath%\BuildTarget\%Type%

move %name%\Packages\\*.ipa %WorkPath%\BuildTarget\%Type%

rename \*.ipa %name%.ipa证书名称

证书密钥