小灵通问题文档

1. 每月打包时，版本号的控制,manifest文件下面虽然有注释，但还是有困惑



1.2.34.5

1 不用动保持原样

2 是发布大版本,比如我这几个月改了好多东西.或者一个版本用了两个月,增加以下

34 是每个月发布增加的版本.

5 是发布final 之后 final1 所需要增加的版本.

当 34 改变时, 5清零.

同理,2改变时, 345 清零.

1. 登陆时，进度条加载到不同的百分比对应的常见的解决办法：比如：60%是因为服务器没有角色

0% 是没有连上version服务器,需要检查一下本地的auto\_patch对应的服务器ip和port是否能连上

20%是同步下来的game\_proxy服务器ip出错.需要修改服务器上面的game\_proxy\_address里面的ip.

40% 略过,至今没出过问题

60%没角色.

80% 需要先登录一下pc端,再登录手机端,才能登录成功(一个双端登录的问题,至今没解决.)

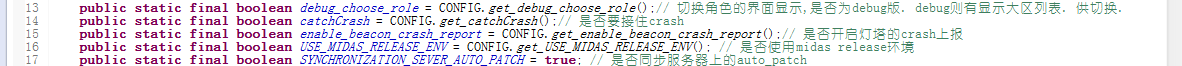
1. 登陆的流程，感觉这块比较复杂，希望最好当面讲解一下

(下周一讲.)

1. 混淆，以后还需要混淆哪些地方

我们之后新加的功能基本上不需要混淆. 现有的混淆规则已经足够了.

1. Global\_config下面的debug模式的使用



这四个

*debug\_choose\_role 强制选择选中大区的角色.没有数据创建一个*

*catchCrash 这个废弃,默认都是false 不论是否在内网.*

*enable\_beacon\_crash\_report 废弃. 不过以后需要还原这个功能,用户操作收集.*

*SYNCHRONIZATION\_SEVER\_AUTO\_PATCH 同步auto\_patch ,尽量用true,如果自测,改成false也可以.*

1. 小灵通的apk是怎么被腾讯手游调用起来的，接口在哪

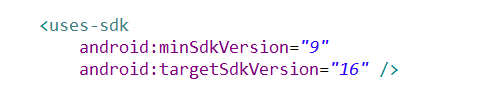
可以看一下jar包工程里面的LaunchHelper 类里面的方法:launchX5Game

1. 项目里不是只有一个主activity，可是在代码里面看到还有其他的activity？



只有一个activity在运行. 在x5game工程里面只有一个activity类. 他的父是在jar包里,不用做考虑

1. 最低版本



这个什么时候可以变化

这行代码其实没用,我们作为插件,是依靠助手的manifest. 而不是自己本身.所以只要代码不出错,就不变化.