整个游戏由C#,C++和lua三种语言开发而成;

其中

C# 跟unity相关的引擎功能

C++ 更unity无关的引擎功能

lua 负责所有的游戏逻辑功能

lua 特效 声音 每个文件达成一个assetBundle

某个模型文件依赖关系展开可能有几十个文件,那就打成几十个包

只更新被修改过的那个文件,不采用从内存创建bundle用文件+偏移

整个游戏流程:

1.设置相关参数

是否开发阶段,使用原始资源,是否更新资源等能决定之后流程的相关参数

2.游戏逻辑开始

1).游戏更新 :做成可配置更新,比如开发期不用更新等

服务器版本跟本地版本比较(本地版本号之类的要做容错)

3.游戏逻辑退出