



这两个大小判断都是版本更新服务器完成，客户端判断返回回来的数据有这两个节点就表示有对应的操作

版本号：x1.x2.x3.x4
第一位：最大版本号，初始值为1，巨大版本升级才累加
第二位：全包更新版本号，一般需要用户从应用商店下载的版本+1
第三位：客户端和服务端协议匹配版本号
第四位：客户端热更版本号

资源压缩方式
iOS，ipa包内的资源只有lz4压缩，因为包体大小相对没那么敏感，省去启动游戏的解压步骤
Android，apk内的资源z4+lzma压缩热更包，都是lz4+lzma压缩，为了降低双平台热更包大小
关于lz4压缩的好处，自行去了解

luaupdate的特殊处理说明
打热更包的时候，将工程下lua的md5和base下的luamd5比较，差异文件放到luaupdate目录，这些差异文件打一个ab包，用来生成luaupdate

