**资源管理  
版本号：Ver1.0**

# 版本说明：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **日期** | **內容** | **作者** | **审核人** |
| **Ver1.0** | 2016-04-07 | 初稿 | 邓世伟 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# 目录：

[版本说明： 2](#_Toc21278)

[目录： 3](#_Toc7728)

[2 介绍 4](#_Toc6276)

[3 打包assetbundle 4](#_Toc22109)

[3.1 采用unity5.x的assetbundle进行打包 4](#_Toc6149)

[3.2 打包代码编写 4](#_Toc7272)

[4 读取assetbundle 4](#_Toc16992)

[4.1 采用WWW的方式进行加载 4](#_Toc18818)

[4.2 获取资源 5](#_Toc20908)

# 介绍

本文档是针对的是资源加载及资源版本管理的设计及开发

# 打包assetbundle

## 采用unity5.x的assetbundle进行打包

1. 定义assetbundle的名称
2. 需要打包的素材放到文件夹中
3. 根据文件夹的名称来命名assetbundle包，同一个文件夹的内容打包到一个里面

## 打包代码编写

1. 采用压缩方式进行打包
2. 根据不同平台打包保存到不同路径里面
3. 根据不同的assetbundleName生成一份json数据，来管理版本
4. Json数据存储在txt文件中，版本号采用Hash128,内容包括:

{version:版本号,

name:assetbundleName,

res:[资源名称1,资源名称2]

},

{version:版本号,

name:assetbundleName,

res:[资源名称1,资源名称2]

}

# 读取assetbundle

## 采用WWW的方式进行加载

1. 先加载version.txt文件进行version对比，加载最新的资源包，没有变化的加载本地资源，有变化的加载服务器资源
2. 把加载好的服务器资源存放到persistentDataPath中
3. 缓存AssetBundle资源包，通过资源的名称来获得对应的资源
4. 不同平台加载不同的资源包

## 获取资源

1. 根据资源名称获得对应的资源
2. 有对应的资源包，通过AssetBundle.LoadAsset获取资源
3. 不确定assetbundle包名称的资源，会查询所有的assetbundle包，查找到相应的资源并返回