**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](#_Toc22853)

[目录： 3](#_Toc9372)

[2 介绍 4](#_Toc1619)

[3 打包assetbundle 4](#_Toc26280)

[3.1 采用unity5.x的assetbundle进行打包 4](#_Toc809)

[3.2 打包代码编写 4](#_Toc19287)

[4 读取assetbundle 4](#_Toc22317)

[4.1 采用WWW的方式进行加载 4](#_Toc3647)

[4.2 获取资源 5](#_Toc567)

# 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. 需要打包的素材选择相应的assetbundle的名称里面

## 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
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:[资源路径1,资源路径2]

},

{version:版本号,

name:assetbundleName,

res:[资源路径1,资源路径2]

}

# 读取assetbundle

## 采用WWW的方式进行加载

1. 把资源加载好并存放到persistentDataPath中
2. 缓存AssetBundle资源包
3. 不同平台加载不同的资源包

## 获取资源

1. 根据资源路径加载对应的资源包
2. 有对应的资源包，通过AssetBundle.LoadAsset获取资源