

布丁豆应用开发流程

版本	日期	说明	作者
1.0	20171031	init	Lee

1. 准备一台布丁豆，将ROM刷成eng版
2. 烧录开发sn号。sn号连接设备后可通过 `adb devices` 获得
3. 申请渠道号，渠道号要保证唯一性 [申请渠道地址](#)
4. 申请ROS.AI后台账户（分开发环境和正式环境），找林原
5. 绑定设备sn：渠道号和ROS.AI的应用ID（ROS.AI的应用后台获取，见下图），以及设备sn号需添加到后台管理系统，找林原
6. 绑定应用：渠道号和ROS.AI的应用信息（agentId和token）相绑定，找林原



7. 修改主控app的渠道号，在**Configure**项目里**DatabaseHelper#initChannel** 方法处修
8. 卸载布丁豆里的**Configure**应用，再安装修改后的**dev**环境的**Configure**应用。**Configure**应用会将xml里的配置读到数据库里，所以更新配置需先卸载（清数据）再安装。
注意：ROM里的应用在 `/system/priv-app` 目录下，删除apk即可，还需到 `/data/data` 目录下删除对应的数据。
9. 安装**dev**环境的**Core**应用，使布丁豆运行在开发环境
10. 场景可以加入到MainMenu中。（不是必须）

系统ROM

ROM版本信息

```
$adb shell getprop ro.roobo.version.release
R006B100D040C00
```

[ROM 版本规范](#)

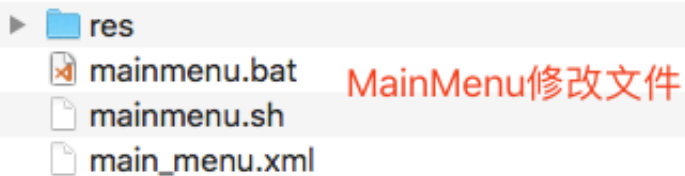
- R006 表示产品名称，如：001表示布丁
- B100 表示芯片基线版本、基线升级版本，包括芯片基线、重大特性升级
- D040 表示是ROM版本号 040
- C00 表示定制版本号，00为通用版本，非00版本为定制版本号

烧录特殊的开发sn号

开发sn号可用于测试环境和线上环境，总数有限，每用一个需要注明。刷sn号需先将设备ROM刷成eng版ROM。

将场景加入到 MainMenu

MainMenu应用不是Launcher, Launcher是一对眼睛，MainMenu是Launcher下方的应用列表。通过修改配置信息可以将自定义的场景加到MainMenu上。



配置场景信息 main_menu.xml

main_menu.xml 文档配置场景的相关信息，以添加“布丁之家”场景为例：

1. name 是MainMenu上显示的场景名称；
2. sceneName 是模块名称，即上文在AndroidManifest.xml里配置的ROOBO_MODULE_NAME信息；
3. iconPath 是MainMenu上显示的场景图片，图片存放在main_menu.xml同目录的res文件夹内；

```
<?xml version="1.0" encoding="gbk"?>
<menu>
<item name="布丁之家" sceneName="TASK_CENTER" iconPath="icon_pudding_home
.png" />
```

```
<item name="双语课程" sceneName="RKID" iconPath="icon_school.png" />
<item name="双语视频" sceneName="KOOLEARNDONUT" iconPath="duona_tv.png" >
<data key="action" value="DonutTv"/></item>
</menu>
```

运行脚本 mainmenu.bat 或 mainmenu.sh

脚本会创建相关目录并将 main_menu.xml 和 图片资源 push到布丁豆系统内，然后杀死MainMenu应用，使其重新启动读取配置文件。