

GUpdate部署全流程(从打包到发布)

本文档主要是针对测试人员在对外发布版本时做个参考

打包流水线:

测试人员只需要操作这一个流水线就行

<https://devops.devcloud.ztgame.com/console/pipeline/dbt/p-435047bfd30b4ff2966eb03970174cc0/preview>

流水线 > Build_Project_p4_资源 > 预览

编辑 执行

是否加固

buildType:
Android

versionNumber:
1.0.141.557.0
Gupdate: 版本号.1结尾代表此版本强更 默认是.0结尾

gHost:
http://192.168.95.45:8080
Gupdate: 下载地址 android: http://192.168.95.45:8080 ios: http://192.168.115.58:8080

gupdateWhole:
☐ true ☒ false
Gupdate: 是否是整包

IsUploadDebugFilesToSentry:
☐ true ☒ false

gApkOrIpa:
☒ true ☐ false
Gupdate: 本次是否构建安卓包或者ios包

GChannel:
default
Gupdate: 渠道名字

gCalcCount:
5
Gupdate: 资源补丁包计算数量

EnableLog:
☒ true ☐ false

versionNumber: 版本号, 必须是.0结尾或者.1结尾

gHost地址: 热更资源的下载地址, 具体写法可参考文档: [Gupdate 更新地址](#)

gupdateWhole: 整包模式, 小包模式

gApkOrIpa: 本次是否构建安卓包或者ios包, 选false的话就只打一个资源包出来

GChannel: 本次打的apk或者资源包属于哪个渠道

gCalcCount: 资源差异的计算次数, 写一个大于0的数就行。后面会再讲这个字段

EnableLog: 开启版本Log

GupdatePipeline:

内网测试环境文件布局：

内外网测试配置文件注意事项：

IDIP使用方式：

外网部署：

 [客户端版本接入标准.doc](#)

 [运维发布系统操作说明.docx](#)

问题：