

GUpdate热更新使用文档

目的

资源和安装包分离，提高安装包是构建速度，ab资源与安装包可同时进行。
替代乐变，内外网将使用一套更新机制。

原理

本地资源生成所用资源文件列表，保存md5 size等信息，和服务器文件列表做对比。下载差异文件

版本号规则

格式：大版本号.功能号(递增).bug号(递增).changelist号.强制更新标记
示例：1.0.116.1234.0
前三位号码与服务器版本一致，后两位版本号由客户端专用。

代码说明

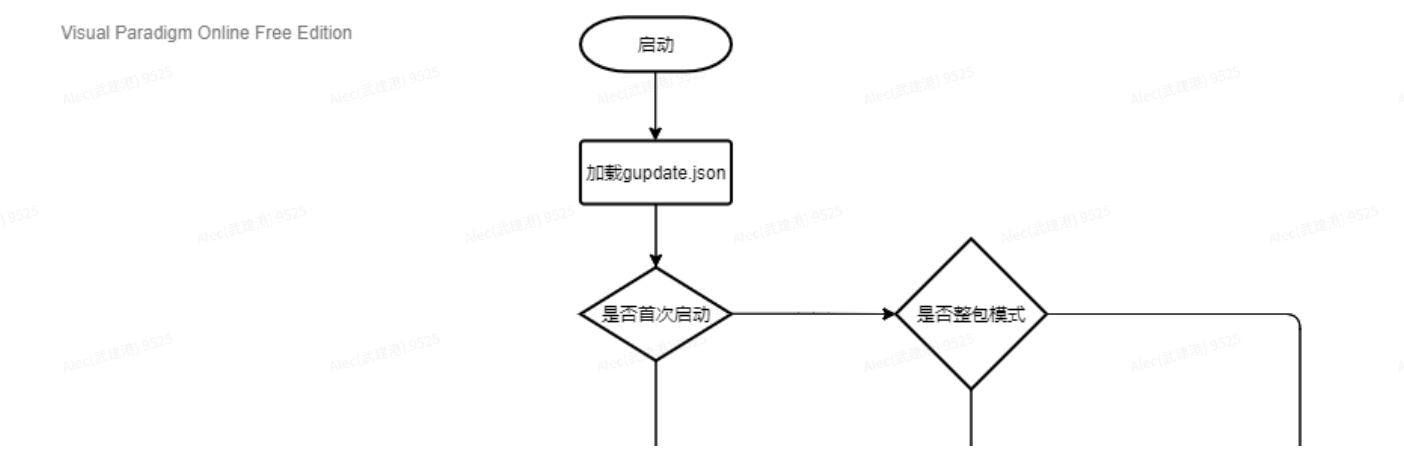
目录

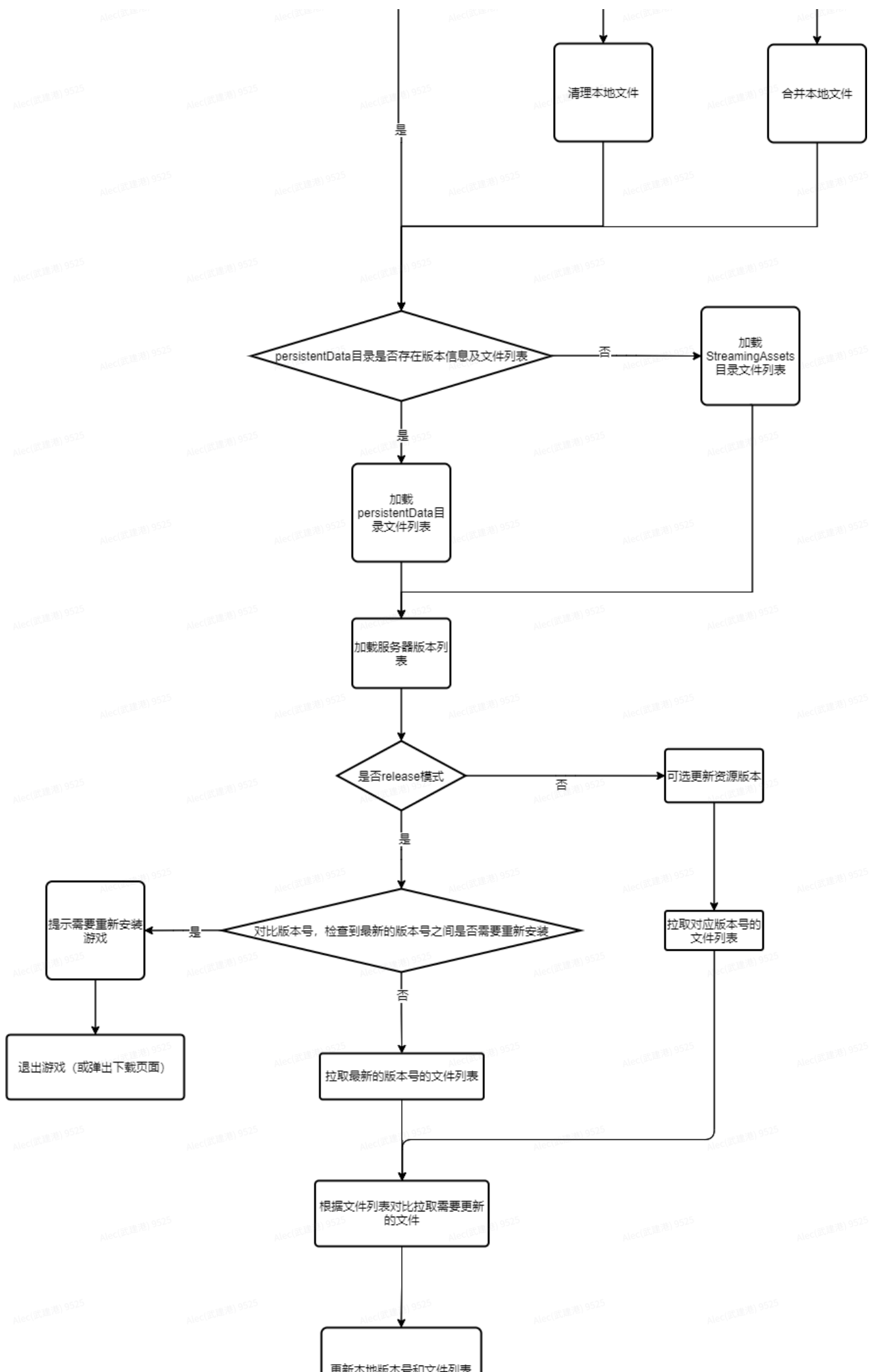
Assets\Plugins\Giant\GUpdate

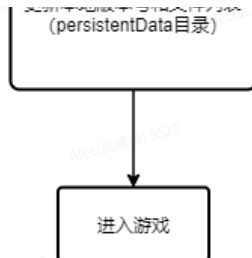
类说明

- GUpdater 主要负责程序入口，流程控制，UI控制
- GUpdate 热更逻辑
- GUpdateBuilder 打包相关代码

流程图





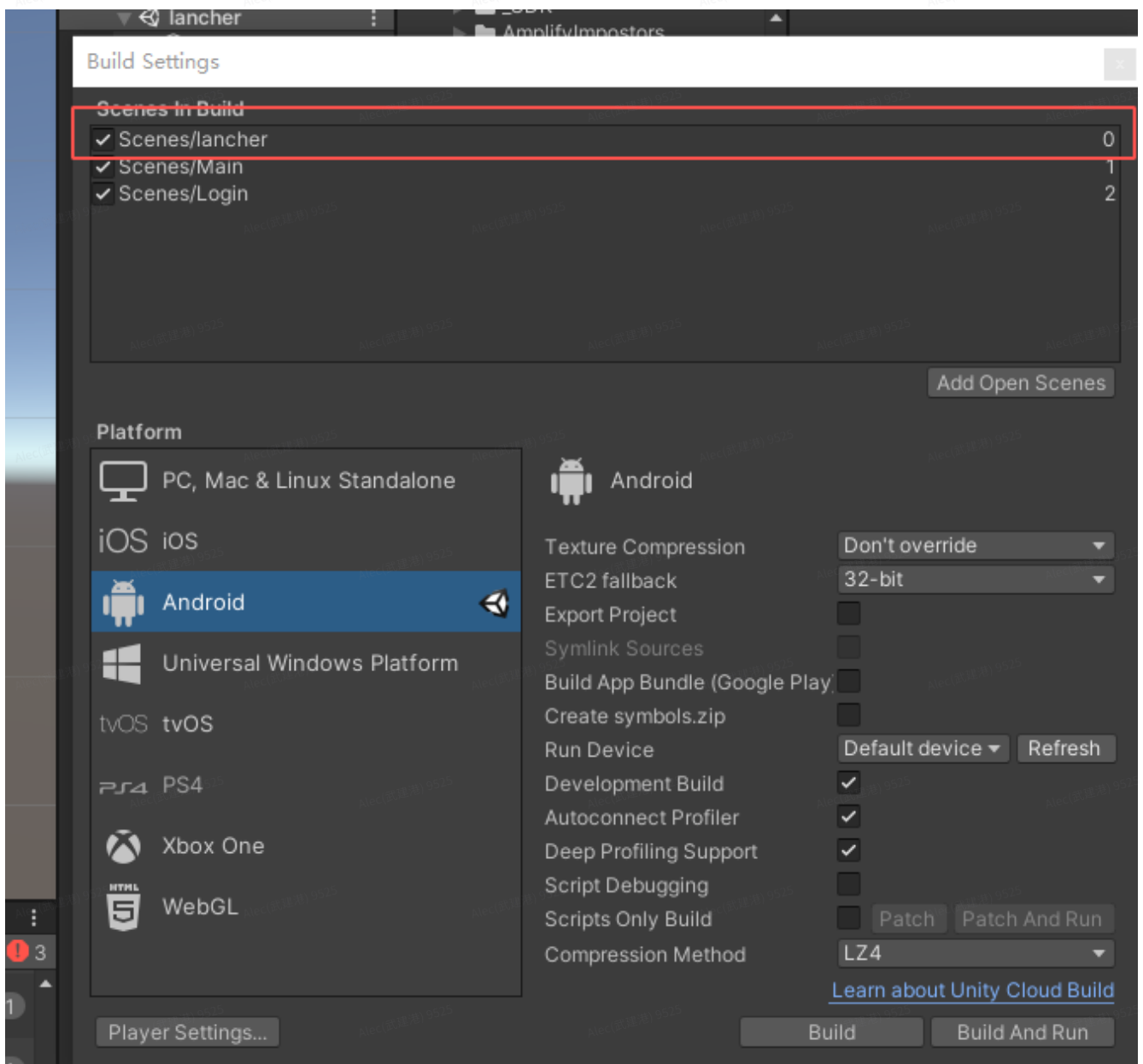


Visual Paradigm Online Free Edition

打包步骤

1. 启动场景

使用lancher场景启动游戏



2. 配置文件

在StreamingAssets目录下必须存在gupdate.json文件，格式如下

```
1 {  
2     "host": "http://192.168.94.127:8080",  
3     "checkmd5": true,  
4     "release": false,  
5     "whole": true,  
6     "version": "1.020.2"  
7 }  
8
```

host:资源远程路径，如果本地手机测试请写192.168.x.x局域网地址

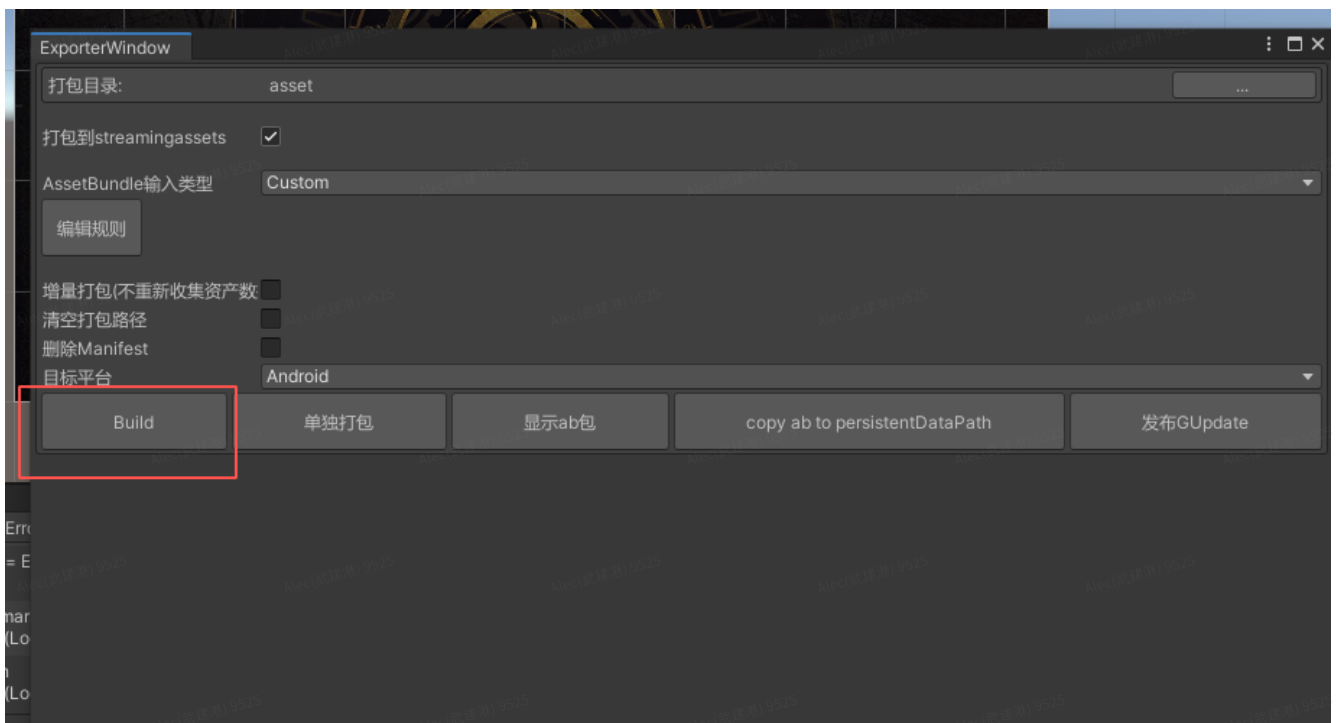
checkmd5:下载好资源是否md5校验，在某些场景下可能有用。。建议打开

release:为true时，不会弹出版本选择面板，所以无法版本回退，直接更新到服务器最高版本，并且取消后无法进入游戏，一般开发填false

whole:是否为整包，分包模式安装完apk后会强制同步一次服务器版本

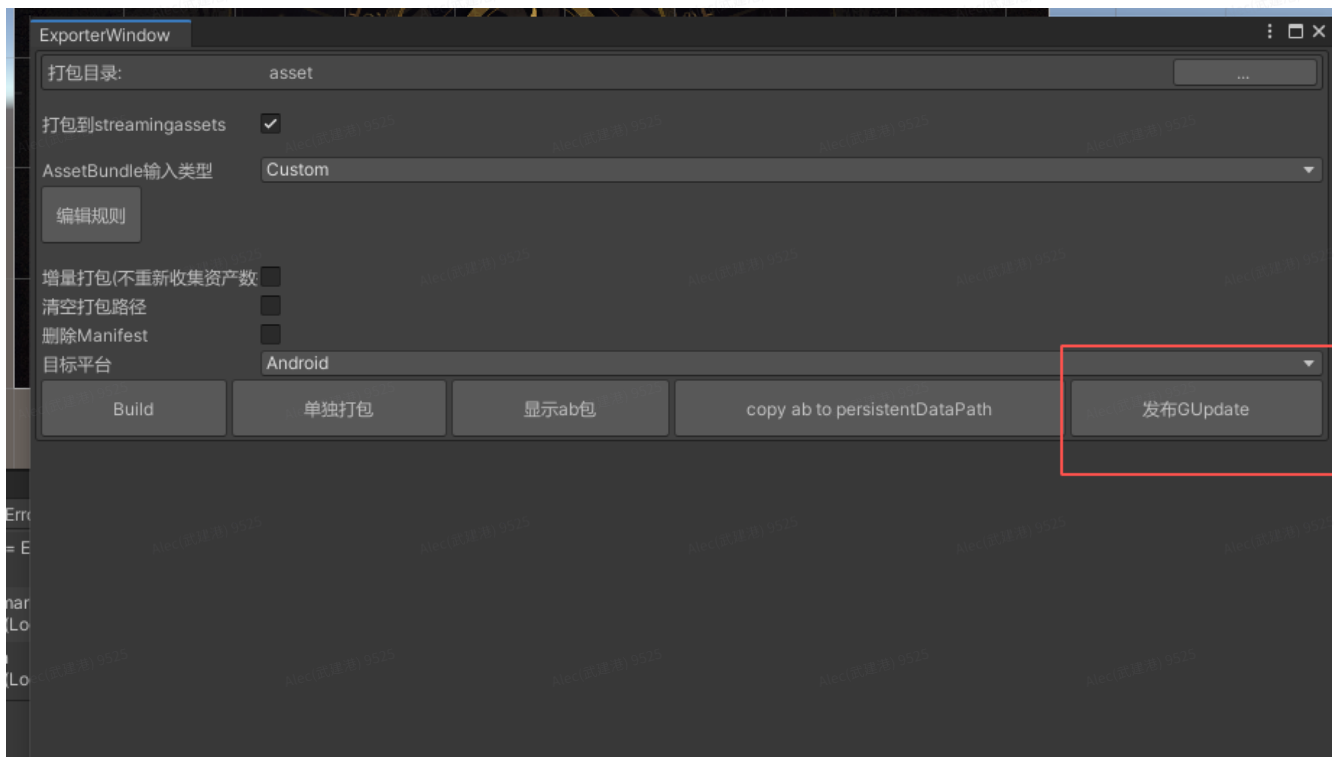
version:apk版本号，不用手动填写，发布时自动填写

3. 打包



4. 发布

发布gupdate



5. 打包APK

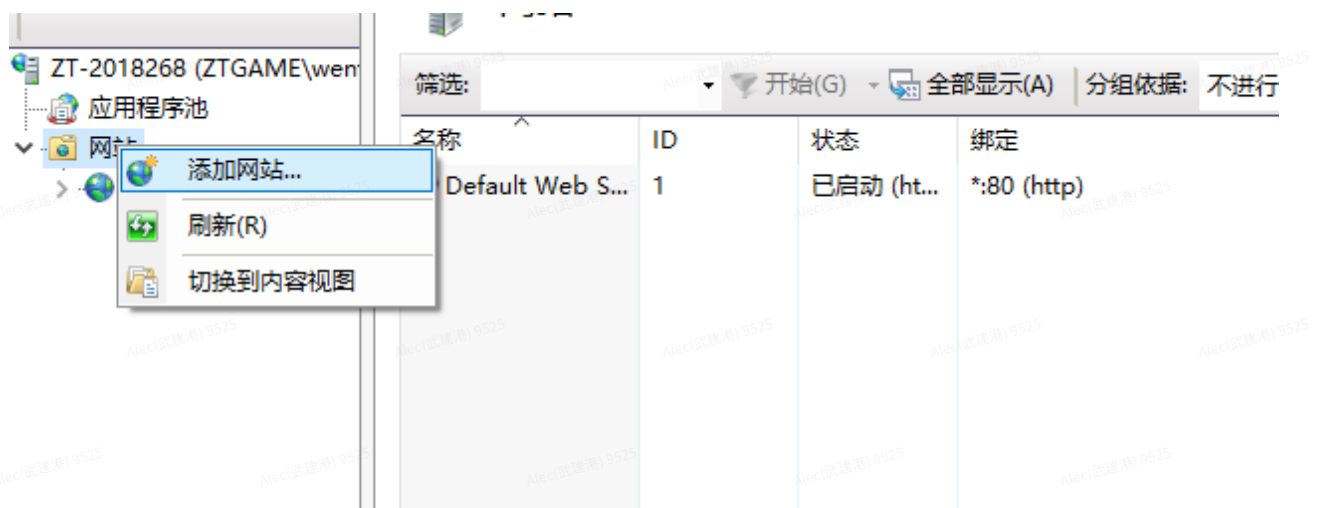
正常打包apk

6. http服务

windows本地搭建IIS服务

<https://jingyan.baidu.com/article/fec7a1e5c7d71b1190b4e786.html>

添加站点



端口请不要使用默认的80



网站名称(S): dbt 应用程序池(L): dbt 选择(E)...

内容目录

物理路径(P): E:\dbt\DBTClient\versions ...

传递身份验证

连接为(C)... 测试设置(G)...

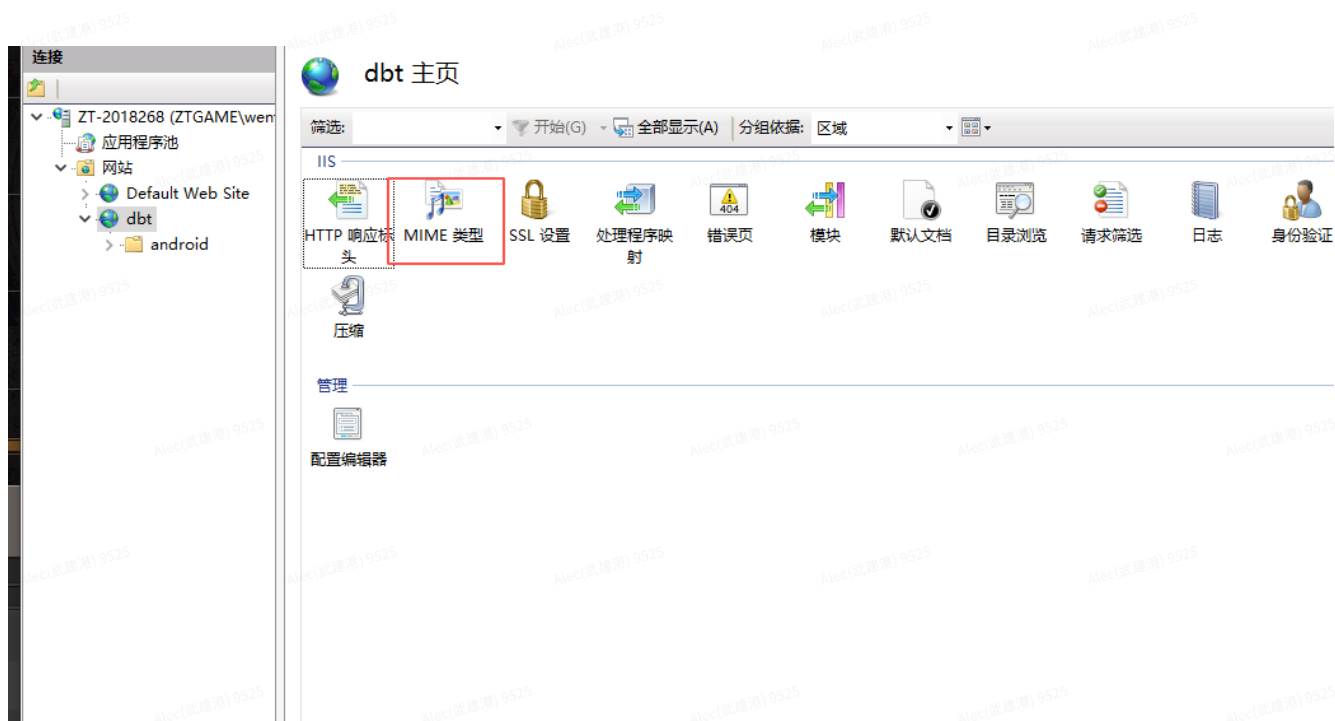
绑定

类型(T): http IP 地址(I): 全部未分配 端口(O): 8080

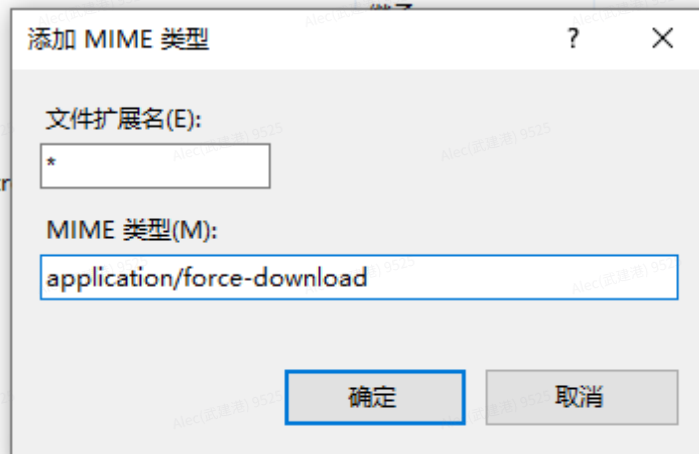
主机名(H):

示例: www.contoso.com 或 marketing.contoso.com

设置MIME类型



添加所有文件为下载MIME类型



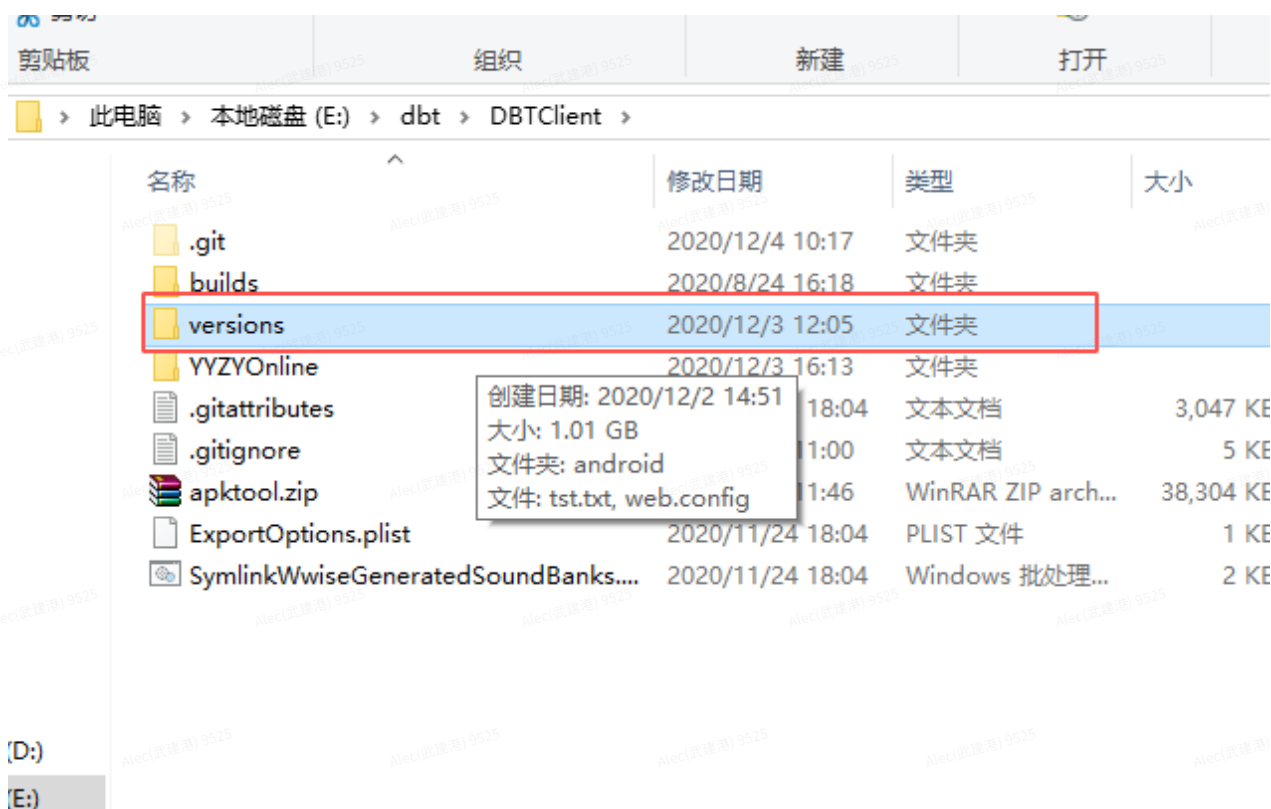
配置所有文件为下载文件

文件扩展名: *

MIME类型: application/force-download

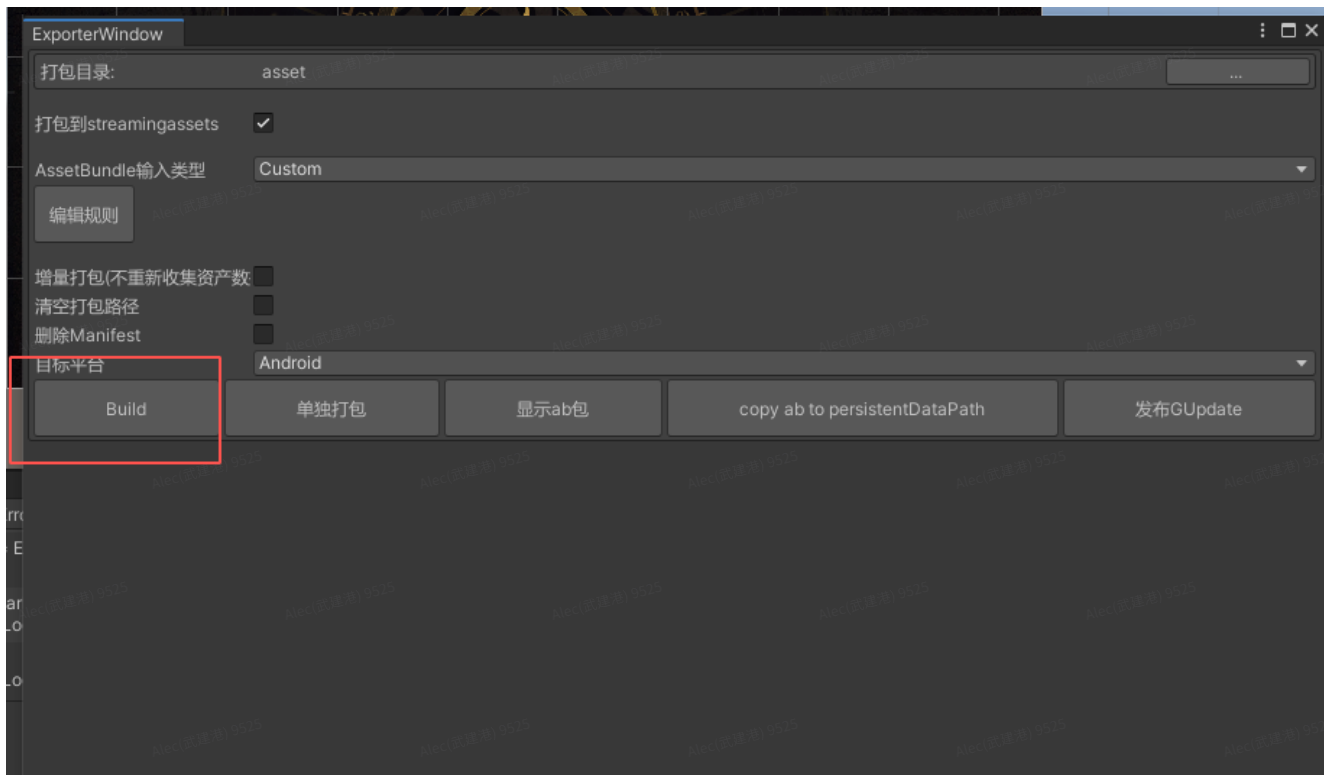
7. 上传(本地测试无视)

如果需要发布到远程服务器, 将versions目录上传到服务器

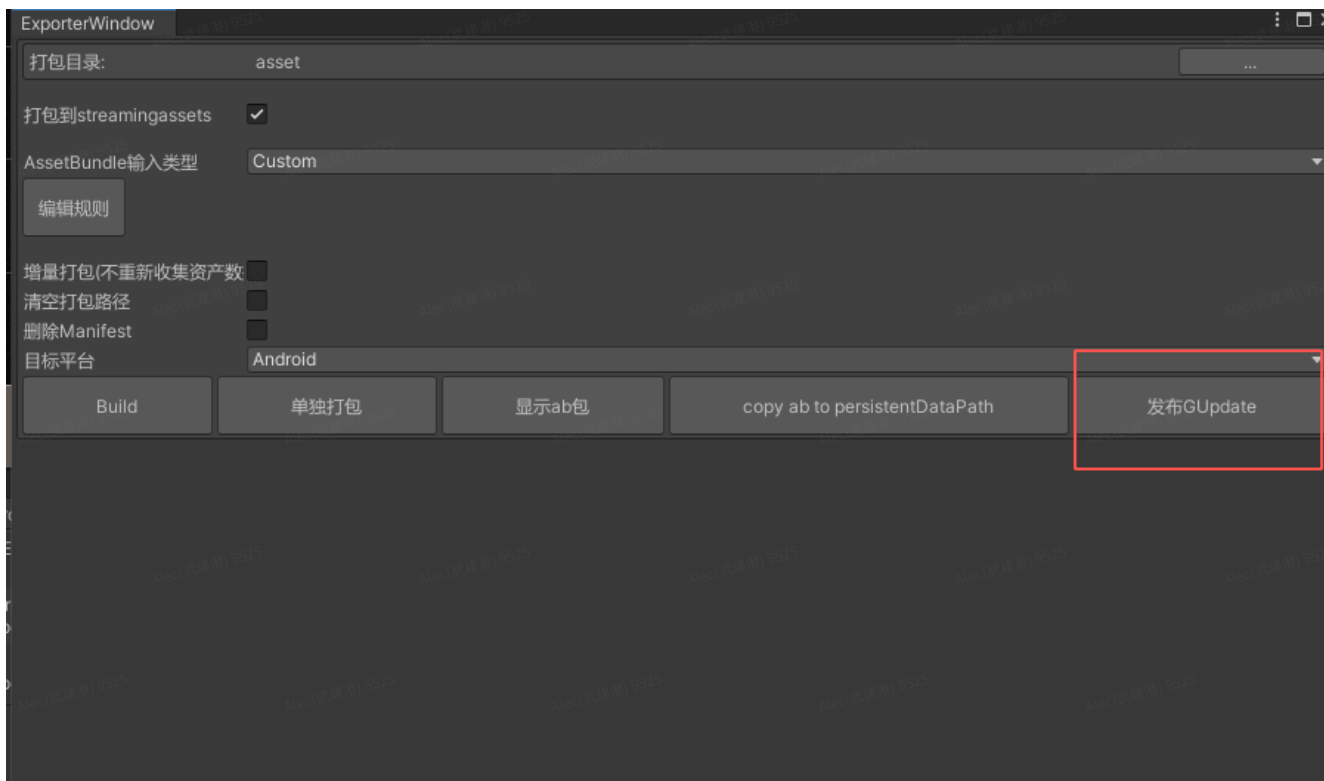


发布热更版本步骤

1. 打包

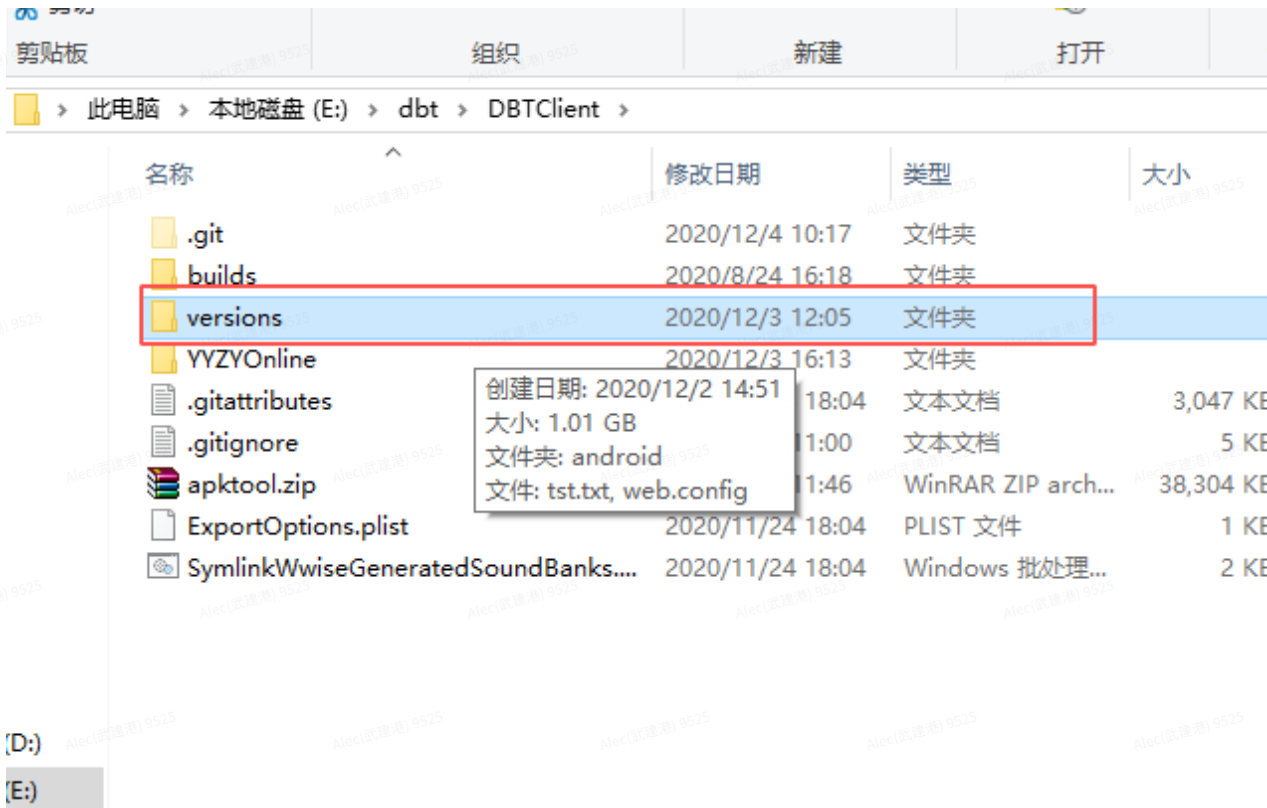


2. 发布



3. 上传(本地测试无视)

如果需要发布到远程服务器，将versions目录上传到服务器



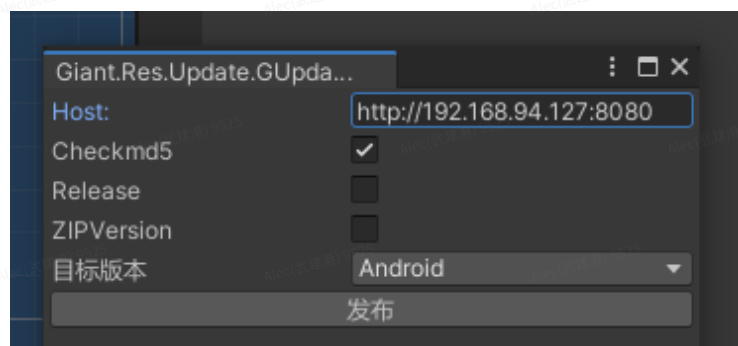
运行截图

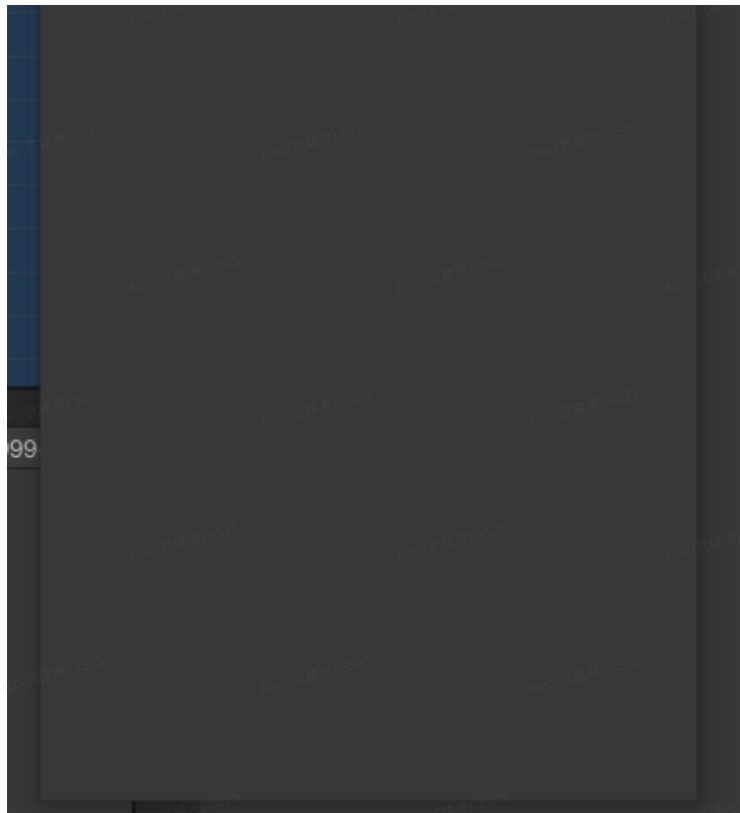




发布工具

Unity打开Tools/GUUpdate/OpenWindow





ZIPVersion: 勾选后会把当前版本的资源文件打包成一个zip, 方便上传

CI接口

通过Unity命令行模式调用发布GUpdate,

参数说明

参数	说明		值	示例
-gOutPath	导出目录 默认:../versions	选填	string	../versions
-gVersion	版本号 ,新版本必须比老版本大 保存到gupdate.json 见 配置文件	必填	string	1.0.1
-gHost	远程资源路径 保存到gupdate.json host 见 配置文件	必填	string	http://192.168.0.56:8080

-gRelease	release模式 保存到gupdate.json release 见 配置文件	选填	无	
-gWhole	是否整包发布 保存到gupdate.json	选填	无	
-gBuildAsset	打包时 是否发布资源（默认打包apk时，是不会发布资源的，可以增加此参数打包资源）	选填	无	

打包接口

打包之前请先发布资源，也可以填写-gBuildAsset参数

发布GUpdate原理是在原来流程中增加发布GUpdate流程，所以发布APK或者IOS包沿用之前的接口，只要在参数列表增加-gupdate参数，然后增加GUpdate的各项参数即可

CIBuilder.BuildAndroid

CIBuilder.BuildiOS

参数增加 -gupdate 则打包GUpdate模式包 原来参数不变

生成资源：

执行文件：./builds目录下

资源文件：../versions目录下

zip文件：../versions/android/1.23.3.zip(当前版本所有资源)

示例

Bash

```

1  @echo on
2  set UNITY_PATH=G:\p4\unity\win\WindowsEditor\Unity.exe
3  set PROJECT_PATH=E:\dbt\DBTClient\YYZYOnline
4  set LOG_PATH=%cd%\unity_log.txt
5  set METHOD_NAME=CIBuilder.BuildAndroid
6
7  %UNITY_PATH% -quit -batchmode -projectPath %PROJECT_PATH% -executeMethod %METHOD_NAME% -gupdate -logFile %LOG_PATH% -gVersion 1.020.2 -gHost http://128.9.67.2 -gRelease

```

发布热更资源接口

CIBuilder.BuildAndroidGUpdate

CIBuilder.BuildIOSGUpdate

CIBuilder.BuildWindowGUpdate

生成资源：

资源文件：../versions目录下

zip文件：../versions/android/1.23.3.zip(当前版本所有资源)

示例

Bash

```
1 @echo on
2 set UNITY_PATH=G:\p4\unity\win\WindowsEditor\Unity.exe
3 set PROJECT_PATH=E:\dbt\DBTClient\YYZYOnline
4 set LOG_PATH=%cd%\unity_log.txt
5 set METHOD_NAME=CIBuilder.BuildAndroidGUpdate
6
7 %UNITY_PATH% -quit -batchmode -projectPath %PROJECT_PATH% -executeMethod %METHOD_
  _NAME% -logFile %LOG_PATH% -gVersion 1.020.2 -gHost http://128.9.67.2 -gRelease
8
```

注意事项

更新范围

StreamingAssets目录下的资源都可以热更新，只要优先判断DIDAMain.resUpdatePath+ “/” + path目录下是否有资源，加载即可，目前项目中assetbundle已经适配。其他资源，比如音效 视频，需要项目组自行适配

代码热更

目前不支持代码更新