1. 属于H5游戏部的流程
2. 客户端：

说明1：客户端打包的同学，需要先配置对开发服务器（博士那台小机器）的ssh连接，连接名需要是devserver

说明2：客户端的包会先转到h5t.douzi.com,经测试同学测试OK后，再由运维更新到正式的h5.douzi.com

①在客户端项目路径下，执行命令“./pub”脚本执行完成即完成了对h5t.douzi.com的更新 (该命令会使用开发服务器进行打包、压缩、并上传更新到阿里云服务器，在阿里云服务器上，~/server/release/目录下保存了最新的客户端压缩包h5.zip,同时解压覆盖了 ~/server/h5t目录，该目录对应于h5t.douzi.com）;

②在商定的某个时间点，通知运维同学,用云服务器上的 ~/server/release/h5.zip解压覆盖 ~/server/h5 目录，即完成更新

1. 服务器：本地测试OK后，提前于客户端，将服务器程序包上传到云服务器，保存一份压缩包在server/release下，同时解压到server/testServer(待定)，以debug模式运行
2. 属于运维同学的流程

接到H5游戏部的更新通知时，

客户端：

用云服务器上的 ~/server/release/h5.zip解压覆盖 ~/server/h5 目录，即完成更新。

服务器：

到云服务器上的 ~/server/appsrv目录下，停服（执行命令：forever stop publish）

用云服务器上的 ~/server/release/sever\_xxx.tar.gz解压覆盖 ~/server/appsrv 目录，然后进入~/server/appsrv目录，启服（执行命令：forever start forever-publish.json）即完成更新