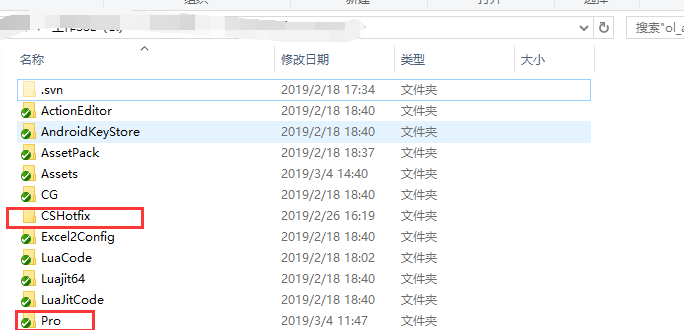
# 生成库

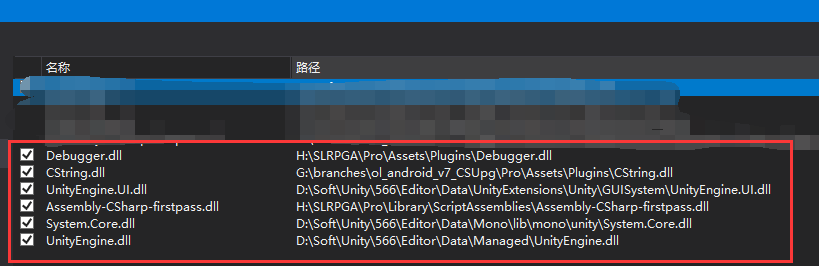
## 创建库

1. 使用VS2015/2017创建C#库工程
2. 库工程位置，要在Pro同级目录，并且命名为CSHotfix,如下：



## 添加引用

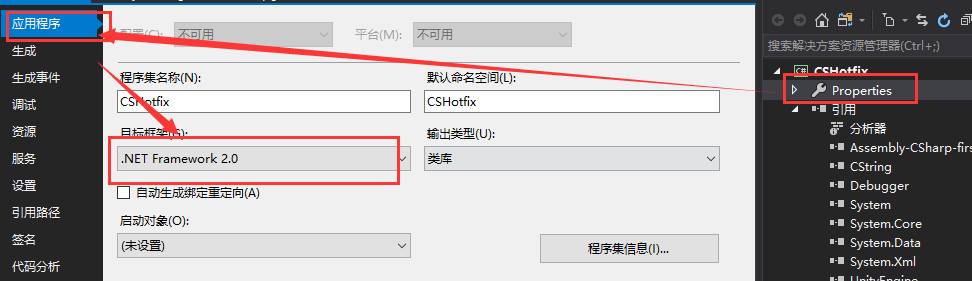
1. 引用列表



1. 说明
   1. ，UnityEngine.dll、UnityEngine.UI.dll、System.Core.dll都在Unity的安装路径下
   2. ，Assembly-CSharp-firstpass.dll和CString都在当前工程目录下

## 目标框架

1. 要设置为.net2.0,如下：

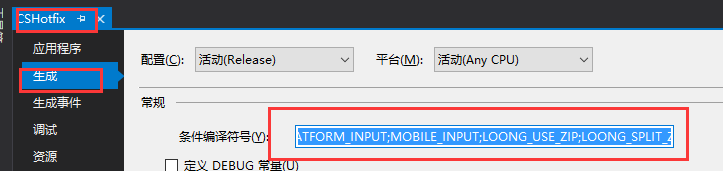


## 库添加预处理指令

1. 必须要添加的指令：

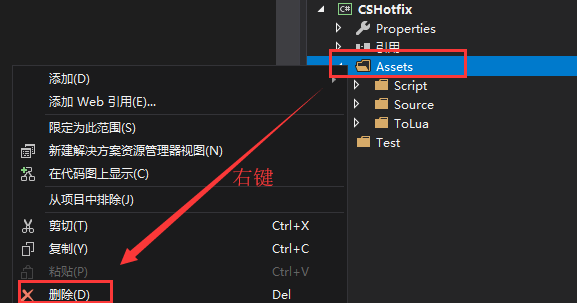
UNITY\_5\_3\_OR\_NEWER;UNITY\_5\_4\_OR\_NEWER;UNITY\_5\_5\_OR\_NEWER;UNITY\_5\_6\_OR\_NEWER;UNITY\_5\_6\_6;UNITY\_5\_6;UNITY\_5;UNITY\_ANDROID;NET\_2\_0\_SUBSET;CROSS\_PLATFORM\_INPUT;MOBILE\_INPUT;LOONG\_USE\_ZIP;LOONG\_SPLIT\_ZIP;AMPLIFY\_SHADER\_EDITOR;GAME\_GUIDE;ENABLE\_POSTPROCESS;LOONG\_AB\_SYNC;CS\_HOTFIX\_ENABLE;LOONG\_ENABLE\_UPG

1. 如果无SDK，要添加SDK\_ANDROID\_NONE;若有君海SDK,要添加SDK\_ANDROID\_JUNHAI
2. 如果开启分包，要添加LOONG\_SUB\_ASSET
3. 特殊说明
   1. ，GAME\_DEBUG仅仅在发包时有用并将包打成开发者包，在库里不要添加；库里如果需要Debug调试，需通过App.IsDebug进行包裹判断
   2. ，预处理指令之间用分号分隔
4. 将预处理指令引用到库中，如下：

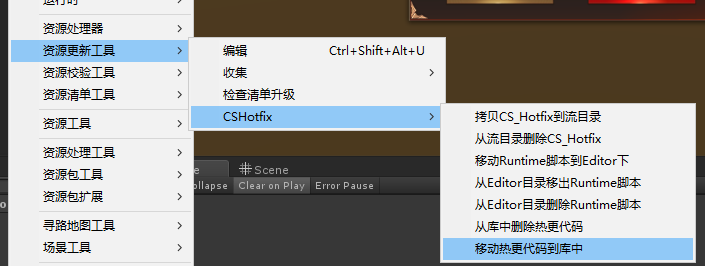


## 拷贝工程内脚本到库工程

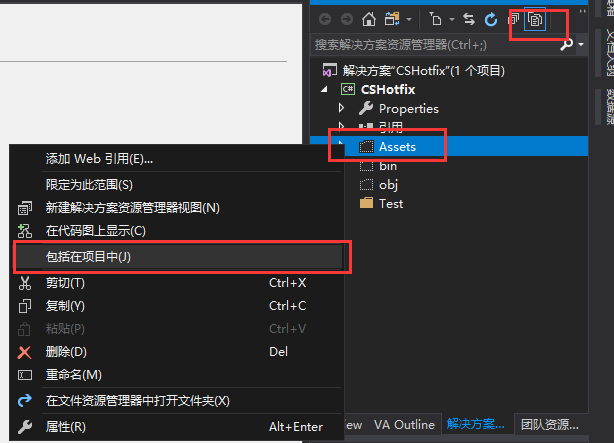
1. 先删除库工程内的所有代码，如下：



1. 确保工程已经更新
2. 确保预处理指令正确
3. 导出Wrap文件
4. 在工程内使用菜单：Developer/Loong/资源更新工具/CSHotfix/移动热更代码到库中，如下：

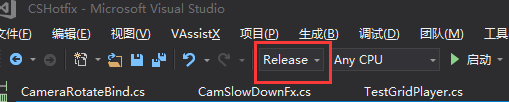


1. 在库工程内添加上述刚添加的代码：

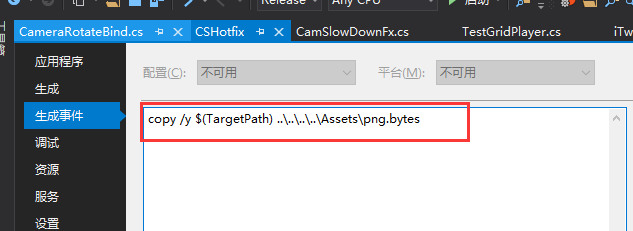


## 生成库

1. 设置Release标志，如下：

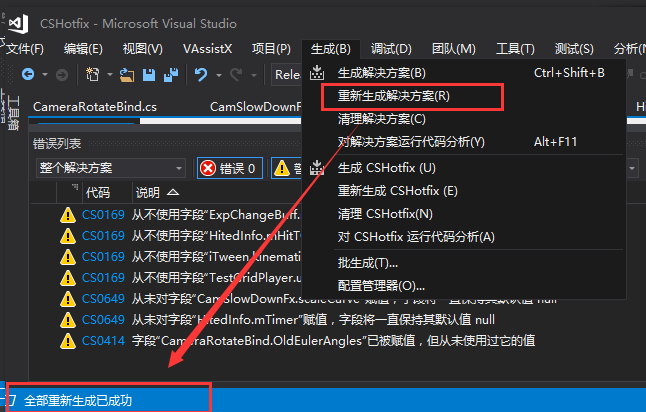


1. 编辑后期生成事件，将生成的dll，重命名为png.bytes，并拷贝到资源目录，如下：



copy /y $(TargetPath) ..\..\..\..\Assets\png.bytes

1. 重新生成解决方案，生成成功如下：



1. 确认无误后，将库提交

