

【开发者】快游戏调试器适配引擎调试指南

使用步骤：

1. 通过启动参数选择运行游戏的引擎

通过在设置页->启动参数设置选项中增加参数，来实现引擎选择，具体参数说明如下：

参数名	是否必须	参数说明	默认值
engineType	否	运行游戏的引擎类型，取值范围： unity、webview	--
useVConsole	否	是否开启 vConsole，只当 engineType=unity 时生效	false
waitingDebugger	否	是否在启动时等待 inspect 调试，只当 engineType=unity 时生效	false

使用示例：

engineType=unity&useVConsole=true&waitingDebugger=false

操作步骤：



效果展示：



2. 开启性能监控

当 engineType=unity 时，可以通过开启性能面板选项进一步查看游戏运行性能情况




效果展示



调试包：


地址：<https://kpan.mioffice.cn/webfolder/ext/HLsh4eGunRv%24uVm31GQvyw%40%40?n=0.9688922877365647>

密码：U4A4



signed_SYSTEM_signature_test-1007-hybrid-phone-release-...

127.04MB



注意事项：

3. 无法更新使用问题

使用以上功能需快应用服务框架成功更新到**1.30.1.0**以上版本，部分机型暂不支持更新



4. 提审失败问题

使用以上方法调试无问题后需要商务人员把对应游戏配置成**unity运行环境**，完成后即可进行提审

