

IOS马甲包上包总结-资源篇

2019年8月20日
 龚杰洪

本文目录

- 图片资源
- 游戏模型资源
- 本地持久化存储内容
- 配置文件
- xib和storyboard
- 本地化文件
- 其它上包相关总结内容详见：

前面已经对网络和代码相关的内容作了一些总结

本篇对上包过程中，ipa内部资源文件相关的注意事项做一下总结

图片资源

图片资源混淆可以做如下操作

- 修改文件名，名字尽量跟原有的不相关，然后整体替换工程中的文件名
- 压缩，目的是让文件的hash发生变化，推荐[使用tinypng](#)进行压缩
- 转换图片格式，例如png转换为jpg，或者转换为pdf，也可以让文件hash值发生变化

游戏模型资源

贴图可以采用压缩或者转换格式

游戏模型，Shader等尽量加密，或者采用动态链接库等方式区别开来

本地持久化存储内容

本地持久化的内容尽量从主包开始就进行加密处理，而且是全文加密，每次分包跟换不同的加解密密钥即可，推荐aes加密

配置文件

配置未见跟持久化文件类似，也是需要加密，尽量不要有可以直接读取的明文，推荐aes加密

xib和storyboard

ib和sb资源是重灾区，因为这两类配置未见会直接暴露界面布局，机审的时候很容易被检测，如果以前使用xib，可以将代码迁移到storyboard，能过一次包，反之也可以

如果有多个包，不建议使用xib和storyboard，纯代码比较安全

本地化文件

本地化string文件是纯明文，很容易被检测对比，这里可以在每个string文件中乱序插入一些无用的本地化配置，比例在40%-60%比较合适

其它上包相关总结内容详见：

如不能点击，说明还没写完（我懒），😂

[iOS马甲包上包总结-银行信息和内购篇](#)

[iOS马甲包上包总结-更新篇](#)

[iOS马甲包上包总结-元数据篇](#)

[iOS马甲包上包总结-网络篇](#)

[iOS马甲包上包总结-代码篇](#)

技术原创
 [permalink](#)

近期文章

- [MYSQL 5.7以后数据表增加geometry类型字段并设定默认值，解决距离相同问题](#) 2020年5月28日
- [iOS开发内存管理总结，C语言，C++，OC，Swift](#) 2020年4月8日
- [iOS马甲包上包总结-更新篇](#) 2019年8月21日
- [iOS马甲包上包总结-银行信息和内购篇](#) 2019年8月21日
- [iOS马甲包上包总结-元数据篇](#) 2019年8月20日

近期评论

- 龚杰洪发表在《iOS WebClip 生成，使用，签名，发布总结》
- 李响斌发表在《iOS WebClip 生成，使用，签名，发布总结》
- 龚杰洪发表在《iOS WebClip 生成，使用，签名，发布总结》
- 李响斌发表在《iOS WebClip 生成，使用，签名，发布总结》
- 龚杰洪发表在《iOS WebClip 生成，使用，签名，发布总结》

文章归档

- [2020年5月](#)
- [2020年4月](#)
- [2019年8月](#)
- [2019年4月](#)
- [2019年3月](#)
- [2017年8月](#)
- [2017年7月](#)
- [2017年3月](#)
- [2016年12月](#)
- [2016年11月](#)
- [2016年8月](#)
- [2016年7月](#)
- [2016年6月](#)
- [2016年4月](#)
- [2015年7月](#)
- [2015年5月](#)
- [2015年4月](#)

分类目录

- [学习笔记](#)
- [心情随笔](#)
- [技术原创](#)
- [算法相关](#)
- [转载文章](#)

[← iOS马甲包上包总结-代码&界面篇](#)

[IOS马甲包上包总结-元数据篇 →](#)

One thought on “iOS马甲包上包总结-资源篇”

Pingback: [iOS马甲包上包总结-元数据篇](#) | 程序猿老龚

发表评论

邮箱地址不会被公开。必填项已用*标注

评论

姓名 *

电子邮件 *

站点

发表评论