# 总体概述

## 系统总体结构图



## android6.0系统动态申请权限



* 1将targetSdkVersion设置为23，注意，如果你将targetSdkVersion设置为>=23，则必须按照Android谷歌的要求，动态的申请权限，如果你暂时不打算支持动态权限申请，则targetSdkVersion最大只能设置为22.
* 2 在AndroidManifest.xml中申请你需要的权限，包括普通权限和需要申请的特殊权限。
* 3.开始申请权限，此处分为3部。
  1. （1）检查是否由此权限checkSelfPermission()，如果已经开启，则直接做你想做的。
  2. （2）如果未开启，则判断是否需要向用户解释为何申请权限shouldShowRequestPermissionRationale。
  3. （3）如果需要（即返回true），则可以弹出对话框提示用户申请权限原因，用户确认后申请权限requestPermissions()，如果不需要（即返回false），则直接申请权限requestPermissions()。

（这个提供两种方式：1、弹框申请权限 2、不弹框申请权限）

## SDK实现热更新功能服务器任务

1. Small特性插件找不到会挑到默认地址：例如：[www.youximao.con](http://www.youximao.con)
2. Small热更新版本控制
3. 本地解析bundle.json文件获取small插件版本信息
4. 版本信息通过接口的方式发送到服务器端
5. 服务器获取版本信息推送相应的bundle.json
6. 客户端根据服务器返回的bundle.json和本地bundle.json数据对比，判断是否要更新so包
7. 如果是直接根据bundle.json中的提供的url地址下载so包替换，如果否，则不更新直接显示
8. 服务器任务：
9. 提供一个接口（参数：版本信息，游戏）
10. 一个so包的下载url

## SDK热更新功能客户端任务

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 第一阶段 |  |  |  |
| 业务模块 | 修改类容 | 人员 | 时间 |
| app | 主项目 | 肖淑勇 | 1天 |
| sdkProxylib | app依赖的库 | 肖淑勇 | 2天 |
| Main | 定义接口 | 肖淑勇 | 1 天 |
| UserCenter | 迁移xml资源和接口类，关联比较复杂 | 肖淑勇 | 3天 |
| Pay | 迁移xml资源和接口类，关联比较复杂 | 洋洋 | 3天 |
| Splash | 迁移xml资源 | 顺子 | 3天 |
| GiftsPack | 迁移xml资源 |
| Forum | 迁移xml资源 |
| Personal | 迁移xml资源 |
| FloatWIndow | 迁移xml资源 |
| LibStyle | 接口调整和解耦，最复杂 | 肖淑勇 |  |
| LibCommon | 2天 |
| LibAlianalytics |  |
| 添加热更新（   1. 下载功能 2. 文件完整性验证 3. 接口调试   ） |  |  | 2天 |
| 自测 |  |  | 3天 |
| 总计 |  |  | 20天 |
| 第二阶段 |  |  |  |
| 做android studio版本和eclipse版本 |  |  | 1天 |
| Small依赖库包名 |  |  | 1天 |
| 接入游戏试一试有没有问题 |  |  | 1天 |
| 优化 bundle.json（  1、加密或者其他方式  ） |  |  | 1天 |

注意：

1）资源文件命名规范：gamecat\_xxx(模块名)\_xxx(文件名)