1. 设置App场景为启动场景（app -> update -> login -> plaza -> game）
2. 游戏中所有资源已经删除，代码还保留着
3. 脚本命名规则（不要出现重名的文件，推荐加后缀，比如main\_game1.ts, main\_game2.ts，原因是cocos creator编译后会把重名的文件添加\_1, \_2……的后缀，如果出现增删相同名称的脚本会导致后缀重排，从而导致热更后引用异常，所以不要出现重名的情况）
4. Bundle优先级：resources: 8，update: 7，login: 6，plaza: 5，GameBase: 4，“游戏”和“活动”: 1，有需求可自行调整
5. 打包：
   1. 运行工程目录下的“打包.bat”，设置好环境参数，功能实现在（public/gui/ gui\_callback.py 和 public下的\*. py）
   2. 打包工具UI改动或者配置添加需修改（public/gui/ gui.py）
6. Protobuf：Protobuf文件放在“工程路径/Proto/src”目录下，执行“工程路径/z0\_编译pb文件.bat”，编译后生成在“工程路径/Proto”下
7. 文件加解密：打包勾选加密后再想查看文件可通过“工程路径/en\_de\_cryption\_rc4.bat”脚本加解密查看（将文件或者文件夹拖到脚本上直接执行）