# Q&A

## SVN

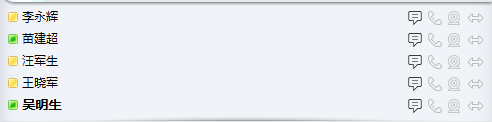
王晓军 14:13

svn://192.168.150.63/timefire/trunk/client

wumingsheng 12345678

吴明生 14:13

好的，收到！



## Git常用命令

### Push:

同步到服务器

git.exe push --progress "origin" Branch\_client20171019:Branch\_client20171019

### fetch:

fetch只拉取不合并

git.exe fetch -v --progress "origin"

### Pull:

相当于是从远程获取最新版本并merge到本地

git.exe pull -v --progress "origin" Branches01

pull只是拉到本地同样的分支。。。。？？

git.exe pull -v --progress "origin" branches01

## 代码ab包放在更新目录读不出来

标记前拷贝dll后没有调用AssetDatabase.Refresh();

生成好的补丁文件夹会被Unity占用，导致文件没上传上去。。。

## 补丁问题

1路径/// (unity2017自动加了个/)

2更新开关 (逻辑问题)

3 DecompressToDirectory出错 (更换了zip库搞定)

搞死了



## Nginx路径

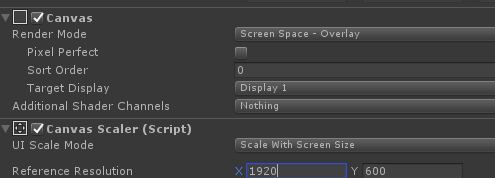
/usr/share/nginx/html

## Windows下能正常读取AB包，安卓下死活找不到ab文件

查了半天最终发现是大小写的问题。。。

## 同样的一个界面，在不同场景看到的清晰度不一样

竟然是canvas分辨率的原因，canvas分辨率不能太高



## Unity事件顺序

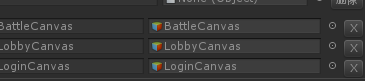
OnPointerDow🡪 OnBeginDrag🡪 OnDrag🡪 OnEndDrag🡪 OnPointerUp

## 添加一个界面各种错误

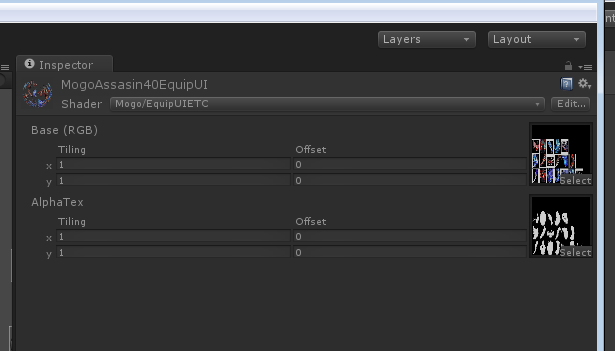
UI预制要添加具体界面的引用



Global/UI /Refrence要添加引用：



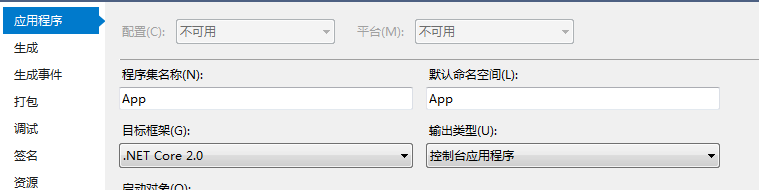
## 4399 Alpha纹理及shade



## 图片拖不动Image里去

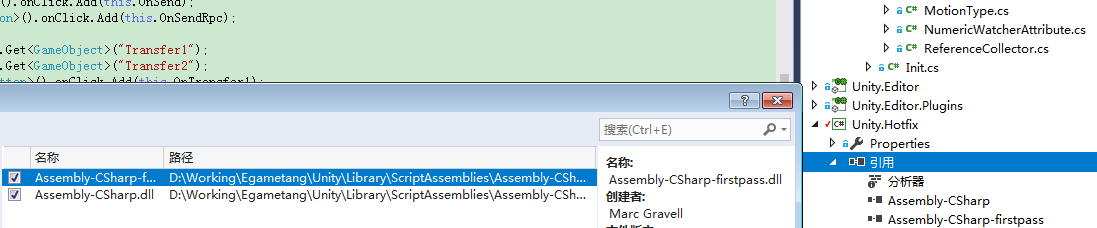
要把图片设置成Sprite格式

## Net Core 2.0



## 找不到动态链接库

删除重新添加Assembly-CSharp和Assembly-CSharp-firtpass的引用



## DB

logdb.sql

# Client

## 特点

### 事件触发回调