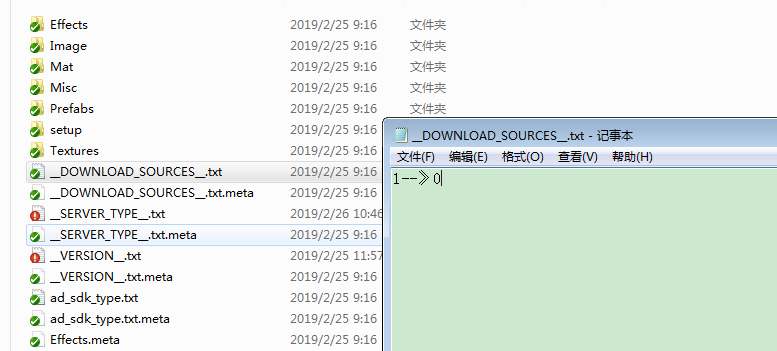
# 11

## 本地版本号

\_\_VERSION\_\_.txt



http://192.168.93.240/version/9.1.0/MAX\_VERSION\_1.json

### 版本流程

MainVersion.SubVersion.PatchVersion

主板本号.子版本号.补丁版本号

其中只有补丁版本才是热更新 其余都要强更

大版本= 主板本号.子版本号

大版本= MainVersion.SubVersion

客户端流程

1.拉取MAX\_VERSION.txt服务器最新版本

2.对比版本信息确认是否需要热更或者强更

3.需要版本热更的话 拉取FULL\_VERSIONS.json 做进一步检查具体版本 IOS 是FULL\_VERSION\_IOS.json

4.下载地址会是cdn的patch目录下的android\_1.8.1.zip 或者ios\_1.8.1.zip

补丁制作工具

1.补丁工具是运行在Unity环境下的工具 所有目录(未特殊说明)都是在Unity的根目录下

2.包含的功能有：

1.制作ab包

2.对比svn版本,找出diff文件

3.生成zip文件和更新FULL\_VERSIONS.json文件

4.上传到FTP cdn服务器 并且反向校验文件md5

3.制作的补丁等信息都在VersionFiles目录下

4.上传信息配置是在ftp\_config.txt 第一行目标ftp地址 第二行账户 第三行密码

补丁制作流程

1.方法1：(一键式操作从ab生成svn提取zip制作等)

1.利用菜单 补丁工具/------一键生成IOS补丁信息 VERSION.txt ，

会自动工具这txt的版本号进行生成并且最终制作好zip文件和更新json文件

2.利用菜单 补丁工具/FTP上传Android补丁包 VERSION.txt ，

会自动工具txt的版本上传zip到FTP

2.方法2：(其实是把方法1细化,可以把4步独立执行)

1.

大版本制作流程

1.菜单 AssetBundle/BuildAssetBundle 会吧当前unity的平台的ab包输出到目录AssetBundles

2.copy 目录到 Assets/StreamingAssets

3.unity直接build即可，注意要更改DevConfig.cs里面的版本和unity打包的版本号对应上

4.更新服务器MAX\_VERSION.txt 为版本号即可

5.注意大版本是可以携带patch发布的 比如大版本1.9.5

6.一个apk包是可以多次发布 是为了方式下载的apk包 需要更新的patch太多 制作方法和大版本一样 只不过是兼容的

补丁工具实现具体说明(有兴趣的话可以看看)

1.制作ab包

1.工具约定的RawResources目录级别结构输出ab到AssetBundles

2.检查svn 找出diff

1.把AssetBundles 目录copy到完整的svn信息目录(VersionFiles\AssetBundles\Android\)

然后基于此目录找出diff文件并且copy到同级的AssetBundles\_diff

2.目录AssetBundles\_diff 即是打包zip的目录 这是一个临时目录每次会重新生成不需要上传SVN

3.因此copy到的目录会始终是一个版本 每个版本出后 都要同步到SVN以便下次

补丁的diff处理

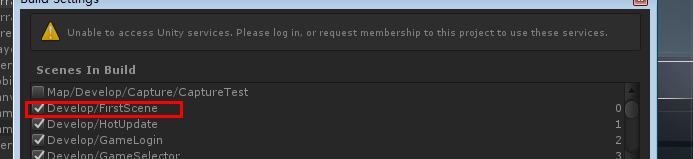
3.生成zip

1.把AssetBundles\_diff目录 根据VERSION.txt生成对应版本的zip文件例如 VersionFiles\1.8.1\adnroid\_1.8.1.zip

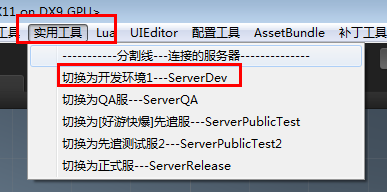
2.更新同大版本的补丁json信息到FULL\_VERSIONS.json 该文件只记录了当前大版本下的所有补丁信息 TODO 这个可以文件大小优化一下

## 运行

切换场景FirstScene



1



2 F3

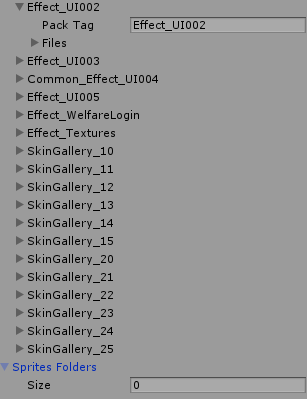
3改



## 资源

合图:





## 音效

ogg mp3 wav

## ToDo

重连、同步(物理)，流量优化

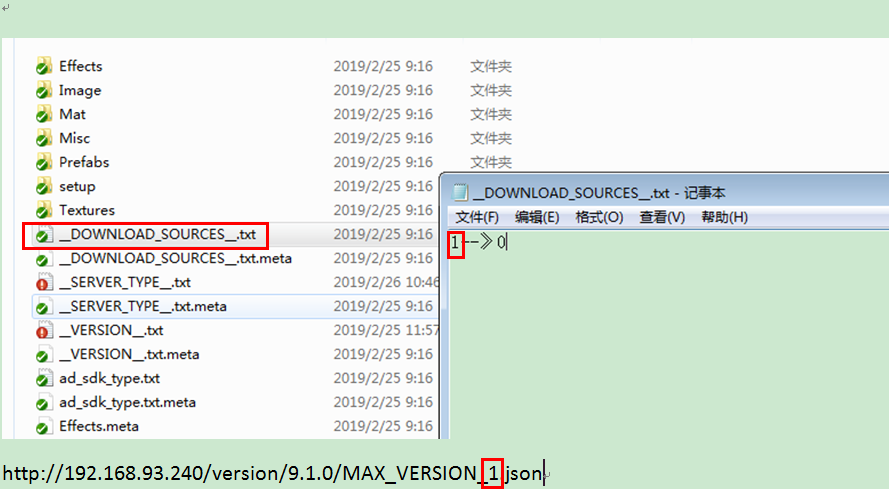
## QA

### 图集

### 打安卓包gradle报错

Gradle的bug，streamingassets下的文件不能超250个

## 登录

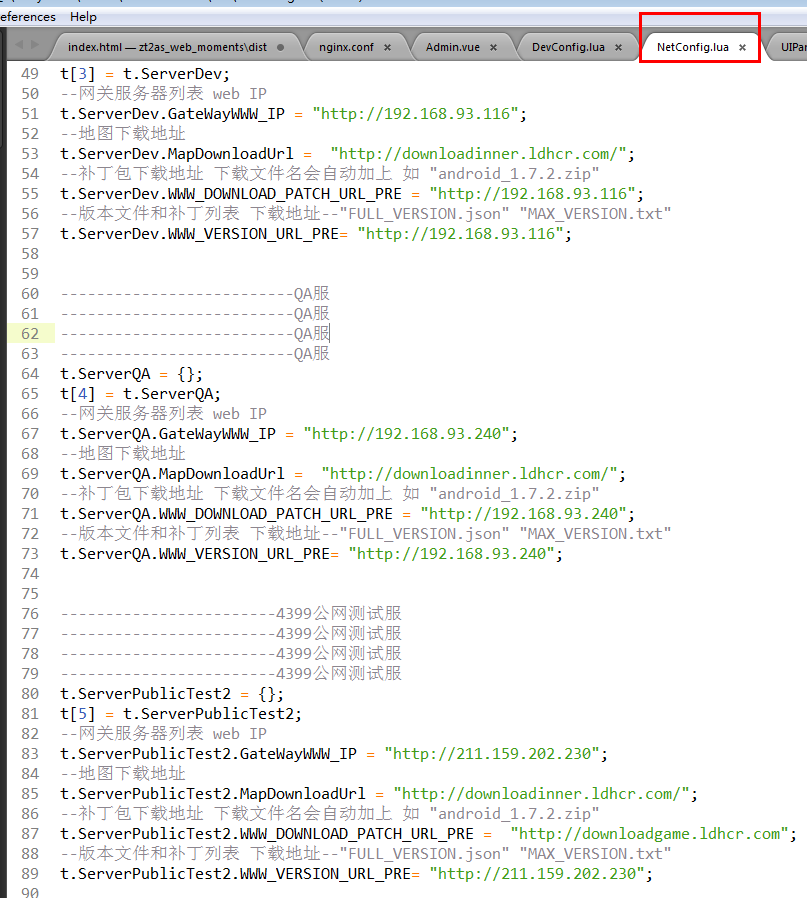


\_SERVER\_TYPE\_ 决定了上面URL的IP地址

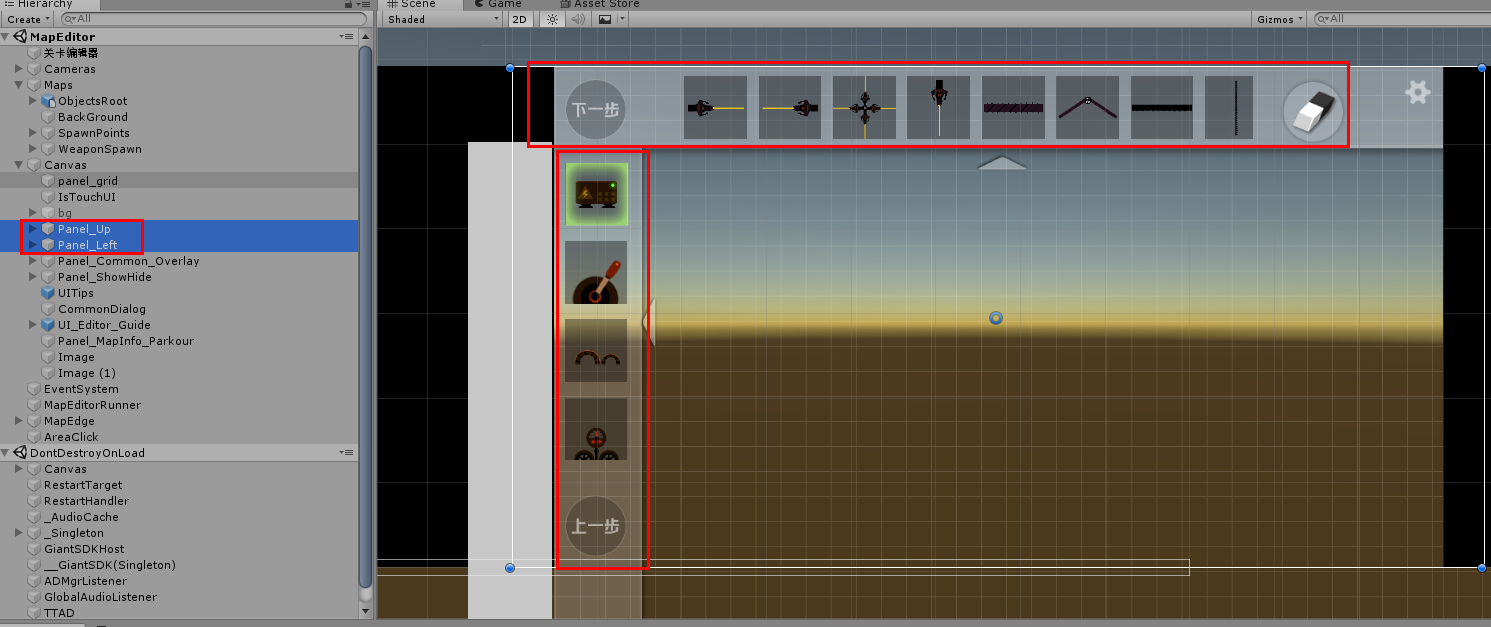
### 地址

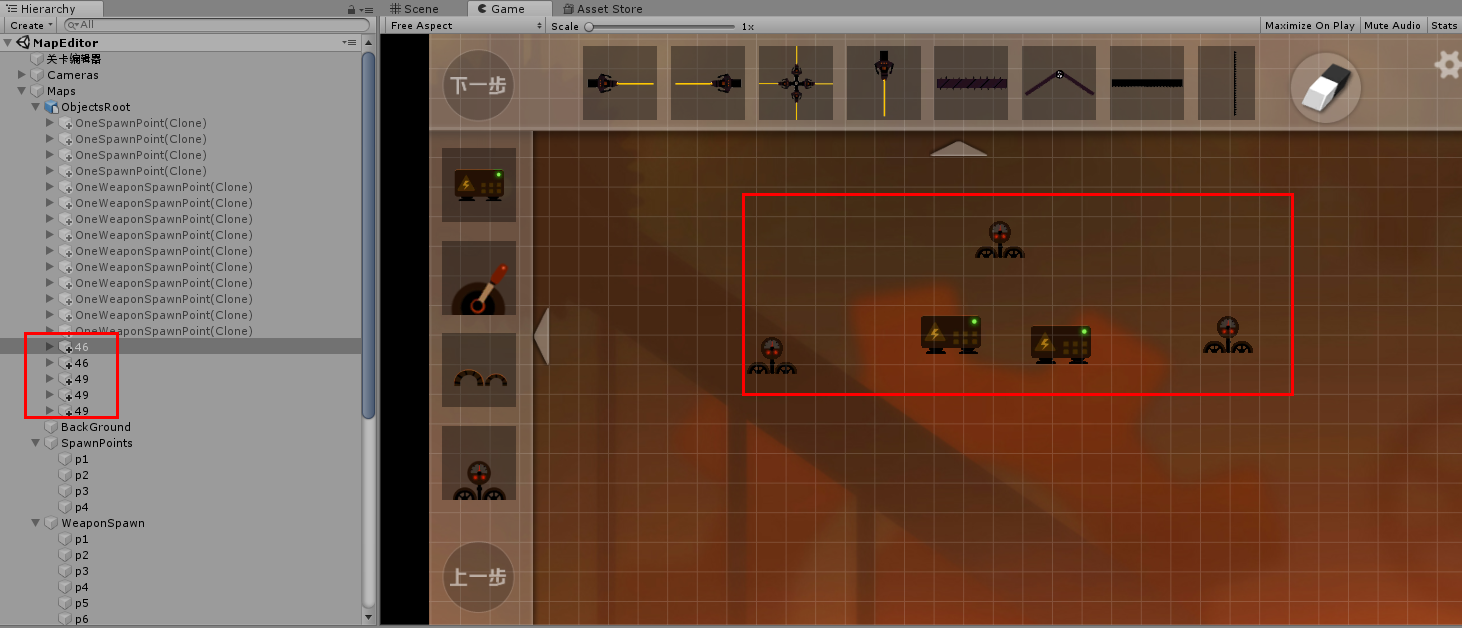
<http://192.168.93.240/version/9.1.0/MAX_VERSION_1.json>

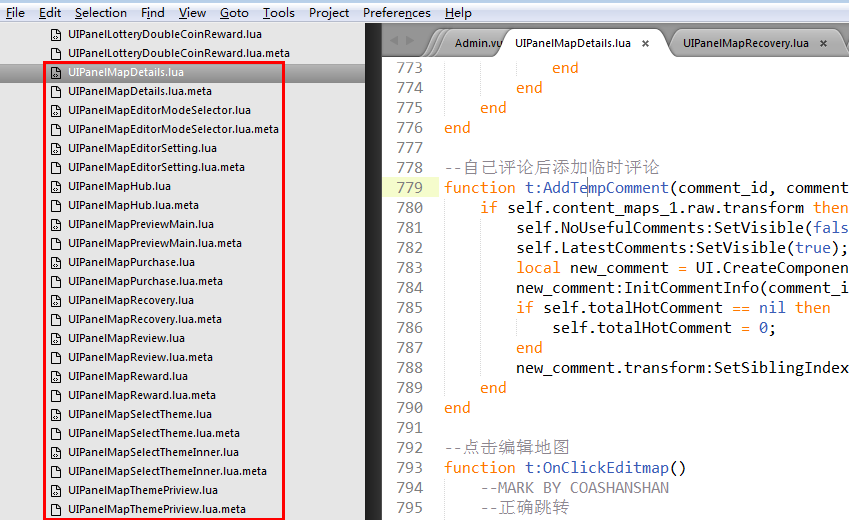
http://192.168.93.240/9.1/serverlist.txt



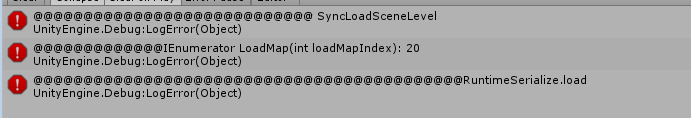
## 关卡编辑器







### 地图加载顺序



### 地图格式

{

"TAG\_FOR\_MAP\_JSON": true,

"version": "1.0",

"uuid": 0,

"creator": 104946,

"theme": 26,

"background": 1,

"blocks": [],

"objects": [{

"prefab": "46",

"transform": {

"position": {

"x": -1.77635683940025E-15,

"y": -0.101351141929626,

"z": 0.101351648569107

},

"rotation": {

"x": 0.0,

"y": 0.0,

"z": 0.0

},

"scale": {

"x": 1.00000023841858,

"y": 1.0,

"z": 1.00000023841858

}

}

}, {

"prefab": "46",

"transform": {

"position": {

"x": 5.6843418860808E-14,

"y": -0.439189076423645,

"z": -3.61486744880676

},

"rotation": {

"x": 0.0,

"y": 0.0,

"z": 0.0

},

"scale": {

"x": 1.00000023841858,

"y": 1.0,

"z": 1.00000023841858

}

}

}, {

"prefab": "49",

"transform": {

"position": {

"x": -1.13686837721616E-13,

"y": -0.810810923576355,

"z": 6.25000047683716

},

"rotation": {

"x": 0.0,

"y": 0.0,

"z": 0.0

},

"scale": {

"x": 1.00000023841858,

"y": 1.0,

"z": 1.00000023841858

}

}

}, {

"prefab": "49",

"transform": {

"position": {

"x": 1.4210854715202E-14,

"y": 3.10810804367065,

"z": -1.45270311832428

},

"rotation": {

"x": 0.0,

"y": 0.0,

"z": 0.0

},

"scale": {

"x": 1.00000023841858,

"y": 1.0,

"z": 1.00000023841858

}

}

}, {

"prefab": "49",

"transform": {

"position": {

"x": 1.13686837721616E-13,

"y": -0.101351141929626,

"z": -9.1554069519043

},

"rotation": {

"x": 0.0,

"y": 0.0,

"z": 0.0

},

"scale": {

"x": 1.00000023841858,

"y": 1.0,

"z": 1.00000023841858

}

}

}],

"spawn": {

"points": [{

"x": 1.13686837721616E-13,

"y": 6.0,

"z": -10.0000114440918

}, {

"x": 5.6843418860808E-14,

"y": 6.0,

"z": -4.0000057220459

}, {

"x": -2.8421709430404E-14,

"y": 6.0,

"z": 2.00000286102295

}, {

"x": -1.13686837721616E-13,

"y": 6.0,

"z": 8.0000114440918

}]

},

"weapon\_spawn\_points": {

"points": [{

"x": -1.13686837721616E-13,

"y": -4.19594621658325,

"z": 11.1824321746826

}, {

"x": -1.13686837721616E-13,

"y": -4.12837791442871,

"z": 8.0675630569458

}, {

"x": -5.6843418860808E-14,

"y": -4.19594573974609,

"z": 4.54729747772217

}, {

"x": -3.5527136788005E-15,

"y": -3.92567539215088,

"z": 0.249996662139893

}, {

"x": 5.6843418860808E-14,

"y": 3.0,

"z": -3.0000057220459

}, {

"x": 0.0,

"y": 3.0,

"z": 0.0

}, {

"x": -5.6843418860808E-14,

"y": 3.0,

"z": 3.0000057220459

}, {

"x": -1.13686837721616E-13,

"y": 3.0,

"z": 6.0000114440918

}, {

"x": -1.13686837721616E-13,

"y": 3.0,

"z": 9.0000114440918

}, {

"x": -2.27373675443232E-13,

"y": 3.0,

"z": 12.0000228881836

}],

"ids": [{

"ids": [1, -1, -1, -1, -1]

}, {

"ids": [3, -1, -1, -1, -1]

}, {

"ids": [7, -1, -1, -1, -1]

}, {

"ids": [5, -1, -1, -1, -1]

}, {

"ids": [-1, -1, -1, -1, -1]

}, {

"ids": [-1, -1, -1, -1, -1]

}, {

"ids": [-1, -1, -1, -1, -1]

}, {

"ids": [-1, -1, -1, -1, -1]

}, {

"ids": [-1, -1, -1, -1, -1]

}, {

"ids": [-1, -1, -1, -1, -1]

}]

},

"name": "",

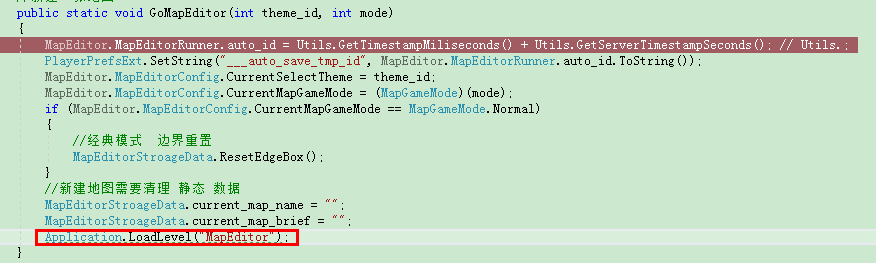
"brief": "",

"MapInfoMode": 0,

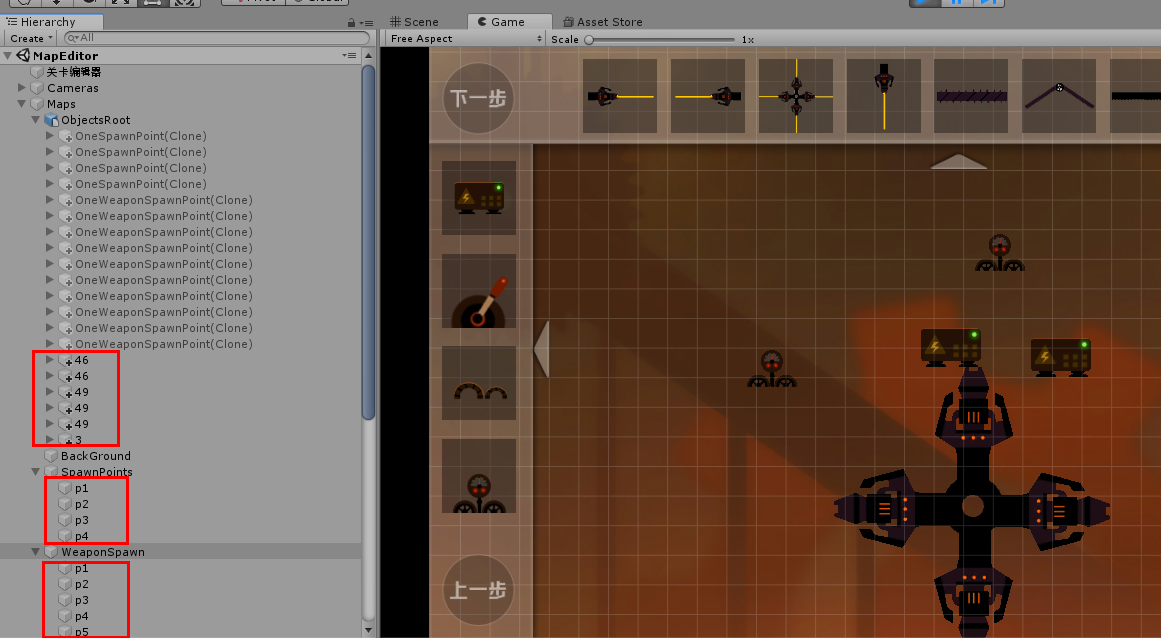
"map\_parkour": null

}

### 编辑地图



### 编好的地图转成json



🡺

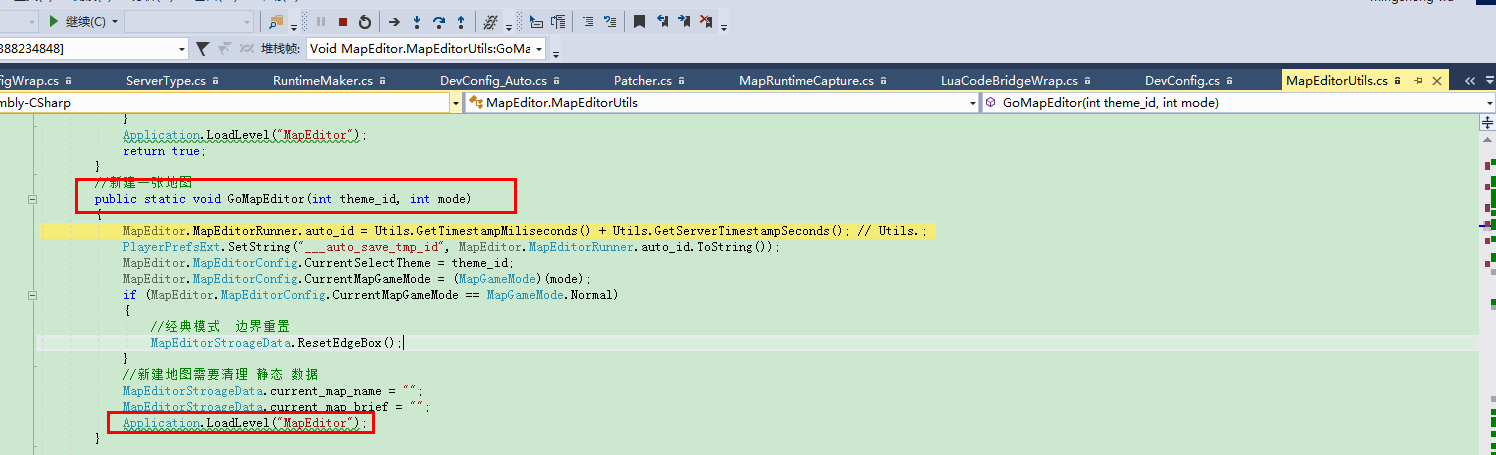


### 地图左侧和上面列表

UIPanelLeft

UIPanelUp

### 新建地图



### 引导

C# UIEditorGuide.cs

### 相关lua文件

SceneMapEditor

地图设置：

UIPanelMapEditorSetting.lua

UI.Show("UIPanelMapEditorSetting");

### 地图截屏

MapRuntimeCapture.unity

切换到MapRuntimeCapture场景

根据地图json格式加载地图

RenderTexture

卸载地图

### Todo

每个UI判断操作权限？

采用protobuf?

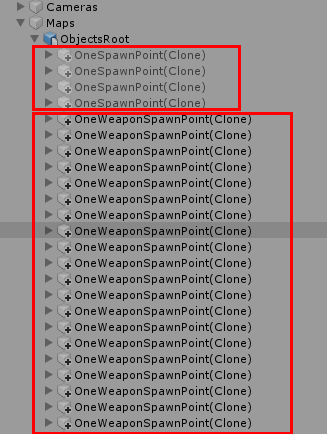
 分层编辑?

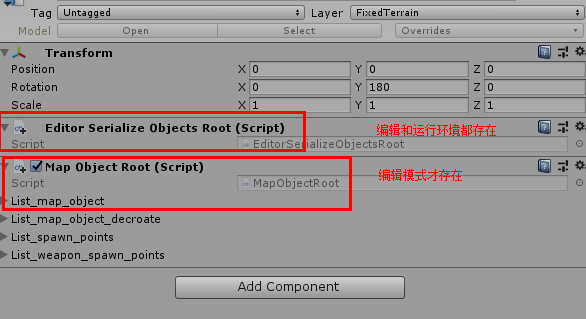
编辑器热更？

组件的自定义参数（调参）(MonoBehaviour)

**如何实现**

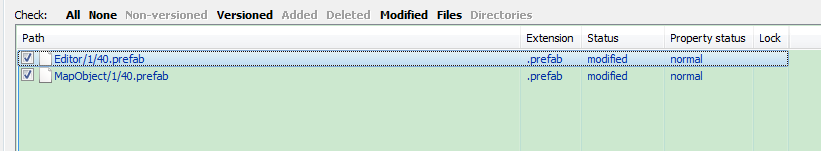
### Q&A

A, 



MapObjectRoot 编辑模式和预览模式都在

Q，为什么有同样的预制



### Memo

* 换自定义服务器Gateway手动改地址

//private static LayerMgr \_instance = null;

//public static LayerMgr Instance

//{

// get

// {

// if (\_instance == null)

// {

// \_instance = new LayerMgr();

// }

// return \_instance;

// }

//}

序列化

EditorSerialize

场景顶层：

==》同步编辑好的武器出生点信息

==》EditorSerializeObjectsRoot序列化

==》EditorSpawnPointsRoot序列化

==》EditorWeaponSpawnPointsRoot序列化

### 删除撤销

**接口：**

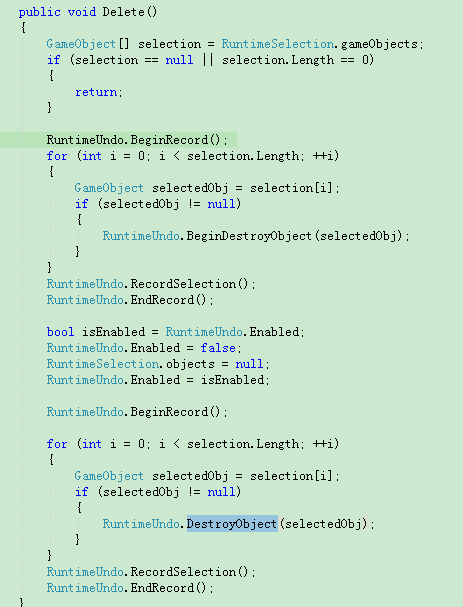
RuntimeUndo.Undo();

RuntimeUndo.Redo();

**开关：**

RuntimeUndo.Enabled;

删除：



RuntimeEditor.Delete()

🡺 RuntimeUndo.BeginRecord()

🡺 RuntimeUndo.**BeginDestroyObject**(selectedObj);

🡺🡺 RecordActivateDeactivate

🡺🡺🡺 RecordObject

🡺🡺🡺🡺m\_group.Add(new Record(target, state, applyCallback, purgeCallback));

🡺 RuntimeUndo.EndRecord()

🡺 RuntimeUndo.BeginRecord() **//第二波调用..**

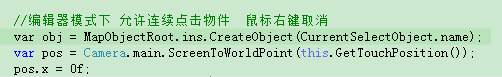
🡺RuntimeUndo.**DestroyObject**(selectedObj);

### 属性UI编辑

RunTimeSelection

## MapEditor memo

### 添加物件



### 组件编辑

GameObjectEditor

### 反射得到/获取属性



## MapEditor todo

### 组件自定义数据 类型用id (服务器需求)

### 编辑器可热更

### 可动态创建新组件

组件库？组件商店？(不动C#代码也不动lua代码)

## 关卡编辑器设计

### 参考

创造世界2(Createrria 2 craft your games) Unity5.4.1f1

野蛮人大作战

001

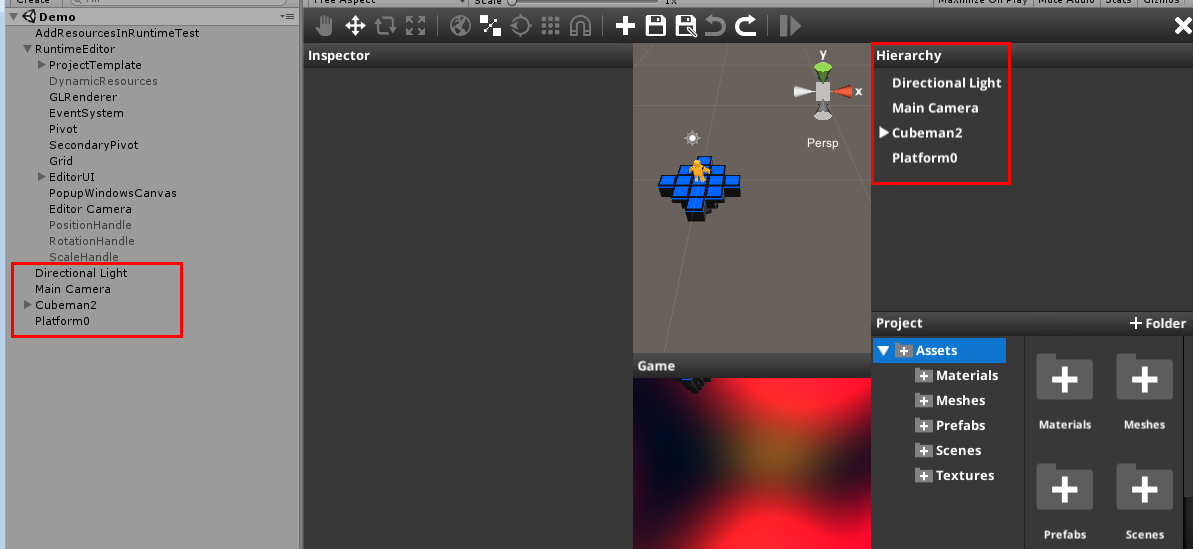
Unity插件：proTile Map Editor 2 Runtime Support 2.05

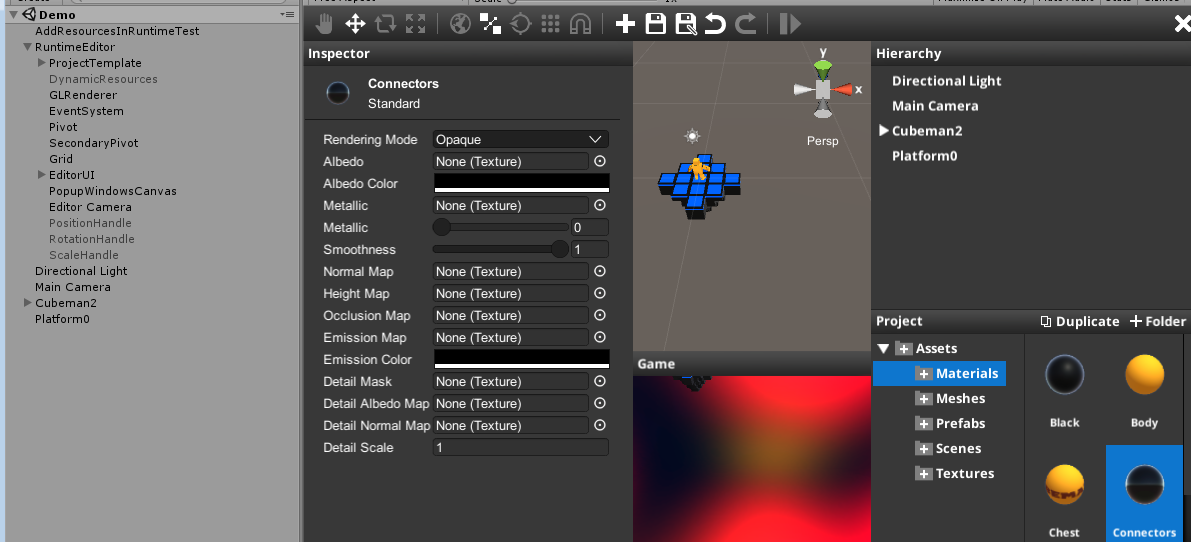
[proTile Map Editor v2.6 is LIVE!](http://protilemapeditor.com/?p=279)

002

RuntimeEditor\_jb51

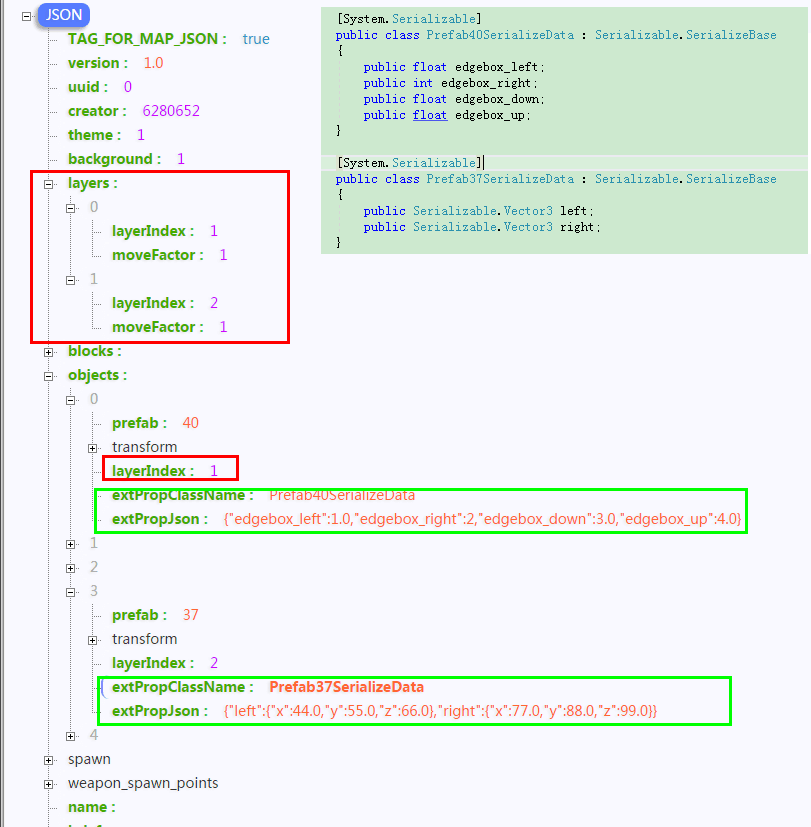
### RuntimeEditor





### 地图格式

核心：地图可扩展、地图兼容



### 存储格式

核心：json bson protobuf?

### 分层

### 大地图效率考虑？

### 图

Target

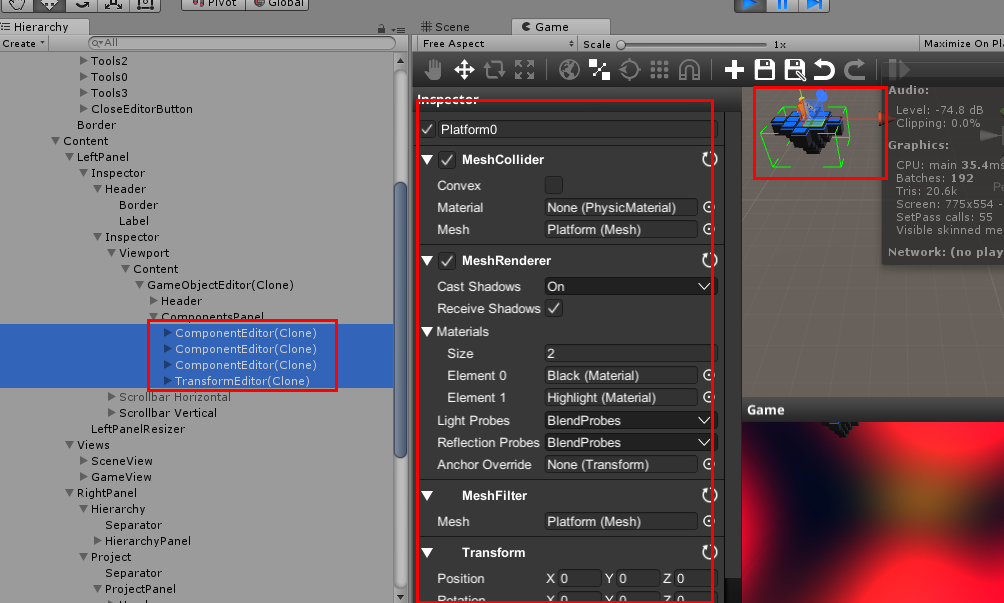
PositionHandle

t

获取Editor的

PositionHandle

EditorMap 包含所有可编辑的属性,  每个组件（物体）可以包含几种属性，每种属性对应一个独立的Prefab, 每个prefab包含ComponentEditor脚本(通过GetComponent获取)



editorPrefab1

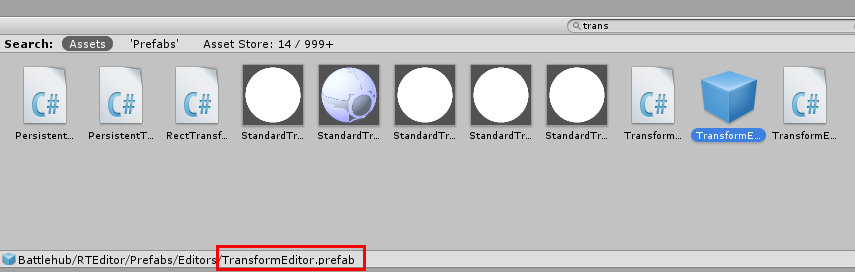
editorPrefab2

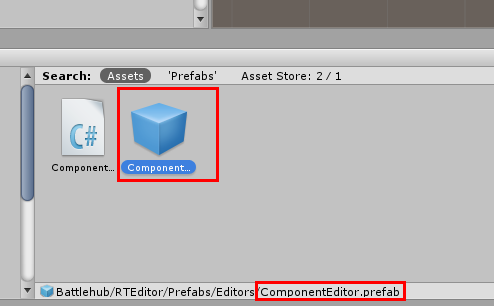
.

.

editorPrefabN







### 抽象

Component

GameObjectEditor

### 思想

拆掉够细

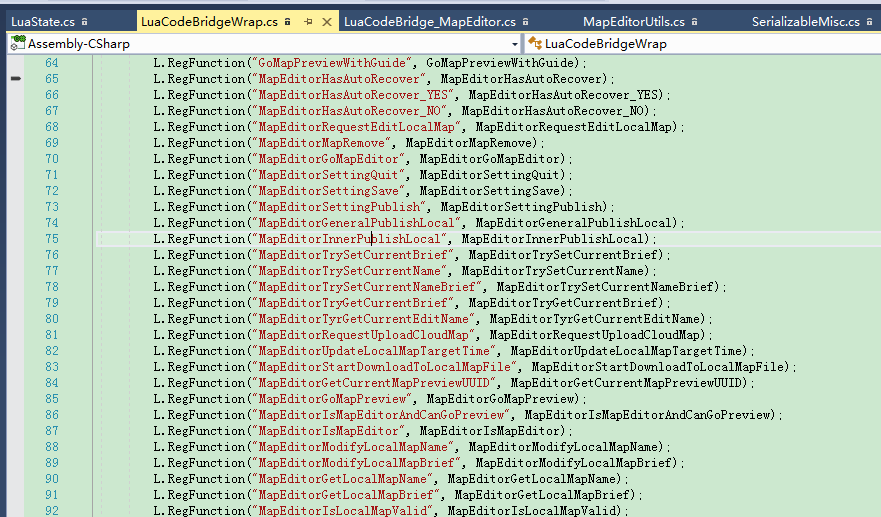
一个组件包含多种属性，每种属性一个prefab (属性预制)

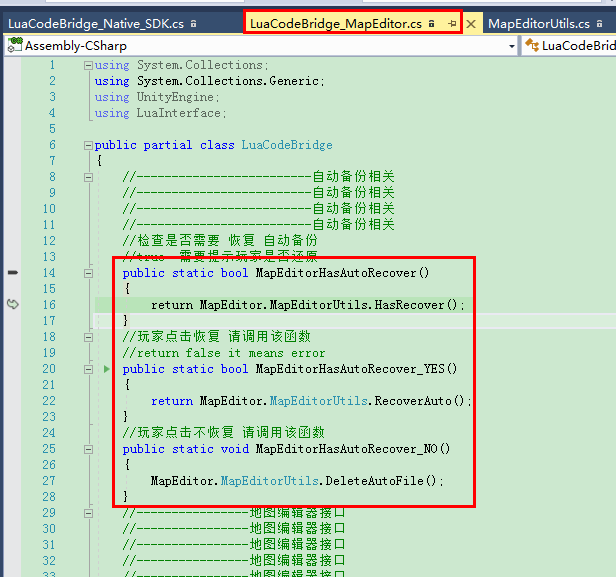
## 性能优化

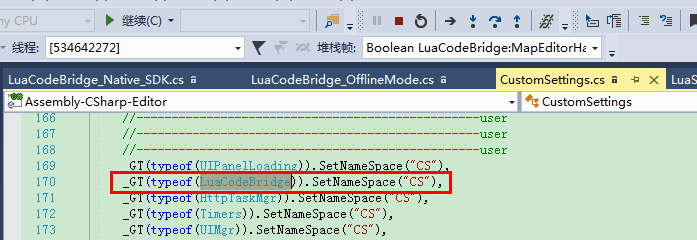
### for\_each?

## Lua

### C#导出到lua:







### Lua调用C#

### C#调用lua

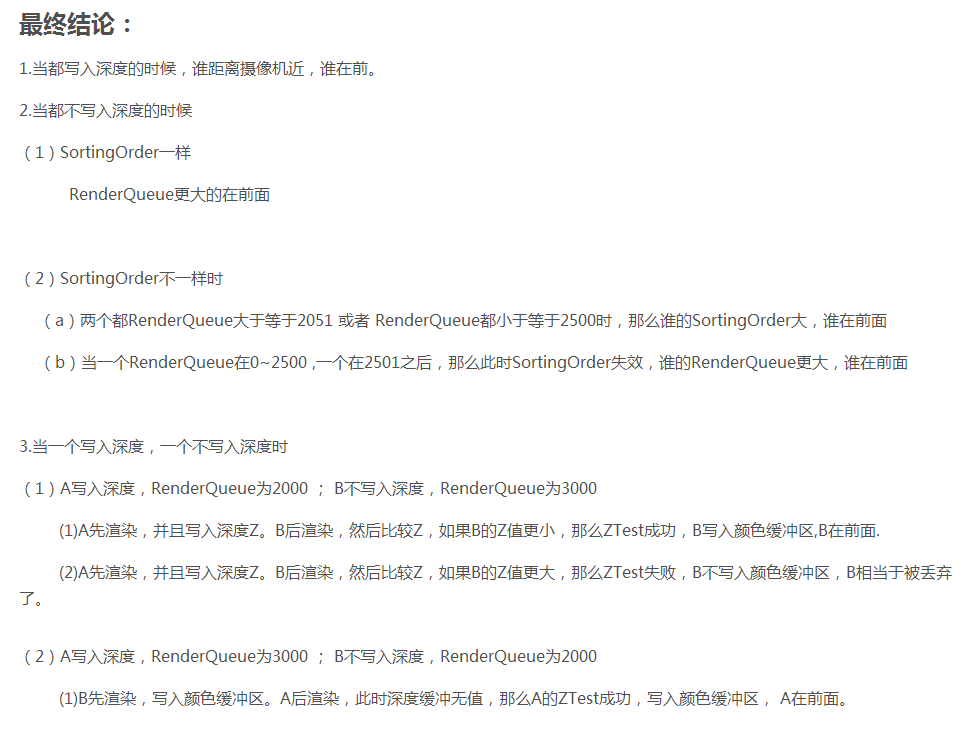
LuaInterface.LuaMgr.ins.CallGlobalFunction("MAP\_EDITOR\_PREVIEW\_ON\_CLICK\_UPLOAD");

# Unity

## 渲染顺序



[unity](https://www.baidu.com/s?wd=unity&tn=24004469_oem_dg&rsv_dl=gh_pl_sl_csd)中，默认子物体的层级关系优先于父物体的层级关系，就是说在相同位置，子物体会遮盖父物体（直接更改shader来改变层级关系另说）。而同一父物体下的子物体，位于下面的子物体的层级关系优先于上面的层级关系，就是说在相同位置，下面的子物体会遮盖上面的子物体。



## tyz

Resources目录

图粗糙

序列帧动画比较多

场景里不要放UI

UI Draw下降 （按功能划分图集）

规范呢？

登录界面和场景ab包没卸载？

# Hcr

## luajit版本

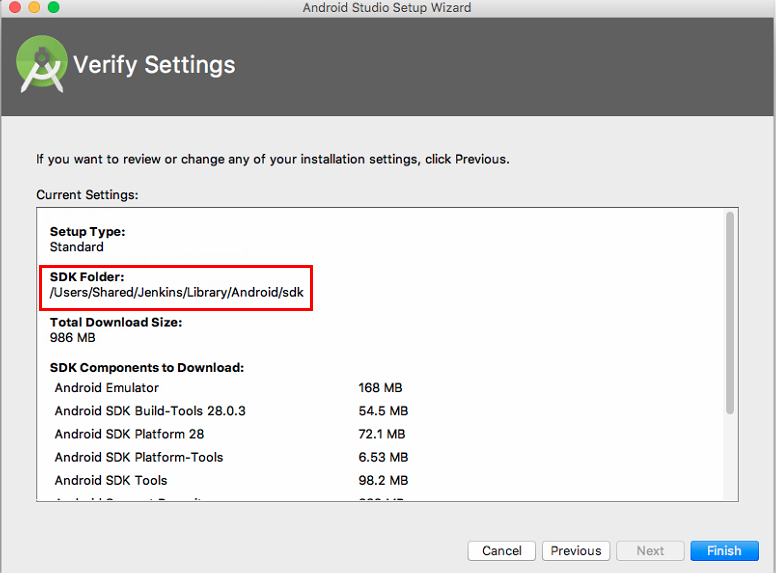
luajit版本 2018.3.4月份

安卓用32位

其它用64位

## Mac Androidsdk路径





## 分支

先遣服--》测试服—》正式服

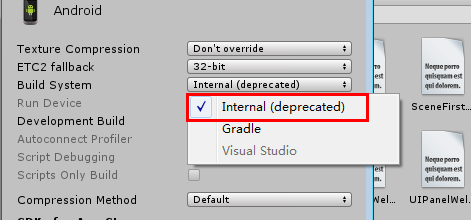
先遣服分支：

<https://192.168.93.139/svn/stick/branches/client/7.1.0_2018_xqf/UnityClient>

## 坑

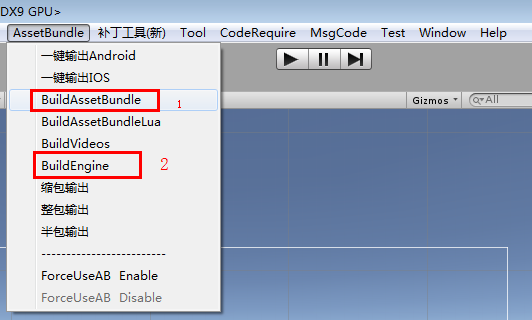
老是提示gradle报错

要用Internal(deprecated…)

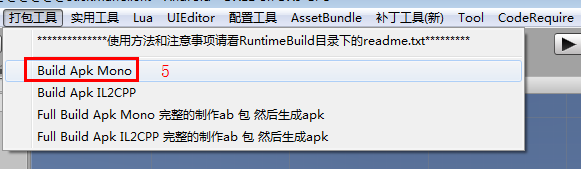


## 安卓

QA:







程序：

1,打AssetBundle

2,手动拷贝AssetBundle到SreamAssets里

3,注释掉



## IOS

1,BuildAssetundle

2,制作版本文件信息FileVersionList.json

3,生成固件(FSFirm)文件整包输出

4,生成xcode工程

## 打包

