项目中图集的规则

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **文档变更记录：** | | |
| **人员** | **日期** | **描述** |
| 崔凯 | 2019/2/11 | 创建文档 |

目录

[一、 新建图集 3](#_Toc23934691)

[二、 修改图集 3](#_Toc23934692)

[三、 注意事项 3](#_Toc23934693)

[1. 图片资源的注意事项 3](#_Toc23934694)

[1) 图片的位置 3](#_Toc23934695)

[2) 删除图片 3](#_Toc23934696)

[2. Unity中预制体保存 3](#_Toc23934697)

[四、 常见问题 4](#_Toc23934698)

[1. Java程序安装 4](#_Toc23934699)

[2. Java环境变量配置 4](#_Toc23934700)

# 简要说明

本文档记录了项目实际功能的相关规则。包括数据表的配置、图片和图集的命名、打包配置的修改等

# 封装物品

# 皮肤

# 商店

# 卡背

## 图片资源的注意事项

### 图片的位置

**图片资源需要和 .tps文件在同一目录中。**新添加的图片需要复制到 .tps文件所在的目录中，再修改图集。如果不在同一目录，其他人通过GIT下载资源后会导致 .tps文件中图片丢失。

### 删除图片

及时删除不需要的图片资源，图片删除后需要在 .tps 文件中同步删除相应的资源。保证资源目录整洁，方便维护。目录中所有的资源都是需要加入到图集中的，不能多也不能少。

## Unity中预制体保存

**在unity中修改图集后一定要执行 Save Project。**如果遗漏会导致prefab不修改，无法提交的git上。

# 常见问题

## Java程序安装

## Java环境变量配置

该类型用于处理预制体中固定存在的UIPanel组件。选择UIPanel类型之后，将预制体中包含UIPanel组件的对象拖拽到对应位置即可。设置完成后，系统会在运行时自动修改UIPanel组件的SortOrder、Depth属性。