build/web-mobile 存放的是发布后的项目代码，直接部署到资源服即可

可替换的资源目录

resources/atlas 图集文件 存放带有序列帧的角色、按钮资源

爆炸特效、主角动作

resources/audio 音频文件

audio\_end 结束音效

boom 爆炸音效

jump 跳跃音效

score 得分音效

resources/textures 游戏用的碎图

endgame\_page 结束界面

game\_page 游戏界面

loading\_page 加载界面

startgame\_page 开始界面

fx 吃星星的特效

替换方式

打开对应的目录，用新的资源替换旧的资源，不能修改老的资源名称，保证新老资源的尺寸一致，替换完成后，打开cocos引擎，发布项目即可

游戏消息说明

游戏参数请求

游戏发出frameEvent给父页面，参数

eventObject={

status:0,//当前游戏状态——0:正在加载；1：正在运行；2：游戏逻辑内容结束

type:"call"

}

父页面接收后发送生命数量

eventObject={

goodsSum:10

}

游戏结束

游戏发出frameEvent给父页面，参数

eventObject={

status:2

}

父页面接收后关闭页面即可