

运行指南:

Unity Editor PlayMode 运行

直接运行就好了

Unity 编译

0. 修改Asset/Scripts/Init.cs中的resourcesServer，更改为自己的文件服务器地址
1. 在UnityEditor菜单栏中点击HybridCLR->Generate->All
2. 点击SyncerNet->Generate HotUpdate Config
3. 点击SyncerNet->Copy HotUpdate Dlls
4. 打开YooAsset AssetBundle Builder窗口
5. ClickBuild，并将编译得到的文件复制到文件服务器根目录
6. 编译Unity客户端，运行