

游戏启动流程

BundleManager.Init

C#层

SimulationBundleLoader.start / AoUnityBundleLoader.Start

LuManager.Instance.StartupLua

LuaManager.OnStartLua

LuaManager.StartHotUpdate

Lua层

HotUpdate:Main

BootstrapLauncher:start

BootstrapLauncher:startHotUpdate

根据平台选择下载version.manifest版本文件和project.manifest项目url地址等参数。如windows平台
self.helper = Framework.HotUpdate.GameUpdateHelper.Instance
->self.helper.StartUpdate('http://www.aqdev.info/Versions/Windows/version.manifest', 'http://www.aqdev.info/Versions/Windows/project.manifest')

GameUpdateHelper.StartUpdate

C#层

GameUpdateMgr.Instance.CheckUpdate(domain, appCode, platform, channel)

VersionMgr.Instance.LoadLocalVersionCode 检查对比本地的版本号与热更的版本号做处理

VersionMgr.Instance.LoadRemoteVersionCode

www加载versionManifestUrl, 检查远程versionManifest版本

GameUpdateMgr.UpdateVersion

VersionMgr.Instance.RequestVersionUpdateInfo www加载projectManifestUrl, 检查远程projectManifest数据。

```
if (!VersionMgr.Instance.IsPackageNew)
{
    // 下载最新安装包
    UpdatePackage();
}
// 检查是否需要热更 (本地主版本号不可能比服务器主版本号大)
else if (VersionMgr.Instance.IsNeedHotUpdate)
{
    // 热更资源
    UpdateResource();
}
```

判断是否更新整包或热更

GameUpdateMgr.UpdateResource

热更资源

GameUpdateMgr.DownloadUpdateList

DownloadMgr.StartService

DownloadMgr.AsyncDownloadList

下载热更资源

GameUpdateMgr.OnFileDownload

GameUpdateMgr.OnAllDownloaded

UnzipThread.StartUnzip

下载完成, 按ver排序, 由小到大排序, 如果是zip文件则解压, 非zip文件则覆盖。然后把文件从temp目录剪切到资源目录, 并更新版本号, 并清空temp目录

GameUpdateMgr.OnUnzipFinished

GameUpdateMgr.OnUpdateComplete

发送热更结束事件HotUpdateEventType.HotUpdateComplete

GameUpdateHelper.OnHotUpdateComplete

Lua层

Bootstraplauncher:onHotUpdateComplete

LuaManager.StartupGame

C#层

判断是否需要加载Manifest:
LoadLuaBundleAsync("luascripts/framework");
LoadLuaBundleAsync("luascripts/logic")

Lua层

LuaManager.OnStartupGame

```
var module = lua.GetTable("AQ.Main");
LuaFunction main = module.GetLuaFunction("Main");
main.Call();
```

Main.Main()

Lua入口