

传奇十一人1.x客户端

任奇人

时年

里程碑

渠道：Android 9 + ios 2

版本：共发布正式版本37个



2014.7.15 第一个渠道QQ上线 (1.1.0)

2014.10.24 ios AppStore上线 (1.4.0)

2014.11.25 360上线 (1.4.2)

2014.12.20 新增华为，小米，UC渠道 (1.4.5)

2015.1.9 新增百度渠道 (1.4.5)

2015.1.22 新增ios同步推渠道 (1.5.0)

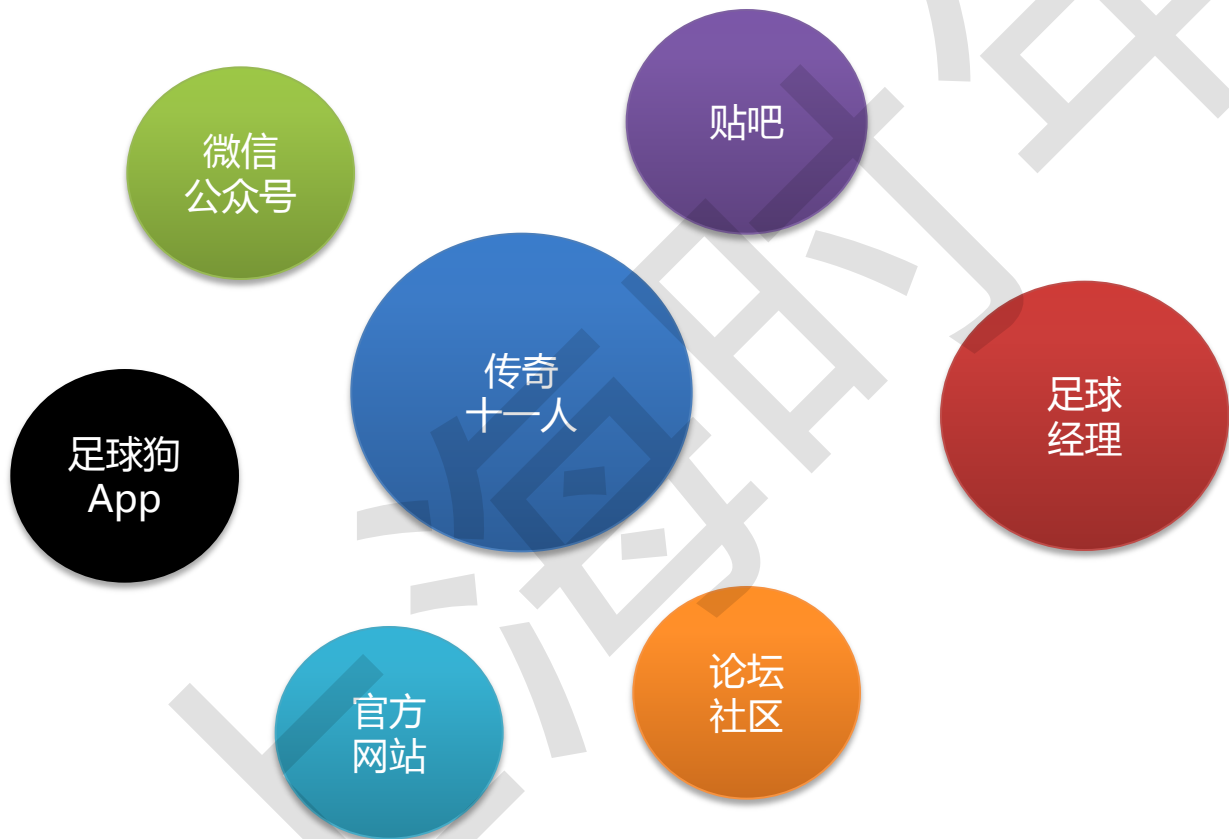
2015.4.14 新增OPPO渠道 (1.5.4)

2015.10.10 新增VIVO渠道 (1.6.4)

2015.12.13 新增魅族渠道 (1.6.6)



游戏生态圈



Cocos2d-x引擎

- 特点：开源，跨平台，多语言编
- 版本：2.x，3.x
- 目前游戏使用版本：
 - Win32：cocos2d-x 2.2.3
 - Android：cocos2d-x 2.2.3
 - Ios：升级到cocos2d-x 2.2.6 支持64位，添加ipv6支持

客户端框架

Classes

游戏功能代码

Resources

游戏资源

Engine

引擎修改

key

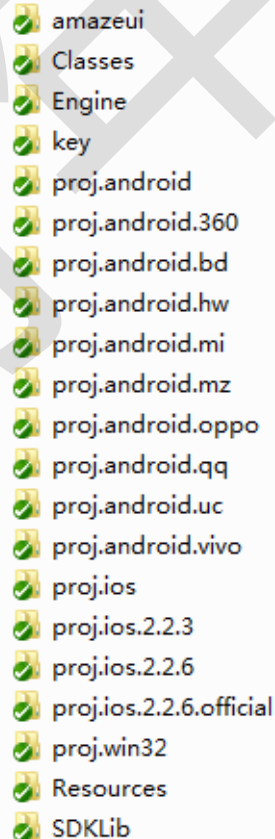
android打包密钥

SDKLib

渠道sdk库

proj.*

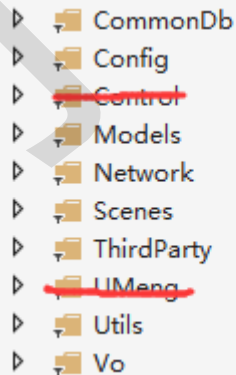
平台、渠道适配工程



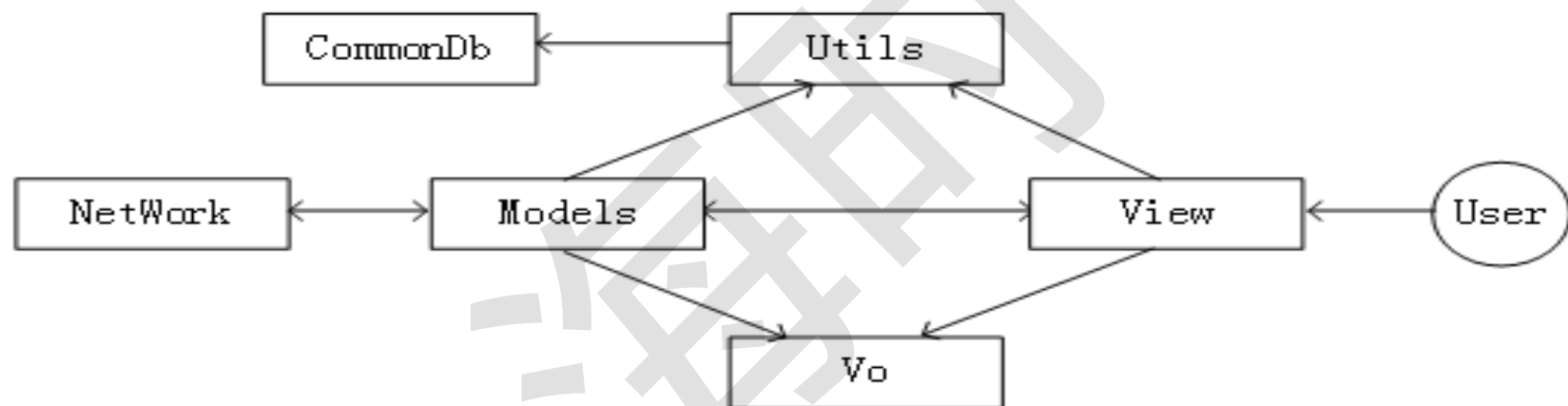
- amazeui
- Classes
- Engine
- key
- proj.android
- proj.android.360
- proj.android.bd
- proj.android.hw
- proj.android.mi
- proj.android.mz
- proj.android.oppo
- proj.android.qq
- proj.android.uc
- proj.android.vivo
- proj.ios
- proj.ios.2.2.3
- proj.ios.2.2.6
- proj.ios.2.2.6.official
- proj.win32
- Resources
- SDKLib

客户端框架

CommonDb	数据缓存
Config	配置，协议定义
Models	网络交互协议
Network	网络封装
Scenes	游戏UI
ThirdParty	第三方库：json，md5，sqlite
Utils	工具类：计算，数据管理
Vo	数据对象封装



客户端框架



玩法功能

- 生涯
- 球员和装备图鉴
- 经理阵容
- 招募球员
- 比赛展示
- 道具商城
- 球员培养
- 付费
- 对抗赛
- 活动
- 赛季
- 球场
- 跨服战
- 好友
- 聊天

主要类介绍

UserData

- 缓存用户数据
- 球员数据
- 装备数据
- 教练数据
- 球员关系数据
- 装备改造数据
- 俱乐部信息teamInfo
- 俱乐部加成信息
- 封装了球员战力计算等方法

主要类介绍

PropertyUtil
牌构造类

游戏中各种类型道具和球员、装备小卡

HttpManager

访问服务器类 最多10个model访问

StringHelp

xml解析类将xml key-value

JniUtil

实现了不同渠道Android调用C++方法
实现SDK登录、充值、游戏退出等方法

定义了不同渠道Android调用C++方法

主要类介绍

Scene/Show目录

比赛展示类 用于游戏中所有涉及比赛展示的功能

主要类介绍

- LayerController

界面、跳转管理

pushSubLayer

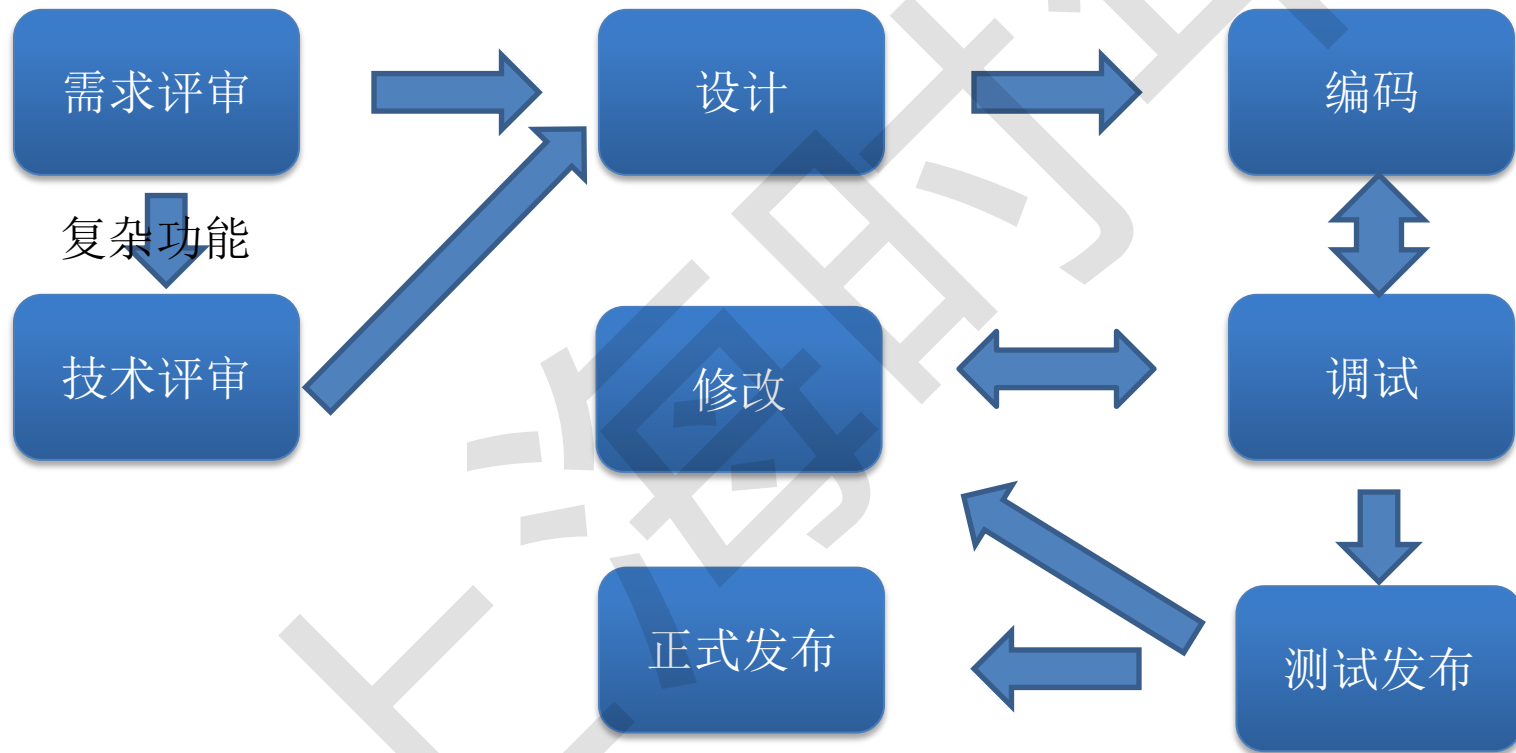
popSubLayer

replaceSubLayer

存在的问题

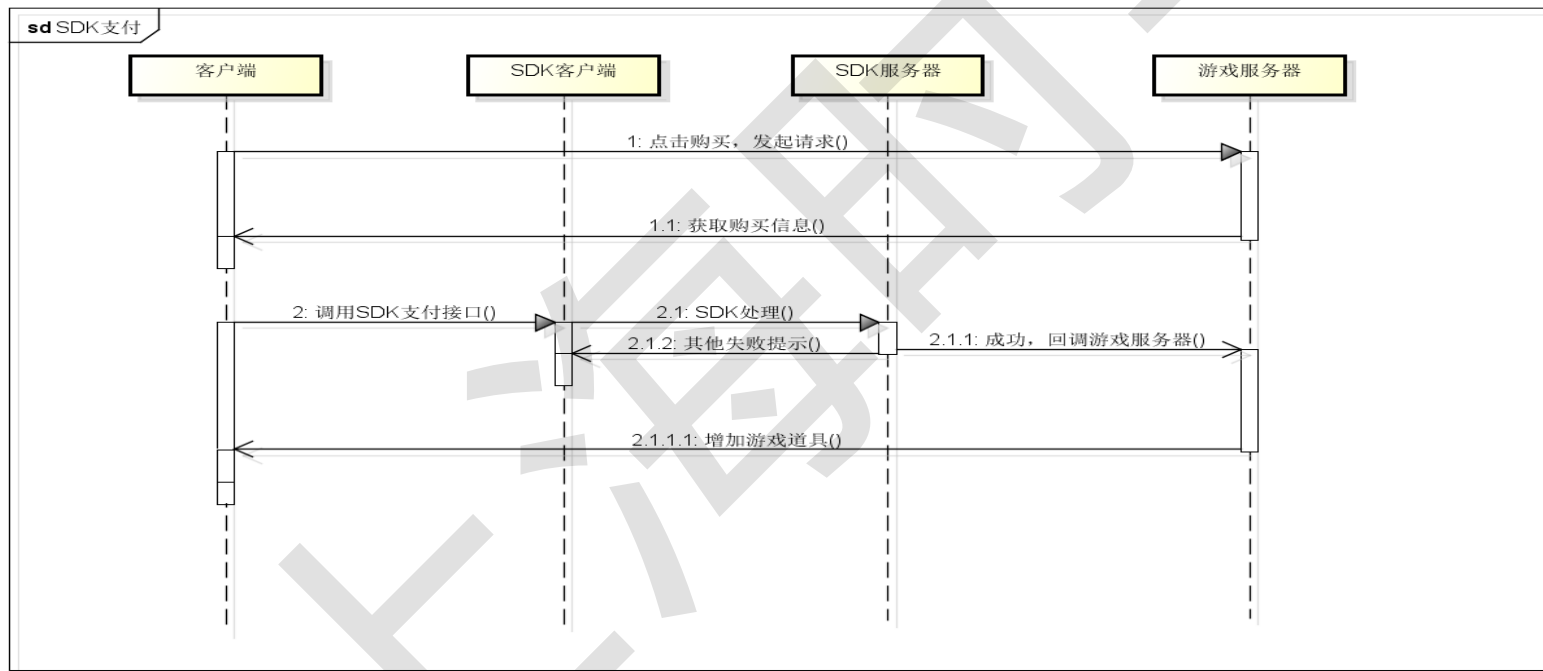
- 版本更新依赖渠道，线上问题无法及时解决
- 包体积越来越大
- 游戏特效动画缺少，表现力不强
- 邮件，提示，公告，聊天实时性一般，IM功能较弱
- 手动版本发布，流程复杂

工作流程



支付模块

支付流程



更新

- 更新球员数据资源（Common库）

一般步骤：

- 脚本执行修改测试Common库
- 使用Common库工程导出测试数据资源
- 部署到测试服验证
- 验证未通过执行第一步，通过后脚本执行修改正式Common库
- 使用Common库工程导出正式数据资源
- 部署到正式服

- 更新游戏数据

脚本执行修改game库数据，重新部署

更新

- 更新版本 (Android)

- 修改SVN版本号

LoginScene.cpp 修改#define SVN_REVISION 0001

- 修改Android各渠道工程版本号

修改Manest android:versionName= "1.7.5" 和 android:versionCode= "1705"

- 修改发布版本类型测试或正式标记

ServerDef.h #define OFFICIAL_SERVER 1 //1:release ,0:debug

- 修改渠道SDK配置

QQ渠道 支付接口参数" release" "test"

- 执行Eclipse打包编译 在工程bin目录下生成打包好的apk

- 若发布正式上线包，需将渠道包上传到渠道审核，

- 备份渠道签名包

- 上传渠道包到友盟更新

客户端缓存管理

- 数据库（ SQLite ） sqlite3
- XML文件 **StringHelp SAX解析**

将xml文件中key-value解析为CCDictionary对象

- CCUserDefaults UserDefaults.xml

存储了用户最近登录的uid、token、加密后的登录密码（官网版本）、登录的服务器编号和名称等

编译注意

- 类似Android源码编译机制或Cocos编译机制，在每个目录创建一个Android.mk分别编译该目录下的文件生成静态库，在总根目录下的Android.mk将所有的静态库加载进来，在Android工程中的Android.mk加载所有静态库生成一个动态库
- 如果开发需要增加了一个新目录，需要在该目录下创建Android.mk配置文件，在上一级目录下将该目录下编译的静态库加载进来

例如在Scenes目录下增加了EuroCup

EuroCup目录下创建Android.mk

Activity	2016/8/8 16:43	文件夹
Card	2016/8/5 16:16	文件夹
Career	2016/8/5 16:16	文件夹
Chat	2016/8/5 16:16	文件夹
Common	2016/8/5 16:16	文件夹
Email	2016/8/5 16:17	文件夹
EuroCup	2016/8/5 16:17	文件夹
Friend	2016/8/5 16:17	文件夹
Guide	2016/8/5 16:16	文件夹
Helper	2016/8/5 16:16	文件夹
Home	2016/8/5 16:17	文件夹

```
LOCAL_PATH := $(call my-dir)

include $(CLEAR_VARS)

LOCAL_MODULE := lescene_eurocup

LOCAL_MODULE_FILENAME := libscene_eurocup

CPP_FILE_LIST := $(wildcard $(LOCAL_PATH)/*.cpp)
LOCAL_SRC_FILES := $(CPP_FILE_LIST:$(LOCAL_PATH)/%=%)
LOCAL_EXPORT_C_INCLUDES := $(LOCAL_PATH)/..
LOCAL_C_INCLUDES += $(LOCAL_PATH)/..

LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene

LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += cocos2dx_static
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += mobclickcpp_static
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += cocosdensation_static
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += box2d_static
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += chipmunk_static
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += cocos_extension_static

include $(BUILD_STATIC_LIBRARY)

$(call import-module,cocos2dx)
$(call import-module,libMobClickCpp)
$(call import-module,cocos2dx/platform/third_party/android/prebuilt/libcurl)
$(call import-module,CocosDenshion/android)
$(call import-module,extensions)
$(call import-module,external/Box2D)
$(call import-module,external/chipmunk)
```

静态库名

加载该目录下的所有.h和.cpp文件

一般都需要加载这个静态库，因为引用了该目录下的文件

- Scenes目录下的Android.mk需要修改

```
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_activity
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_card
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_career
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_chat
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_common
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_email
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_eurocup
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_friend
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_guide
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_helper
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_home
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_lineup
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_login
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_match
LOCAL_WHOLE_STATIC_LIBRARIES += lescene_reinforce
```

加载静态库

```
$(call import-module,Activity)
$(call import-module,Card)
$(call import-module,Career)
$(call import-module,Chat)
$(call import-module,Common)
$(call import-module,Email)
$(call import-module,EuroCup)
$(call import-module,Friend)
$(call import-module,Guide)
$(call import-module,Helper)
$(call import-module,Home)
$(call import-module,Lineup)
```

加载编译目录

A

```
CCFileUtils::sharedFileUtils()->addSearchPath("NewUI/Chat");
CCFileUtils::sharedFileUtils()->addSearchPath("NewUI/Stadium");
CCFileUtils::sharedFileUtils()->addSearchPath("NewUI/Stadium/Coach");
CCFileUtils::sharedFileUtils()->addSearchPath("NewUI/Society");
CCFileUtils::sharedFileUtils()->addSearchPath("NewUI/Audit");
CCFileUtils::sharedFileUtils()->addSearchPath("NewUI/CrossServer");
CCFileUtils::sharedFileUtils()->addSearchPath("NewUI/EuroCup");
CCFileUtils::sharedFileUtils()->addSearchPath("NewUI/Team");

UMengConsumeLog::getInstance()->umengStartWithAppkey();
```

THANK YOU

考题链接:

<http://test.91fifa.com/jq/9369844.aspx>