游戏加密加载

游戏加密加载库

sdk接入

pod 'luaLoadlib', :git => 'https://。。。。。。/luaLoadlib.git'

接口说明

头文件

ZipLoader.h

代码调用

在applicationDidFinishLaunching处调用

﻿

std::string output = std::string(getBundleWritableRoot()) + "qwert1/";

std::string path = std::string(getBundleResRoot()) + "加密文件路径";

if(!isBundleDirectoryExist(output.c\_str())) {

loadZipFile(path.c\_str(), output.c\_str());

}

cocos2d::FileUtils::getInstance()->addSearchPath(output);

cocos2d::FileUtils::getInstance()->addSearchPath(output + "src/");

cocos2d::FileUtils::getInstance()->addSearchPath(output + "res/");

cocos2d::FileUtils::getInstance()->addSearchPath(output + "src/res/");

if (engine->executeScriptFile((output + "src/main.lua").c\_str()))

{

return false;

}

﻿

﻿

加密方式

加解密需要使用混淆工具指令

加密指令

sh ..../HYCodeScan.sh --encrypt -i 输入的文件夹 -o 输出的加密文件位置

解密指令

sh ..../HYCodeScan.sh --decrypt -i 输入的加密文件 -o 输出的文件夹