

分布式打包客户端和服务器通信没有做 MTU 切片的处理，因此每个 socket 的 send 要小于 MTU 的值。

分布式打包客户端设计的运行流程：

将压缩包 Van.zip 解压到项目根目录（client 目录）。

Van 会下载 AOI 客户端并安装到 C 盘根目录。

启动之后，Van 自动退出，AOI 在后台运行，AOI 程序的执行逻辑的入口即是 AOI 目录下的 main 脚本，可用文本编辑器打开。

Van 会自动检测 Unity 版本，如果不是 4.3.1 会自动退出。参与打包的机器可以随时启动连上服务器，随时可以断开，虽然可以修复这样带来的负面影响，不过这样会影响打包的过程。有打过包的机器，只要在打包结束前连一次服务器，将打过的资源上传，即可不对本次打包的流程造成任何影响。

目前只有单用户打包，不能实现多用户。

目前没有资源回传功能，打包完，资源需要去服务器上取。