热更新

mod\_mgr模块

engine.run\_time\_data 包含了，哪些模块require哪些模块。

比如，活动模块，

engine.run\_time\_data[“activity”]表里就是活动requie的模块

function on\_update(update\_mod\_name)

if 'config' == update\_mod\_name then

Config = engine.mod\_get\_handle(\_NAME,'config')

elseif 'data.config.base' == update\_mod\_name then

config\_base = engine.mod\_get\_handle(\_NAME,'data.config.base')

end

end

这里就是把加载的模块放入engine.run\_time\_data中，但并不require，\_NAME是本模块名，比如活动中，\_NAME = logic.activity

然后

engine.mod\_onload(\_NAME,load\_mods,on\_update,onSystemInit,onSystemTerm)

load\_mods是

local load\_mods = {

'config', --配置文件

};

其实就是调用onLoad函数，在onLoad函数中，对load\_mods表中的模块迭代loadModule函数。

在此函数中，指定

module\_data.\_onUpdate

module\_data.\_onSystemInit

module\_data.\_onSystemTerm方法

然后require每个模块

**热更的时候，调用reload函数**