小游戏2移植其实很简单，只要把代码和资源文件夹拷到新封存的版本即可（以926版本为例））

1. 将脚本文件夹AuditScrits整个复制到E:\zyz\_Ios\_20180926\Assets\Scripts\work目录下，然后将资源文件夹AuditResrource整个拷到E:\zyz\_Ios\_20180926\Assets\Sources\Product目录，然后在E:\zyz\_Ios\_20180926\Assets\Sources\Product\Scene目录下新建一个审核的战斗场景目录，将战斗场景的相关文件拷进去，然后修改config参数成小游戏2参数，启动工程，能正常运行即可。下面是一些需要注意的点。
2. Unity player setting里面是配置需要对照上个工程全部配好
3. 将战斗载入图的表，battleloading里面的图全部修改为loading\_audit
4. 做安装包更新的时候。Resource 里面的资源配置表的基础版本号，必须做版本提升。
5. Restable\_audit的表，全部都是在更新版本的restable的副本上再修改（修改摄像机表格cam\_deff以及往里面添加审核摄像机的表格的时候）
6. 先询问波哥摄像机是否有改动，若无改动，直接将上个版本的cam\_def表格拷到新的restable\_audit文件夹目录下，然后将camseq\_pve\_atk\_audit1到10这十个表格拷过去
7. zh-hans也是在副本的基础上进行修改，IOS上严格区分大小写，所以像名字这种一定要大小写对应上
8. 战斗中英雄头像的可打断，需要代码去审核屏蔽（fightwujiang脚本）
9. 每次封版的时候，IOS上需要重新拷 “混淆”文件夹里面的三个文件到editor的tool文件夹，混淆.sh文件也要改路径
10. 每次做热更，资源更新的时候，把newbuddle和zip两个文件夹发给秋洋，Buddle可以不删除了，只有每次换了物料之后，再删除重新生成
11. Zip里面的压缩文件的名字和localfile里面的序号要对应上
12. streamingassets文件夹 把压缩包和file文件考进去,可以改变加载方式（这是检验buddle有没打对的方式）
13. auditmap，移植小游戏后，需要将原来的auditmap内容拷贝过去
14. 添加 name1\_audit和name2\_audit
15. 检查config里面是否添加了审核所需要修改的参数（主要是和上一版本对比），比如auditpvemap
16. 是否将tableconverter的代码改动使之可以转表审核表，对比两个版本脚本的不同去修改