



2016 杭州·云栖大会
THE COMPUTING CONFERENCE

云栖社区
yq.aliyun.com

Hilo——电商互动游戏引擎

——开源地址：[hiloteam/Hilo](https://github.com/hiloteam/Hilo)



主办单位： 杭州

 Alibaba Group
阿里巴巴集团

战略合作伙伴：

署名：江成
职称：资深前端开发工程师



扫码观看大会视频

Keypoint :

- 1.业务背景（来源、目标）
- 2.实施环境（客户端、用户、玩法）
- 3.Hilo 组成 & 落地（系统模块、应用）
- 4.其他（未来、联动）



一、营销：电商互动的主战场



- 1.品牌事件：周年庆等
- 2.玩法事件：如AR等
- 3.节日事件：如端午，圣诞，春节
- 4.行业事件：汽车节，家装节
- 5.电商事件：双十一，年终促





意想不到，不常看到

新奇的玩法，吸引眼球和流量



营销对象

品牌营销，节日事件，氛围事件，行业事件





品牌营销





索菲亚整体衣柜定制
市场参考价: ¥1599
一口价: ¥1599

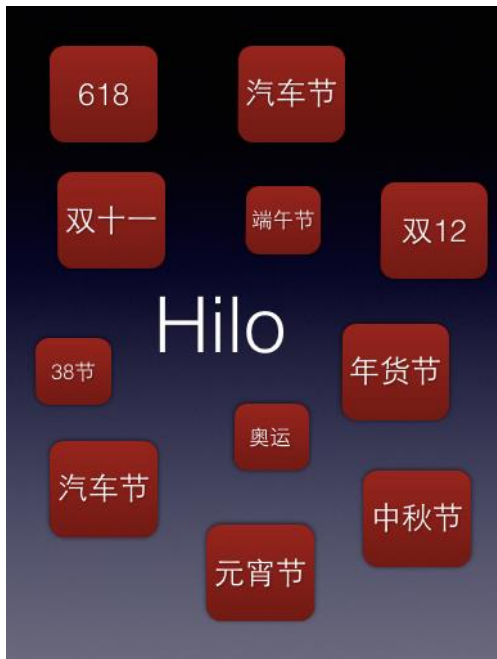
券¥10



节日和行业



扫码观看大会视频



1.承接营销任务

2.拓展玩法



二、实施环境&方案

端



用户



客户端



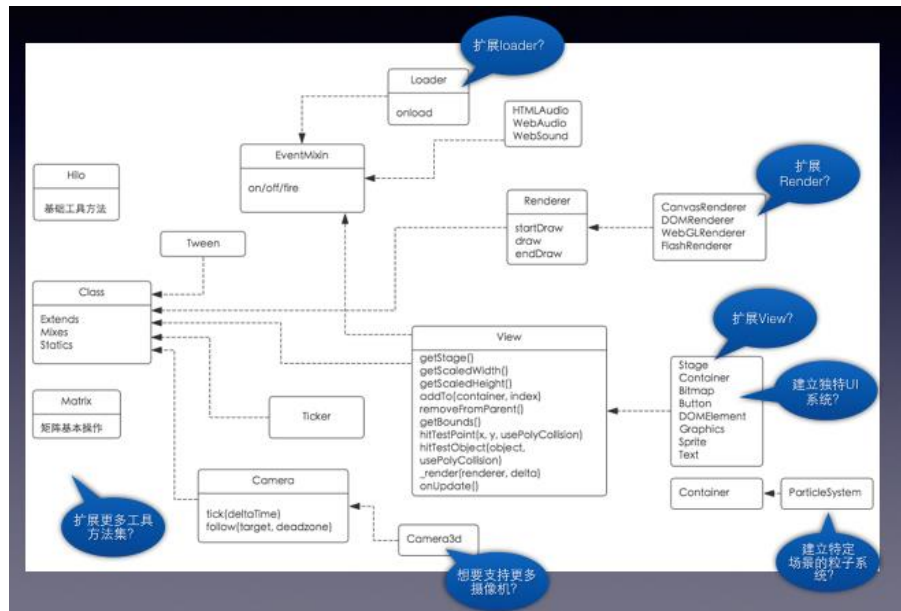
Hybrid API

定制API (AR)



扫码观看大会视频

三、Hilo组成及应用



1.gzip后 24kb !

2.聚焦渲染，其他事情交给工具和编辑器（数据）

3.低耦合，部分JS文件可独立成独立功能lib



多种渲染方案：

1

DOM渲染

出于性能考虑，降级处理；利用 HTML和CSS构建丰富的UI
；融合到其他组件中

2

Canvas & WebGL

canvas: 工程项目中主要的渲染方式;预渲染，分片渲染
webGL:直接对GPU编程，渲染更加丰富;更加高效的性能

3

Flash渲染

JSBridge 方式构建独立的Flash渲染系统

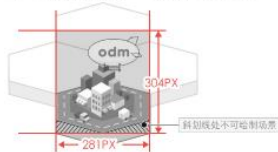


狂欢城

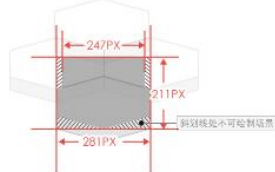


1 建筑尺寸

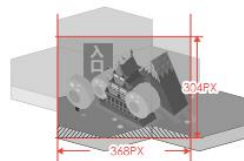
A. 一环、二环品牌建筑尺寸：建筑保持在灰色区域内



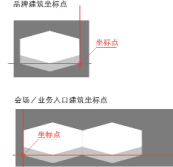
B. 三环、四环品牌建筑尺寸：建筑保持在灰色区域内



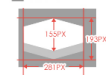
C. 会场/业务入口尺寸



3 坐标

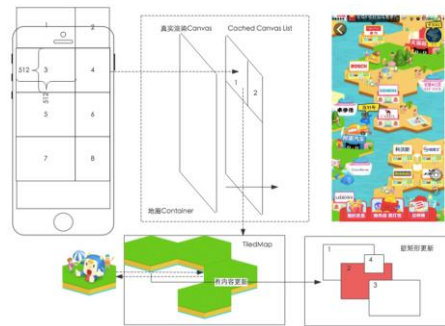
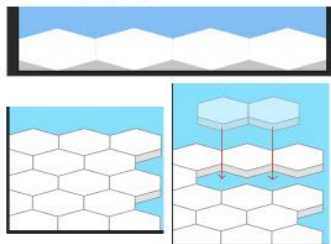


2 底座尺寸



4 地面铺布方法

一六边形，可以组成所需的地面形状，节省资源，并便于前端修改调整。
一排4个——左边为起点，六边形最下点对其屏幕底边——
以此为准起始排布（IPHONE6PLUS尺寸1125除以4，为281.25。右边会余一点）



Efficient tile editing tools like stamp, fill and terrain brushes.

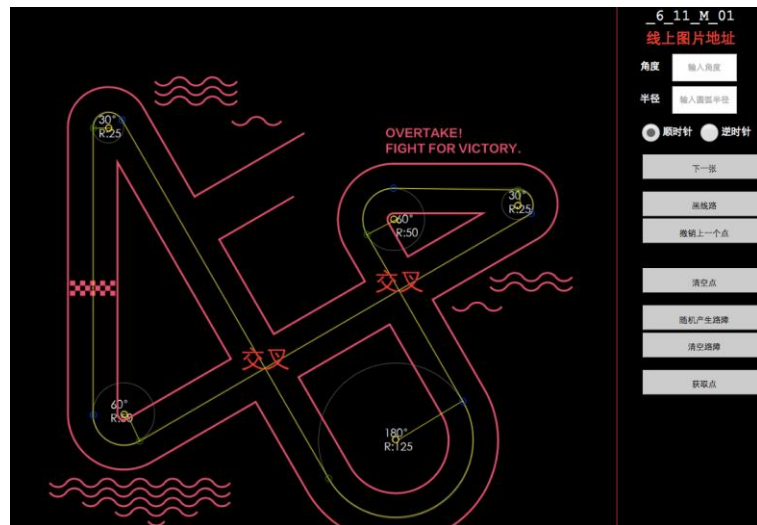


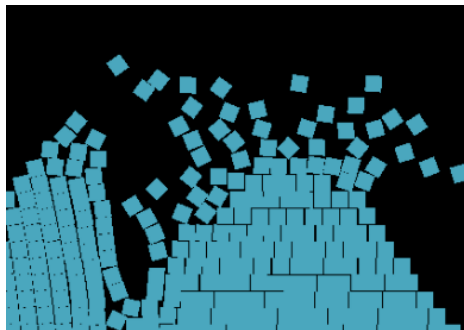
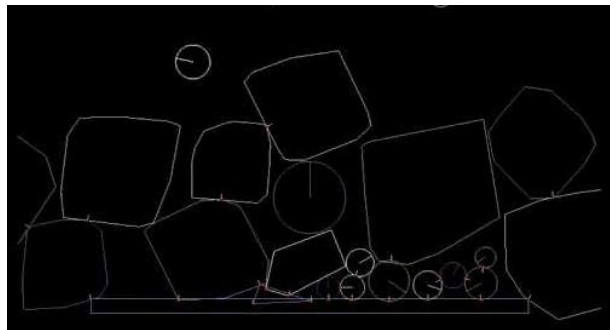
Rectangle, ellipse, polygon and image objects can be placed with pixel precision.



扫码观看大会视频

618 竞速赛车

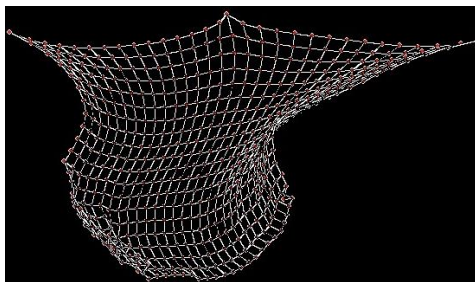
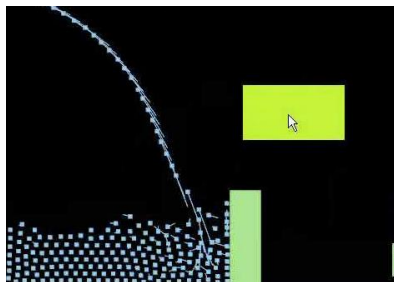




物理系统：ChipMunk

刚体

弹簧体



流体

布料

液体



扫码观看大会视频

骨骼及动画系统



1.自有动画编辑工具

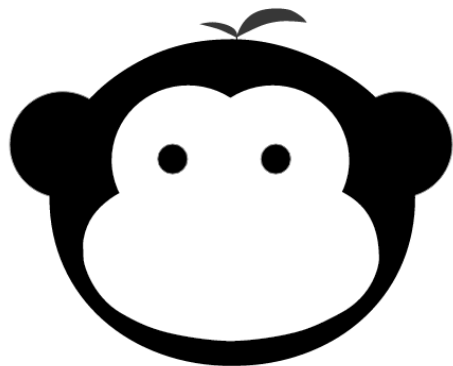
css动画导出

Hilo动画导出

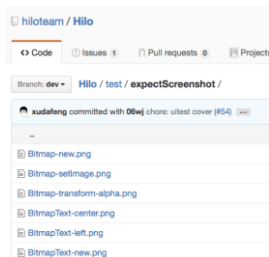
weex动画导出

2.支持第三方，如Dragbone等





Macaca



Egret Engine



扫码观看大会视频

2016 The
Computing
Conference
THANKS

