

# 读我

## 一、目录介绍

#FighterTester/	主程序源工程
_Jsfl/	常用 Flash 脚本安装
_Tool/	必需工具包
assets/	部分素材源文件
embed/	嵌入 swf 资源源文件
f_assistant/	辅助源文件
f_fighter/	人物源文件
map/	地图源文件
<a href="#">#ReadMe.pdf</a>	<a href="#">本说明文档</a>
_Debug.bat	脚本_执行调试模式（脱离 IDE）
_Publish.bat	脚本_发布正式版
ABCMerge.log	工具 ABCMerge 输出日志

## 二、环境搭建

操作系统：Windows7 SP1 旗舰版 64 位 [简体中文版](#)

软件：Adobe Flash Builder 4.7 （简称 FB）

软件：Adobe Flash Professional CC 2015 （简称 FlashCC2015）（fla 文件都是此版本编辑）

在你的工程目录下新建【bvn\_work/】文件夹，在【bvn\_work/】下解压【swf\_output.7z】与【swf\_source.7z】文件内容。此时【bvn\_work/】下应该有【swf\_output/】和【swf\_source/】。

为保证工程尽量正常运行，请避免工程路径包含空格。

执行完上述操作后工具包内的脚本才可正常运行。

注：[简体中文](#)操作系统是必需的，部分脚本编码方式与其他语言操作系统不兼容。

## 三、安装脚本

执行【/bvn\_work/swf\_source/\_Jsfl/\_Install.bat】文件，如果一切正常，将会看到一个黑色窗口一闪而过，此时成功安装。如果安装过程发生错误，黑色窗口将不会自动关闭，错误信息将在上面显示。

检查脚本安装是否完成：打开 FlashCC2015，查看【命令(C)】菜单，是否已经出现【5DPLAY】与【TKCB】项。



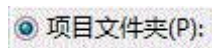
#### 四、批量发布 .xfl 源文件

启动 FlashCC2015，执行【命令(C)/5DPLAY/批量发布源文件】，选择【/bvn\_work/swf\_source/】文件夹，选择完成后，程序将会自动编译指定文件夹下的全部 fla 和 xfl 文件到输出目录。

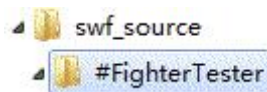
```
发布完成：/map/UchinaruSekai/U
发布完成：/map/IangetsuHaka/Ia
一共 99 个文档，发布完成 99 个
```

#### 五、编译主面板源工程文件

启动 FB，执行【文件(F)/导入 Flash Builder 项目(I)...】，选择【项目文件夹(P)】单选框：



点击右侧【浏览(R)...】按钮，选择【/bvn\_work/swf\_source/#FighterTester/】目录：




点击【完成(F)】按钮完成导入。导入完成后左侧【包资源管理器】窗口中将显示已导入的项目：

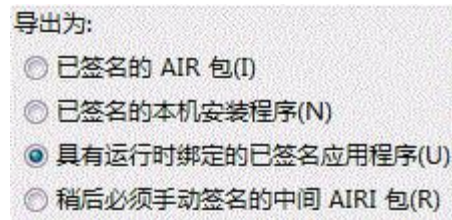


执行调试：

单击菜单栏调试按钮【】，即可现场调试已编写的代码。


发布正式版：

单击菜单栏【】按钮或执行【项目(P)/导出发行版(R)...】，在弹出的【导出发行版】对话框中，将【具有运行时绑定的已签名应用程序(U)】单选框选中：



单击【下一步(N)>】按钮，稍后弹出【打包设置】对话框，会提示未选择任何证书：

### 打包设置

 未选择任何证书。

由于并没有证书文件，此窗口直接关闭即可，正式版文件实际已编译完成。

执行【/bvn\_work/swf\_source/\_Publish.bat】，会唤起【ABCMerge】程序对上述过程已编译完成的主程序进行压缩优化，并将其移动并替换到【/bvn\_work/swf\_output/FighterTester.swf】文件，至此，**正式版 swf 发布完成**。