

工作交接

📅 Deadline	
☰ Property	记录
▼ Status	需求

广告

- 锻造跳转差一个文字的美术资源
- 弹球差文字的UI设计、协议联调

大Boss还没开始

- 神器VIP补充金币，协议通，差个UI设计

分包

- 分包构建脚本

Subpackage.ts启动脚本，解析相关参数，执行控制器

Handler.ts控制器执行脚本，初始化config，根据config执行分包，删除分包源文件、创建分包版本描述文件

Config.ts分包配置解析脚本，根据分包配置及游戏中的allConfig.json匹配每个分包对应的资源

ItemHandler.ts分包脚本，根据config拷贝资源，创建资源包zip，记录资源包md5及版本

Utils.ts通用工具类

- 分包配置

配置在tools\subpackage目录下，以release分支为准（分包描述不一样）

Subpackage表为分包版本描述配置key为游戏内对应的加载key，名称及描述对应多语言key，资源包对应相应的资源配置表名

除Subpackage表外其他为资源配置表，path对应路径，type对应匹配规则，资源配置表名

理论上大Boss完成后需要配置新房间资源表，（假设）名称为BossRoom，配置文件路径8，匹配规则3；配置文件路径1，匹配规则4；配置文件路径2，匹配规则4；配置文件路径3，匹配规则4；配置文件路径4，匹配规则4；

- 游戏分包逻辑

Subpackage.ts分包管理类，处理初始化、获取信息、加载等。分包版本独立，构建时根据文件差异自动更新

SubpackageDownloadUI.ts更新下载进度界面的组件脚本

SubpackageDownloadProgress.ts更新下载进度控件的组件脚本

SubpackageDownloadAlert.ts下载进度弹窗的组件脚本

SubpackageCtl.ts游戏内统一处理分包UI及下载的接口

-