



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 109408104 A
(43)申请公布日 2019.03.01

(21)申请号 201811088693.9

(22)申请日 2018.09.18

(71)申请人 天津龙拳风暴科技有限公司
地址 301721 天津市武清区京津科技谷产
业园和园道89号29栋701室-28(集中
办公区)

(72)发明人 符璨

(74)专利代理机构 北京路浩知识产权代理有限
公司 11002
代理人 王莹 李相雨

(51)Int.Cl.
G06F 8/71(2018.01)

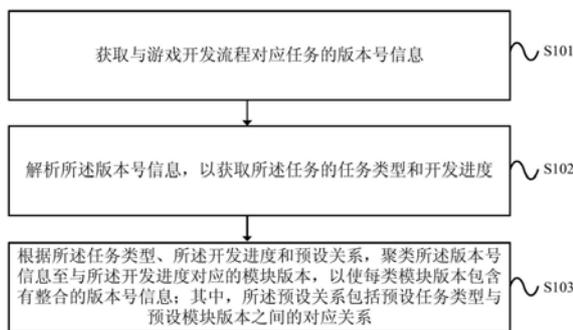
权利要求书1页 说明书7页 附图2页

(54)发明名称

一种获取游戏整合信息的方法及装置

(57)摘要

本发明实施例提供一种获取游戏整合信息的方法及装置,所述方法包括:获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。所述装置执行上述方法。本发明实施例提供的方法及装置,先获取游戏开发流程对应任务的任务类型和开发进度,再聚类版本号信息至与开发进度对应的模块版本,能够获取游戏整合信息,进而有效地管理不同工作分工造成的碎片化的游戏信息。



1. 一种获取游戏整合信息的方法,其特征在于,包括:
获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;
解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;
根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。
2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,所述游戏开发流程对应任务,包括:
所述游戏开发流程对应若干选择模块;每个选择模块对应若干所述任务。
3. 根据权利要求2所述的方法,其特征在于,不同所述任务类型对应的不同版本号信息预先分别存储在不同终端中;相应的,所述获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息,包括:
从所述不同终端中分别接收所述不同版本号信息。
4. 根据权利要求3所述的方法,其特征在于,所述从所述不同终端中分别接收所述不同版本号信息的步骤之前,所述方法还包括:
向所述不同终端中分别发送不同版本号信息的获取请求;
获取所述获取请求的发送时间与所述不同版本号信息的接收时间之间的时间间隔;
若判断获知所述时间间隔大于预设时间间隔,则向大于预设时间间隔的目标终端发送提示接收超时的提示消息。
5. 根据权利要求3所述的方法,其特征在于,所述方法还包括获取所述版本号信息的发送状态信息,所述发送状态信息包括发送成功、等待发送和发送失败。
6. 根据权利要求1至5任一所述的方法,其特征在于,所述版本号信息携带有开发时间和任务类型标识;相应的,所述解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度,包括:
根据所述任务类型标识,获取任务类型;以及根据所述开发时间获取所述开发进度。
7. 根据权利要求1至5任一所述的方法,其特征在于,所述聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本的步骤之后,所述方法还包括:
发布包含有整合的版本号信息的每类模块版本。
8. 一种获取游戏整合信息的装置,其特征在于,包括:
获取单元,用于获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;
解析单元,用于解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;
整合单元,用于根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。
9. 一种电子设备,其特征在于,包括:处理器、存储器和总线,其中,
所述处理器和所述存储器通过所述总线完成相互间的通信;
所述存储器存储有可被所述处理器执行的程序指令,所述处理器调用所述程序指令能够执行如权利要求1至7任一所述的方法。
10. 一种非暂态计算机可读存储介质,其特征在于,所述非暂态计算机可读存储介质存储计算机指令,所述计算机指令使所述计算机执行如权利要求1至7任一所述的方法。

一种获取游戏整合信息的方法及装置

技术领域

[0001] 本发明实施例涉及网络游戏技术领域,具体涉及一种获取游戏整合信息的方法及装置。

背景技术

[0002] 随着互联网技术的发展,网络游戏越来越受到人们的喜爱。

[0003] 为了满足人们对游戏的喜好,游戏开发商开发的游戏更新越来越频繁,且更新内容也越来越多,负责游戏开发人员的工作分工也日益复杂,由于工作分工的细化,造成了众多碎片化的游戏信息(例如版本号信息),也不利于信息管理。

[0004] 因此,如何避免上述缺陷,有效地管理不同工作分工造成的碎片化的游戏信息,成为亟须解决的问题。

发明内容

[0005] 针对现有技术存在的问题,本发明实施例提供一种获取游戏整合信息的方法及装置。

[0006] 第一方面,本发明实施例提供一种获取游戏整合信息的方法,所述方法包括:

[0007] 获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;

[0008] 解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;

[0009] 根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。

[0010] 第二方面,本发明实施例提供一种获取游戏整合信息的装置,所述装置包括:

[0011] 获取单元,用于获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;

[0012] 解析单元,用于解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;

[0013] 整合单元,用于根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。

[0014] 第三方面,本发明实施例提供一种电子设备,包括:处理器、存储器和总线,其中,

[0015] 所述处理器和所述存储器通过所述总线完成相互间的通信;

[0016] 所述存储器存储有可被所述处理器执行的程序指令,所述处理器调用所述程序指令能够执行如下方法:

[0017] 获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;

[0018] 解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;

[0019] 根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。

- [0020] 第四方面,本发明实施例提供一种非暂态计算机可读存储介质,包括:
- [0021] 所述非暂态计算机可读存储介质存储计算机指令,所述计算机指令使所述计算机执行如下方法:
- [0022] 获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;
- [0023] 解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;
- [0024] 根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。
- [0025] 本发明实施例提供的获取游戏整合信息的方法及装置,先获取游戏开发流程对应任务的任务类型和开发进度,再聚类版本号信息至与开发进度对应的模块版本,能够获取游戏整合信息,进而有效地管理不同工作分工造成的碎片化的游戏信息。

附图说明

- [0026] 为了更清楚地说明本发明实施例或现有技术中的技术方案,下面将对实施例或现有技术描述中所需要使用的附图作一简单地介绍,显而易见地,下面描述中的附图是本发明的一些实施例,对于本领域普通技术人员来讲,在不付出创造性劳动的前提下,还可以根据这些附图获得其他的附图。
- [0027] 图1为本发明实施例获取游戏整合信息的方法流程示意图;
- [0028] 图2为本发明实施例获取任务的版本号信息的截图;
- [0029] 图3为本发明实施例获取游戏整合信息的装置结构示意图;
- [0030] 图4为本发明实施例提供的电子设备实体结构示意图。

具体实施方式

- [0031] 为使本发明实施例的目的、技术方案和优点更加清楚,下面将结合本发明实施例中的附图,对本发明实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述,显然,所描述的实施例是本发明一部分实施例,而不是全部的实施例。基于本发明中的实施例,本领域普通技术人员在没有作出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例,都属于本发明保护的范围。
- [0032] 图1为本发明实施例获取游戏整合信息的方法流程示意图,如图1所示,本发明实施例提供一种获取游戏整合信息的方法,包括以下步骤:
- [0033] S101:获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息。
- [0034] 具体的,装置获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息。装置可以是管理服务器,所述游戏开发流程对应任务,可以包括:所述游戏开发流程对应有若干选择模块;每个选择模块对应有若干所述任务。图2为本发明实施例获取任务的版本号信息的截图,如图2所示,游戏名称为snk,可以采用下拉菜单的方式进行选择,该游戏的开发流程对应有若干选择模块,其中一个选择模块为snk_package_ios,选择模块可以理解为将开发流程模块化,基于模块化的开发流程进行游戏开发,该选择模块可以具体解析出游戏名称为snk,游戏开发的模块化功能为包装,是基于ios平台的。该选择模块进一步对应有若干任务,参照图2,任务可以包括svn检出数值、svn检出技能脚本、svn检出剧情和svn检出美术资源等,其中svn是Subversion的简称,是一个开放源代码的版本控制系统,相较于RCS、CVS,它采用了

分支管理系统,它的设计目标就是取代CVS。互联网上很多版本控制服务已从CVS迁移到Subversion。说得简单一点svn就是用于多个人共同开发同一个项目,共用资源的目的。svn检出数值可以理解为游戏中需要经常改变的配置参数项的配置参数,例如游戏人物的攻击力数值、血量等。svn检出技能脚本可以理解为游戏人物的技能配置项、svn检出剧情和svn检出美术资源可按照游戏开发中常规意义进行理解,不再赘述。

[0035] S102:解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度。

[0036] 具体的,装置解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度。参照上述说明,上述svn检出数值、svn检出技能脚本、svn检出剧情和svn检出美术资源可以分别对应四种任务类型,版本号信息可以携带有开发时间和任务类型标识,例如版本号信息可以为master_180814_01,其中master是任务类型标识,例如用于标识检出剧情、180814是开发时间、01是开发任务类型master的版本号。因此,所述解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度,可以包括:根据所述任务类型标识,获取任务类型;以及根据所述开发时间获取所述开发进度,即通过开发时间反映游戏开发的开发进度,例如开发时间为180814的开发进度要比开发时间为180812的开发进度要更快一些。不同所述任务类型对应的不同版本号信息预先分别存储在不同终端中;相应的,所述获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息,包括:从所述不同终端中分别接收所述不同版本号信息,参照上述说明,svn检出数值对应的版本号信息预先存储在终端A中、svn检出技能脚本对应的版本号信息预先存储在终端B中、svn检出剧情对应的版本号信息预先存储在终端C中、svn检出美术资源对应的版本号信息预先存储在终端D中。实际上,终端A是负责svn检出数值开发的工作人员所使用的终端,同理,终端B~终端D不再赘述。因此,装置可以获取到不同工作分工的工作人员对应的开发任务的版本号信息。

[0037] 进一步地,该方法还可以:向所述不同终端中分别发送不同版本号信息的获取请求;获取所述获取请求的发送时间与所述不同版本号信息的接收时间之间的时间间隔;若判断获知所述时间间隔大于预设时间间隔,则向大于预设时间间隔的目标终端发送提示接收超时的提示消息。接收时间可以理解为实际接收到版本号信息的时间,预设时间间隔可以根据实际情况自主设置,举例说明如下:以svn检出数值对应的版本号信息为例,装置向终端A发送svn检出数值对应的版本号信息的获取请求(请求的是最新的版本号信息),终端A在接收到该获取请求后,可以通过索引等方式查找到要发送给装置的版本号信息,再发送给装置,由于索引查找、版本号信息的内容、网络状况等多因素的影响,可能导致装置接收到版本号信息的接收时间与获取请求的发送时间之间的时间间隔较长,如果大于预设时间间隔,则说明与该终端A对应的工作人员开发的任務存在问题缺陷,因此,向目标终端(为终端A)发送提示接收超时的提示消息,以便该工作人员及时发现问题,尽早处理。

[0038] 为了进一步便于监控,还获取所述版本号信息的发送状态信息,所述发送状态信息包括发送成功、等待发送和发送失败,该发送状态信息可以理解为对开发公司内部发送的版本号信息,可以理解如下:在装置接收到所有终端(终端A~终端D)之后,对内发布的版本号信息,实际的应用价值在于,终端A对应工作人员并不知道终端B~终端D对应工作人员的开发情况,而对于终端A对应工作人员需要及时了解到终端B~终端D对应工作人员的开发情况,因此,需要定期或不定期地由装置对内发布所有终端的版本号信息,等待发送可以理解为不同任务的不同版本号信息,需要有序地先后顺序发送,例如,要先发送svn检出技

能脚本,再发送svn检出数值,如果同时对所有的任务发送,但svn检出技能脚本对应的任务没有发送完,则svn检出数值就处于等待发送状态。

[0039] S103:根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。

[0040] 具体的,装置根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。参照上述举例,预设关系中的预设任务类型为svn检出数值和svn检出技能脚本对应的预设模块版本为预设模块版本a,即如果svn检出数值对应的版本号信息为jcsz_20180814_01、svn检出数值对应的版本号信息为jcsz_20180815_02、如果svn检出技能脚本对应的版本号信息为jcjnjb_20180814_01、svn检出技能脚本对应的版本号信息为jcjnjb_20180815_02;则将jcsz_20180814_01和jcjnjb_20180814_01聚类为模块版本jcsz_jnjb_20180814_01;将jcsz_20180815_02和jcjnjb_20180815_02聚类为模块版本jcsz_jnjb_20180815_02,同理,采用该聚类方式对所有任务版本号信息进行聚类,得到多类模块版本,每类模块版本包含有整合的版本号信息,所有的模块版本便包含有所有整合的版本号信息。

[0041] 在该步骤之后,该方法还包括:发布包含有整合的版本号信息的每类模块版本。这里可以理解为对外方发布,可以包括向游戏玩家发布等,不作具体限定。

[0042] 本发明实施例提供的获取游戏整合信息的方法,先获取游戏开发流程对应任务的任务类型和开发进度,再聚类版本号信息至与开发进度对应的模块版本,能够获取游戏整合信息,进而有效地管理不同工作分工造成的碎片化的游戏信息。

[0043] 在上述实施例的基础上,所述游戏开发流程对应任务,包括:

[0044] 所述游戏开发流程对应应有若干选择模块;每个选择模块对应应有若干所述任务。

[0045] 具体的,装置中的所述游戏开发流程对应应有若干选择模块;每个选择模块对应应有若干所述任务。可参照上述实施例,不再赘述。

[0046] 本发明实施例提供的获取游戏整合信息的方法,能够获取到每个选择模块对应的若干任务,进一步保证该方法正常进行。

[0047] 在上述实施例的基础上,不同所述任务类型对应的不同版本号信息预先分别存储在不同终端中;相应的,所述获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息,包括:

[0048] 从所述不同终端中分别接收所述不同版本号信息。

[0049] 具体的,装置从所述不同终端中分别接收所述不同版本号信息。可参照上述实施例,不再赘述。

[0050] 本发明实施例提供的获取游戏整合信息的方法,通过从不同终端中分别接收不同版本号信息,保证了可以获取到所有任务的版本号信息。

[0051] 在上述实施例的基础上,所述从所述不同终端中分别接收所述不同版本号信息的步骤之前,所述方法还包括:

[0052] 向所述不同终端中分别发送不同版本号信息的获取请求。

[0053] 具体的,装置向所述不同终端中分别发送不同版本号信息的获取请求。可参照上述实施例,不再赘述。

[0054] 获取所述获取请求的发送时间与所述不同版本号信息的接收时间之间的时间间隔。

[0055] 具体的,装置获取所述获取请求的发送时间与所述不同版本号信息的接收时间之间的时间间隔。可参照上述实施例,不再赘述。

[0056] 若判断获知所述时间间隔大于预设时间间隔,则向大于预设时间间隔的目标终端发送提示接收超时的提示消息。

[0057] 具体的,装置若判断获知所述时间间隔大于预设时间间隔,则向大于预设时间间隔的目标终端发送提示接收超时的提示消息。可参照上述实施例,不再赘述。

[0058] 本发明实施例提供的获取游戏整合信息的方法,通过向大于预设时间间隔的目标终端发送提示接收超时的提示消息,能够使工作人员及时发现、并处理技术问题。

[0059] 在上述实施例的基础上,所述方法还包括获取所述版本号信息的发送状态信息,所述发送状态信息包括发送成功、等待发送和发送失败。

[0060] 具体的,装置获取所述版本号信息的发送状态信息,所述发送状态信息包括发送成功、等待发送和发送失败。可参照上述实施例,不再赘述。

[0061] 本发明实施例提供的获取游戏整合信息的方法,通过获取到的发送状态信息,能够有效监控对内发送的版本号信息的发送状态。

[0062] 在上述实施例的基础上,所述版本号信息携带有开发时间和任务类型标识;相应的,所述解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度,包括:

[0063] 根据所述任务类型标识,获取任务类型;以及根据所述开发时间获取所述开发进度。

[0064] 具体的,装置根据所述任务类型标识,获取任务类型;以及根据所述开发时间获取所述开发进度。可参照上述实施例,不再赘述。

[0065] 本发明实施例提供的获取游戏整合信息的方法,能够有效地获取到任务的任务类型和开发进度。

[0066] 在上述实施例的基础上,所述聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本的步骤之后,所述方法还包括:

[0067] 发布包含有整合的版本号信息的每类模块版本。

[0068] 具体的,装置发布包含有整合的版本号信息的每类模块版本。可参照上述实施例不再赘述。

[0069] 本发明实施例提供的获取游戏整合信息的方法,通过对外方发布包含有整合的版本号信息的每类模块版本,能够使外方能够及时获取更新、整合后的版本号信息。

[0070] 图3为本发明实施例获取游戏整合信息的装置结构示意图,如图3所示,本发明实施例提供了一种获取游戏整合信息的装置,包括获取单元301、解析单元302和整合单元303,其中:

[0071] 获取单元301用于获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;解析单元302用于解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;整合单元303用于根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。

[0072] 具体的,装置获取单元301用于获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;解析单元302用于解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;整合单元303用于根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。

[0073] 本发明实施例提供的获取游戏整合信息的装置,先获取游戏开发流程对应任务的任务类型和开发进度,再聚类版本号信息至与开发进度对应的模块版本,能够获取游戏整合信息,进而有效地管理不同工作分工造成的碎片化的游戏信息。

[0074] 本发明实施例提供的获取游戏整合信息的装置具体可以用于执行上述各方法实施例的处理流程,其功能在此不再赘述,可以参照上述方法实施例的详细描述。

[0075] 图4为本发明实施例提供的电子设备实体结构示意图,如图4所示,所述电子设备包括:处理器(processor)401、存储器(memory)402和总线403;

[0076] 其中,所述处理器401、存储器402通过总线403完成相互间的通信;

[0077] 所述处理器401用于调用所述存储器402中的程序指令,以执行上述各方法实施例所提供的方法,例如包括:获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。

[0078] 本实施例公开一种计算机程序产品,所述计算机程序产品包括存储在非暂态计算机可读存储介质上的计算机程序,所述计算机程序包括程序指令,当所述程序指令被计算机执行时,计算机能够执行上述各方法实施例所提供的方法,例如包括:获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。

[0079] 本实施例提供一种非暂态计算机可读存储介质,所述非暂态计算机可读存储介质存储计算机指令,所述计算机指令使所述计算机执行上述各方法实施例所提供的方法,例如包括:获取与游戏开发流程对应任务的版本号信息;解析所述版本号信息,以获取所述任务的任务类型和开发进度;根据所述任务类型、所述开发进度和预设关系,聚类所述版本号信息至与所述开发进度对应的模块版本,以使每类模块版本包含有整合的版本号信息;其中,所述预设关系包括预设任务类型与预设模块版本之间的对应关系。

[0080] 本领域普通技术人员可以理解:实现上述方法实施例的全部或部分步骤可以通过程序指令相关的硬件来完成,前述的程序可以存储于一计算机可读取存储介质中,该程序在执行时,执行包括上述方法实施例的步骤;而前述的存储介质包括:ROM、RAM、磁碟或者光盘等各种可以存储程序代码的介质。

[0081] 以上所描述的电子设备等实施例仅仅是示意性的,其中所述作为分离部件说明的单元可以是或者也可以不是物理上分开的,作为单元显示的部件可以是或者也可以不是物理单元,即可以位于一个地方,或者也可以分布到多个网络单元上。可以根据实际的需要选择其中的部分或者全部模块来实现本实施例方案的目的。本领域普通技术人员在不付出创

造性的劳动的情况下,即可以理解并实施。

[0082] 通过以上的实施方式的描述,本领域的技术人员可以清楚地了解到各实施方式可借助软件加必需的通用硬件平台的方式来实现,当然也可以通过硬件。基于这样的理解,上述技术方案本质上或者说对现有技术做出贡献的部分可以以软件产品的形式体现出来,该计算机软件产品可以存储在计算机可读存储介质中,如ROM/RAM、磁碟、光盘等,包括若干指令用以使得一台计算机设备(可以是个人计算机,服务器,或者网络设备等)执行各个实施例或者实施例的某些部分所述的方法。

[0083] 最后应说明的是:以上各实施例仅用以说明本发明的实施例的技术方案,而非对其限制;尽管参照前述各实施例对本发明的实施例进行了详细的说明,本领域的普通技术人员应当理解:其依然可以对前述各实施例所记载的技术方案进行修改,或者对其中部分或者全部技术特征进行等同替换;而这些修改或者替换,并不使相应技术方案的本质脱离本发明的各实施例技术方案的范围。

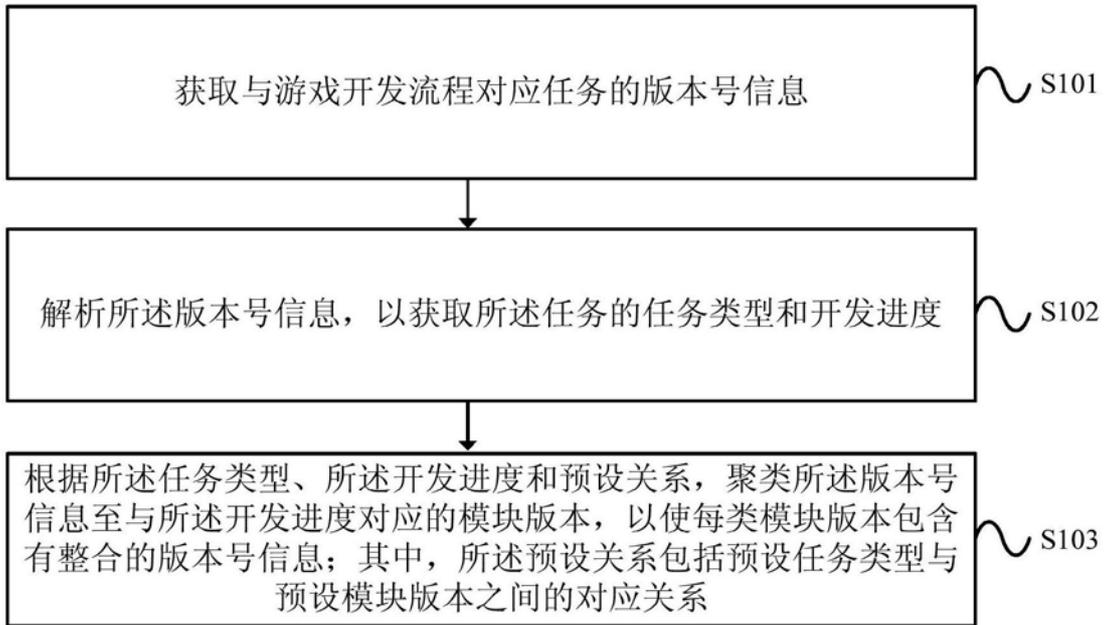


图1

版本 / 创建版本

选择游戏

选择模板

svn输出数值

version 获取

runtimeDir

svn输出技能脚本

version 获取

svn输出剧情

version 获取

svn输出美术资源

clean

version 获取

runtimeDir

target

图2

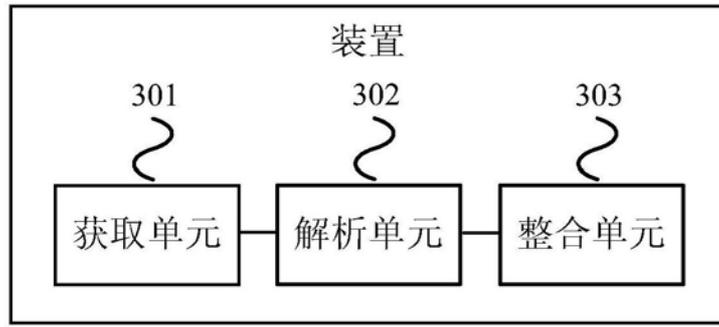


图3

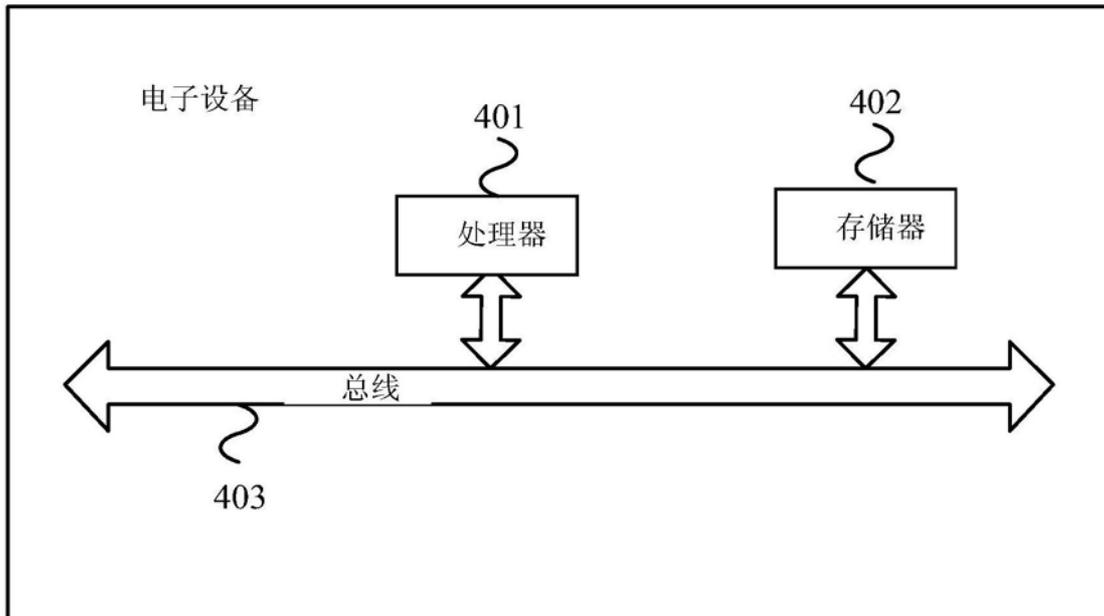


图4