

# 电商场景化的H5游戏开发

火舞游戏  
薛小磊



# 概述

场景化游戏设计思路

开发框架的选择

性能优化

适配

多平台发布

# 场景化游戏设计思路

每个人每天会身处于不同的场景中，我们希望我们提供给用户的游戏是根据用户所处的场景制作出来的游戏，根据时间维度结合用户的数据分析出所处的场景推荐相关游戏，例如针对如下场景提供这个场景更合适的游戏。

起床后

吃饭时间

赶公车，挤地铁

线上购物

和亲人在一起

入睡前

# 场景化游戏设计思路-举例

下面是之前我们为自然堂做的结合购物及产品促销的游戏，想法是用游戏的方式来体现自然堂的产品功能，在用户购买产品前推荐用户体验产品相关的游戏。



# 开发框架-前端-我们的现状

## COCOS2DX-JS

**优点：**引擎成熟，相关开发组件较多，API文档很清晰，可利用JSB发布多平台，之前使用过cocos2d的开发人员，JS开发人员很方便上手。

**缺点：**有时发现引擎存在一些bug，修改起来时间比较长，运行在android的部分手机上会有较大卡顿（希望runtime可以早日发布）。

## EGRET

**优点：**引擎成熟，相关开发组件较多，可利用IOS-SUPPORT, ANDROID-SUPPORT发布多平台，之前使用Flash的开发人员可以很方便上手。

**缺点：**有时发现引擎存在一些bug，修改起来时间比较长，JS的开发人员需要再学习TS语法。

## 纯自己写

**优点：**代码可控性比较高，修改起来比较快。

**缺点：**功能不是很全面。

## 开发框架-前端-我们的目标

- 1.在使用Cocos2dx和Egret开发游戏的过程中，整理出引擎的插件，方便日后快速开发。
- 2.完善Cocos2dx和Egret。
- 3.整理自己的框架。

## 开发框架-服务端-我们的现状

使用PHP纯自己写制作弱联网游戏服务端

使用NodeJS纯自己写制作强联网游戏服务端

使用Pomelo制作强联网游戏服务端

## 开发框架-服务端-我们的目标

- 1.完善Pomelo框架，作为游戏开发的主要服务端框架。
- 2.针对部分手机对于Websocket的不支持，使用HTTP协议作为补充。
- 3.完善自己的NodeJS框架。



## 性能优化-前端

将纹理资源整理成图集，降低IO的消耗。

复杂的运动动画，需使用龙骨动画进行制作，降低素材的消耗，提升渲染的性能。

粒子效果目前不易同一场景放置过多。

检查设备是否支持WebGL，如支持，使用WebGL渲染。

### 资源和数据缓存

检查设备是否支持WebSocket，如支持，使用Websocket进行数据传输，降低网络IO消耗，提高即时性。

## 性能优化-服务端

架设缓存服务，对数据进行异步归档，降低服务端程序响应时间

动静态资源分离，静态资源需提供CDN服务

根据场景或其它条件分布式设计服务端连接器

# 适配

设置Viewport

根据window的可使用size设置Canvas的size

Canvas的画布通常显示方式: SHOW\_ALL, EXACT\_FIT, FIXED

## 多平台发布

方式1：使用Cocos2dx jsb，编译ios&android项目

```
cocos compile -p ios
```

```
cocos compile -p android
```

方式2：使用egret ios-support， android-support，编译ios&android项目

```
egret create_app projectname -f projectdir -t ../egret-support/egret-ios-support
```

```
egret create_app projectname -f projectdir -t ../egret-support/egret-android-support
```

方式3：创建webview应用，将H5目录放到assets下，使用webview访问H5资源。

# 常用开发工具

WebStorm

Cococs Studio

Egret Wing

Flash Pro

Xcode

Eclipse

在线开发工具

<http://tool.51h5.com/gamebuilder.php>

Thank You