|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **IDE目录结构说明** | | |
| **文件名** | **用途** | **是否自动更新** |
| **Lib** | **支持库文件** | **是** |
| **UI** | **开发环境** | **是** |
| **GnadEnv** | **开发环境** | **是** |
| **Sample** | **例程文件** | **否** |
| **GameDemo** | **成品小游戏** | **否** |
| **OutPut** | **IDE工具结果输出目录** | **否** |
| **MyGame** | **默认工程目录** | **否** |

# 01 例程命名规则

W 表示平台 Win32

A 表示平台 Android

M 表示平台 Macos

有什么前缀，表示能在什么环境下运行

# 02 开发过程中需要注意的问题

**第1，关于游戏的名字。**

Win32的游戏名称只需在Game.lua文件中进行定义即可。如t.title = "更鸟游戏机"；

Macos和Android的是Linux内核的，大家要在版权配置中做好配置。

**第2，关于资源管理器的遍历排除文件夹。**

给文件夹加上disable标志，就能排除文件夹内容的遍历。

**第3，关于自动备份。**

项目关闭时，默认保存所有代码，过往代码可以在Backup的版本控制目录中查找恢复

# 03 支持的平台

Win7以上windows系统

# 04 目前已知，但暂时无法解决的问题

第一，程序关闭时，进程会假死。原因不明，可手动结束进程。