

小游戏开发背景知识介绍

产品名称	小游戏开发背景知识介绍
公司名称	深圳漫云网络科技有限公司
价格	.00/件
规格参数	漫云科技:源码交付 app开发:小程序开发 定制服务:现成案例
公司地址	深圳市南山区粤海街道麻岭社区科研路9号比克科技大厦1701D
联系电话	18638161680 18638161680

产品详情

小游戏与H5游戏的差异

1、网络层面

H5游戏

协议：http、https、websocket

接口：XMLHttpRequest

图片资源：网络请求

声音：网络请求

登录态：cookie

小游戏

协议：https、websocket

接口：wx.request

图片资源：网络请求、本地文件、包文件

声音：网络请求

登录态：session_id

网络层面值得关注的是图片这一块，可以加载本地文件和包文件。什么是包文件？就是随小游戏初始包下发的文件，整体被压缩到代码包里，这块文件不走网络，所以速度会非常快，降低用户的等待时间。

另外一个本地文件，小游戏里的网络下载的文件可以保存到本地。

2、代码层面

H5游戏

可以按需加载

模块化

Script引用

小游戏

入口：game.js

小游戏提供了CommonJS风格的模块API

无DOM，无BOM

canvas与浏览器的不一样

不支持动态脚本

这里和小程序差不多，无DOM，无BOM。如果不是使用引擎商提供的引擎，需要格外注意接口适配，以免半天找到北。

3、本地存储

H5游戏

基于浏览器的缓存，比如cache-control

localStorage、sessionStorage

有FileReader，但无完整的文件系统功能

websql

indexedDB

小游戏

无网络缓存

有localStorage功能

无sessionstorage

有完整的文件系统

无内置的数据库系统

亮点是文件系统，存储用户相关的信息已经一些资源文件。

4、引擎

H5游戏

各大引擎完全基于H5

小游戏

需要针对无DOM、BOM适配

如果使用引擎商的那么就没问题，否则只能自己看源码做适配。自己适配的工作量可能要花费2-3天。

小游戏与小程序的差异

小游戏

game.js为程序的入口。

game.json为游戏窗口各种配置

项目大小限制4M，用户数据50M

小程序

pages小程序的页面

app.js入口

project.config.json：此项目的基本配置

项目大小限制2M

亮点是包大小更大，但游戏本来资源就多，加上庞大的引擎，所以4M有时候也很吃紧。引擎用不上的模块就不要打包进来，图片尽量都做一下压缩，雪碧图等。一是降低用户侧的流量；二是压缩使用空间；三是降低小游戏的运行内存，图片大很吃内存。

有幸成为首批小游戏开发者，后面陆续会分享一些实战的经验。具体可参看文档先学习教程·小游戏

说句题外话，个人开发者抱着学习的目的可以进行开发学习，想自己发布一个独立游戏比较难，要

有相应的资质。软件著作权、游戏版号备案等等，不是单个人可以搞得来下。所以一旦等到开放，第一波吃肉的还是大厂商，从跳一跳这么火热的程度可以预想到未来竞争会很残酷。好事是可以让页游开发者在市场上会更加抢手。