



链滴

# lua 热部署简版

作者: [kyochow](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1603245913924>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

# Why

我们在做lua开发的时候，一般的流程

1. 写代码，Play Unity，到我们的功能，看看效果
2. 发现又问题，修改代码
3. 重新 Play，运行到我们的功能，看效果
4. 循环2 - 3

## 有可改进的空间吗

lua支持热部署，不需要重启unity，重新打开该界面即可

## 关于热部署的核心技术点

### 1. 监听lua文件修改

写一个配置文件，标明哪些目录是被监听的，这部分使用unity的AssetPostprocess即可当文件有修改，获得修改的文件路径

### 2. 放弃现有lua环境中已经加载过的cache

根据得到的路径，得到lua路径，并且

```
package.loaded[requirePath]=nil
```

### 3. 重新require

```
require(requirePath)
```

## PS 这里面包含的技术点

1. 在Lua中使用require进行模块的加载，被成功加载的模块会将这个模块的引用保存到package.loaded表中；在使用require进行模块加载的时候，会首先在package.loaded表中查找，检测这个模块是被加载过，如果被加载过则返回这个模块在package.loaded中保存的值，否则加载这个模块，所以我们将package.loaded设置为nil，这样我们再require，就会从文件中重新加载了