

Cocos2d-JS游戏开发

---性能优化



河北师范大学软件学院
Software College of Hebei Normal University

缓存

- 纹理缓存 (TextureCache)
- 精灵帧缓存 (SpriteFrameCache)
- 动画缓存 (AnimationCache)
- 着色器缓存 (ShaderCache)

缓存的创建及清除

- 场景生命周期
 - ctor
 - onEnter
 - onExit
- 短时间使用的资源可随场景创建和清除
 - cc.spriteFrameCache.addSpriteFrames(url,texture);
 - cc.spriteFrameCache.removeSpriteFramesFromFile(url);
- 长时间使用的资源可贯穿整个游戏

参见缓存案例

Bake层

- 不经常改动的层可以使用bake
- `var layer = new cc.Layer();`
`layer.bake();`
`layer.unbake();`

参见bake案例

图片纹理优化

- 图片格式
 - png (透明通道)
 - jpg (高压缩比、24位色、16位色)
- 颜色通道RGB、CMYK、透明通道Alpha
- 拼图 (减少IO读写次数)
- 纹理像素格式
 - RGBA8888、RGBA4444、PVR、pvr.ccz

纹理缓存异步加载及内存管理

- 纹理异步加载 -
cc.TextureCache.addImage(url,cb,target)
- 内存管理（引用计数）
 - retain（）
 - release（）
 - 例如（实例化而未添加到节点上等情况时）

引用计数案例

对象池

- 应用场景（有大量重复对象时，如子弹）
- 对象池
 - cc.pool
 - cc.pool.putInPool(obj)、obj.unuse()、obj.reuse()
 - cc.pool.getFromPool("MySprite" ,args)
 - cc.pool.hasObject("MySprite")
 - cc.pool.removeObj(obj)
 - cc.pool.drainAllPools()

缓冲池案例
需要配置config.json

The background of the slide is decorated with numerous overlapping circles in various shades of green and yellow, scattered across the top and right sides.

Thank You!



河北师范大学软件学院
Software College of Hebei Normal University