概述

2014-2-20

工作原理：当CCNode执行runAction时，该函数会把动作通过动作管理类的addAction函数将对象传递给CCActionManager的单例，该实例在把动作添加到自己打的动作序列中。

动作管理单例通过定时刷新自己的update方法，在这个方法中去调用行为序列中每个动作的step（暂停的行为不会），这些step方法在根据自身的完成进度去update或是结束行为。

实际上是由动作管理单例驱动的每个动作去跟新自己的逻辑，而runAction方法只是将行为对象添加进CCActionManager的带执行队列。当节点被清除或是行为结束时，动作管理类会自动将动作从队列中删除，不需要程序员的管理。

一般情况下，不需要使用这个单例来管理动作，可以使用CCNode类的stopAction、stopActionByTaghe和stopAllActions等函数来说管理，但是有两种情况需要使用CCActionManager类单例：

1. 动作的执行者不是同一个节点。
2. 需要暂停/重启活动时。