欢迎使用 Lua Perfect

一、欢迎

欢迎您使用 LuaPerfect! LuaPerfect 是 TX 开发的专业级的 Lua 调试器,致力于为广大 Lua 开发人员提供免费的专业的 Lua 调试工具。

二、调试指南

1、LuaPerfect 调试原理

如下图所示,LuaPerfect 的调试原理是通过在游戏中通过 require("LuaDebuggee")来加载 LuaDebuggee.dll,并通过 LuaDebugee 模块设置调试钩子,从而完成调试的功能。

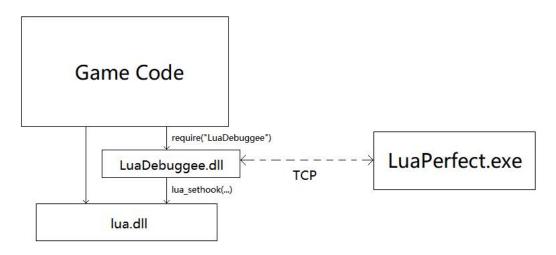


图 1、LuaPerfect 调试原理

2、LuaPerfect 调试具体步骤

步骤 1: 在 LuaPerfect 工程列表里选择需要打开的项目,打开项目的同时,LuaPerfect 会自动地将 LuaDebuggee 复制到工程的目录,以供游戏中调用(无需手动复制)。

步骤 2: 在工程入口点的 Lua 文件的开头,粘贴如下代码: require('LuaDebuggee').StartDebug("127.0.0.1", 9826)

步骤 3: 在刚刚添加的语句后面执行的语句处放置一个断点(快捷键 F9)。在 Unity 里启动游戏,即会断点到该断点处。

特别说明 1:由于 XLua 官方示例工程中很多地方使用 DoString(),建议使用自带的 00_LuaPerfectTest_XLua 这个例子进行测试,自带的例子在官方群 00_LuaPerfectTest_XLua.zip 中。

特别说明 2: 如果加入 require("LuaDebuggee").StartDebug("127.0.0.1", 9826) 后, 自定义的 CustomLuaLoader 里发生错误,提示找不到 LuaDebuggee.lua 或者类似的提示。请修改 CustomLuaLoader, 对于" LuaDebuggee" 的情况,直接返回 0。 public static int MyCustomLoader(IntPtr L) {
 string libararyName = XLua.LuaDLL.Lua.lua_tostring(L, 1);
 if (libararyName == "LuaDebuggee") //加上这个判断"LuaDebuggee"返回 0 的即可调试 {
 return 0;
 }
 ...其他代码

图 2、成功启动调试

}

三、直接查看 Unity 对象成员

LuaPerfect 除了提供查看常规的 Lua 值/对象的能力,也提供了查看 Unity 里的 C#对象成员的能力,并且更进一步,如果查看的对象是 GameObject 对象,会列出其各个子 GameObject 对象 及 GameComponent 对象。 因此 XLua 和 SLua,需要 Make 一下,确保 ThirdParty/LuaPerfect/ObjectFormater.cs 被正常导出到 Lua。在 ObjectForamter 类被正常导出到 Lua 之后,LuaPerfect 中即可正常查看 Unity 里的 C#对象。

```
12
            local message_box = require 'message_box'
     13
            local canvas = CS.UnityEngine.GameObject.Find("Canv
     15
                    🔻 🍕 InstantWatch
                      D ** Component_0_RectTransform = <C# Object> (UnityEngine)
     17
                        Component_1_Canvas = <C# Object> (UnityEngine.Canv
     18
            local
                        P @ Component_2_CanvasScaler_Script = <C# Object> (Uni
            table.
     19
                        Component_3_GraphicRaycaster_Script = <C# Object>
     20
            table.
                        ▶ Gomponent_4_AsyncTest_Script = <C# Object> (.Async
     21
                        ▶ 	Child_0_Panel = <C# Object> (UnityEngine.GameObjec
                        ▶ 🕶 Child_1_Text = <C# Object> (UnityEngine.GameObject
                        ▶ 🔗 Child_2_Button = <C# Object> (UnityEngine.GameObje
Output
                          m CachedPtr = null
```

图 3、查看 Unity 里 C#对象内部的值

四、Unity 的 Lua 版本 API 生成

LuaPerfect 拥有强大的类型推导引擎,但是也仍然需要类型信息库才能很好地工作。可以在 Unity 主菜单->LuaPerfect->Generate XXX Apis 按需生成自己版本的 Unity Lua API 文件。生成的 API 文件通常在 Assets/Ipproj/Apis/Unity/中。生成完 API 之后,LuaPerfect 即可根据 API 文件 对类型进行提示,从而提高编码效率。

图 4、LuaPerfect 为 Unity 生成的 API 文件

五、大型工程 Lua 代码路径设置

对于大型工程,游戏里的资源文件以十万计,LuaPerfect 默认会打开 Assets 文件夹。但是在 Project 视图里直接指定 Lua 目录是一种更为高效的做法。可以在 Project 界面的 LuaFolders 项点击右键添加 Lua 目录,添加完自己的 Lua 目录之后就可以从工程中移除 Assets 目录了。也可以直接在资源管理器中将需要添加的目录拖动至 Project 界面。

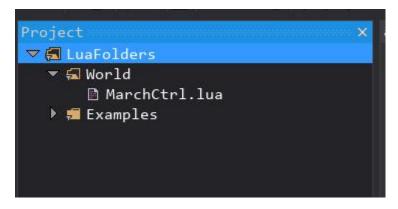


图 5、自定义 Lua 代码文件夹

重新启动时,系统会自动添加 Apis 目录,以便读取 API 信息。

六、性能测试指南

1、启动性能测试

将 StartDebug 替换成 StartProfile,即可在游戏中开始性能测试。亦可以在调试状态下,执行 Profile->Start Profiling 菜单项开始性能测试。

2、结束性能测试

调用 require("LuaDebuggee").Stop()即可结束性能测试,并显示性能测试结果。亦可在编辑器 里执行 Profile->Stop Profiling 菜单项结束性能测试,并显示性能测试结果。

```
x circle.txt Profile x

v Profile 100.00% 1583.3ms

v 99.68% 1578.2ms 244 times - class::update() - Slua/Resources/circle/circle.txt:66

b 0 21.92% 347.1ms 195932 times - __index()

b 0 20.91% 331.0ms 98092 times - UnityEngine.FixedJoint2D::__newindex()

b 0 19.49% 308.6ms 97844 times - __index()

b 0 12.77% 202.3ms 294264 times - UnityEngine.FixedJoint2D::__index()

b 0 6.97% 110.4ms 294264 times - __index()

b 0 3.19% 50.6ms 97844 times - vector3()

0 3.09% 48.9ms 195688 times - sin() - C/C++:00000000046E37D40()

0 1.63% 25.7ms 98088 times - (for generator)() - C/C++:00000000046E33B28()

0 1.34% 21.3ms 97844 times - cos() - C/C++:00000000046E37DA0()

0 1.20% 19.0ms 97844 times - Vector3()

b 0 0.12% 1.9ms 244 times - __index()

circle.txt
circle.txt
circle.txt
circle.txt:66

circle.txt:60

circle.t
```

图 6、性能测试结果

七、将工具上传到 SVN/Git

对于希望将工具上传到 SVN/Git 的团队,由于工具自带自动更新功能,所以建议是上传原始的 zip 包,使用时解压即可。

八、实用小技巧

LuaPerfect 里有许多隐藏的小技巧,下面列出一些实用的小技巧:

- 1、双击输出的 log,可以直接跳转输出该 log 的 Lua 代码。
- 2、可以通过右键菜单->Paste StartDebug()快速粘贴此段代码。
- 3、在各变量窗口里,双击 Lua 函数节点,可以查看该 Lua 函数的反汇编。
- 4、Intelligence->Check Syntax(F7)可以快速检查工程中的语法错误。
- 5、Intelligence->Go To File(Ctrl+P)可以快速定位到某个特定文件。
- 6、Intelligence->Go To Symbol(Ctrl+R)可以在文件里快速定位到某个特定函数/变量。
- 7、Intelligence->Go To Symbol In Project(Ctrl+Shift+R)可以在整个工程里快速定位到某个特定函数/变量。
- 8、按住 Ctrl 滚动鼠标滚轮可以调整代码字体大小。
- 9、各种窗口及选项卡均可以拖放。
- 10、主菜单 Options->Track Alive 可以开启/关闭工程界面追踪点击的文件的功能。

更多惊喜等你来发现&创造。

九、视频资源

下面收录的是 Lua Perfect 相关的演示视频:

视频内容: Lua Perfect 演示视频_新 视频时长: 6分02 秒 获取方法: 请到 LuaPerfect 官方群群文件中下载。

十、隐私陈述

为确认版本质量,在联机环境下,Lua Perfect 会对启动/关闭/转储等基础事件进行统计,但不会尝试获取其他任何数据。有需要关闭统计的,可以在 Data/Config/EditorConfig.lpxml 中 SendStatistics 项进行设置。

十一、反馈

感谢您使用 LuaPerfect, 在使用中如果遇到任何问题,或者有任何意见建议,请您立刻马上

通过以下方式联系我们:

QQ: 672250695

邮箱: <u>672250695@qq.com</u> QQ 群: 932801740 (推荐)

推荐加入 LuaPerfect 官方群(932801740)了解最新的版本信息及问题解答,与我们一起打造您专属的 Lua 开发工具。



群名称:LuaPerfect官方群 群 号:932801740