修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本 | 说明 | 作者 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

概述

提供资源的生成，加载，释放，更新

资源管理分为三大块：

资源生成模块

资源仓库模块（Resource Warehouse）

资源更新模块

资源生成模块

多平台PC/IOS/Android 的AB生成

用Unity的Hash表示版本号，更新用

生成需要更新的列表

主要是编辑器状态

c#文件判断是否需要打包

资源仓库模块

提供资源加载和释放。

资源更新模块

是把需要更新的资源从远程下载到本地。

资源仓库模块

资源加载

编辑器下用用非AB, 发布下用AB，编辑器下可以用开关使用AB，供调试用。

要知道资源是从StreamingAssets中还是应用目录中

统一使用异步加载

资源的引用计数更新

资源首先在应用目录去找，找不到StreamingAssets目录去找。

是否可以做到第一个版本的资源不打AB，而是在Resources目录。

资源释放

资源的引用计数更新

真正释放前的缓存

资源的释放

AB的Variant到底该怎么使用，设置了报没有目录的错误

不加调用AssetDatabase.GetAllAssetBundleNames()前不加AssetDatabase.RemoveUnusedAssetBundleNames();会导致AssetDatabase.GetAllAssetBundleNames()返回已经删除的曾经打过的AssetBundle

AB在Streaming目录是不能用LoadFile