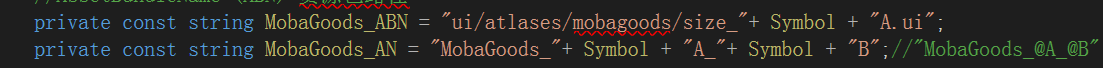
1. 功能介绍

因为有些图片不是一直都会显示，而且显示的内容不固定，所以加了个功能用于方便或者这些UI图片资源。

1. 使用
   1. 先看USpriteManager资源模板定义这一块，这里都是资源名字定义的一部分，大部分动态UI资源都是一系列，一大坨的，所以给名字定个模板方便存储方便获取。
   2. AssetName（AN）资源模板名字，非模板的可以设空；AssetBundleName (ABN) 资源包路径。ABN可以通过动态图片查看器看到（USpeedUI/UImageInformationEditorWindow）。
   3. 定义的SymbolA,SymbolB这些是把图片按自定义的ID来区分，A、B、C...这些字母是为了在取资源时区分读取ID的顺序。在调用GetSprite时填入的\_nIDArray这个变参取值顺序是A、B、C。

例如：





这里在获取物品图标(MobaGoods\_1\_2)这个资源时，因为模板定义

MobaGoods\_SymbolA\_SymbolB，所以GetSprite的变参取的A是1，B是2，填入模板变成MobaGoods\_@1\_@2，也就是我们要取的目标图标名字。

物品资源包路径”ui/atlases/mobagoods/size\_SymbolA.ui”这里的SymbolA也是跟GetSprite的变参顺序对应的。

* 1. 删除已经获取的Sprite ，USpriteManager.DeleteSprite 基本上不需要手动删除，在View Destroy的时候USpriteManager会释放该View用到的Sprite列表。需要手动删除的Sprite只有那些异步获取的资源才需要手动删除。

1. 新增动态UI资源方法
   1. 将资源按文件夹放好放到路径为Artist/UI/Dynamic/下，要打图集的放Atlases，不打图集的放NonAtlases
   2. 检查资源的AssetBundle信息是否自动填好，可以通过UI查看器检查
   3. 打包资源（这一步已经由每次编译的时候服务器也会打包一次资源，个人不需要管）
   4. 在本脚本的模板定义，资源类定义，绑定资源模板与类型区域填写新增的资源
   5. 上传新的资源，Scp/UIConfig，StreamingAssets/ResourcePackage/ 本脚本