项目制作之随笔

1、Lua的Debug调试输出





使用xpcall可以解决这个问题, 比pcall多了一个参数。使用debug.traceback可以将traceback的信息存储到msg变量。

xpcall 接受两个参数：调用函数、错误处理函数。当错误发生时，Lua会在栈释放以前调用错误处理函数，因此可以使用debug库收集错误相关信息。

常用的debug处理函数：debug.debug和debug.traceback，前者给出Lua的提示符，你可以自己动手察看错误发生时的情况；后者通过traceback创建更多的错误信息，也是控制台解释器用来构建错误信息的函数。

你可以在任何时候调用debug.traceback获取当前运行的traceback信息。

cocos.init文件根据配置信息初始化Cocos2d-lua框架（require加载lua模块时必须使用”.”来代替路径中的”/”符号）

根据项目需求，可以在cocos.init文件中注释掉不使用的模块，比如physics3d、spine、cocosbuilder等。