**Tolua的C#内存泄漏检测工具和性能分析工具使用说明**

**方案一步骤：**

1. 下载tolua的源代码，复制Assets文件夹内容到Unity工程目录下；
2. 打开Unity工程，打开Tolua\\Examples目录下的25\_MemoryUI文件夹，将MemoryUI.CS脚本拖到任何一个场景实例下；
3. 运行工程，按下键盘左上角的~键即可展开UI视图，运行Lua内存泄漏检测工具；
4. 打开Xlua\\Examples目录下的26\_ProfilerUI文件夹，将ProfilerUI.CS脚本拖到任何一个场景实例下；
5. 测试时将同文件夹下的TestProfiler.CS脚本拖放到任一场景实例下（TestProfiler.CS只提供测试lua函数功能）；
6. 运行工程，按下键盘左上角的~键即可展开UI视图，运行Lua性能分析工具；
7. 该性能分析工具只显示console.log信息中的性能报表，初始时会运行Assets\\Lua目录下的test.lua文件，用户可以在test中编写lua测试函数（注意在TestProfiler.CS中的函数注册）；
8. 注意Tolua的dll库必须是添加过Xlua的prelib.c编译的（两个工具都调用了Xlua中dll库中的静态方法），具体移植方法见说明文档。

**方案二步骤：**

将27\_EditorUITwoTools文件夹下的ApplitionData.cs（对应性能分析工具）或者MemoryUI.cs（对应内存泄漏检查工具，用户可在其中编写函数调用lua功能）拖放到任一场景实例下。打开编辑器窗口上方的Lua选项卡中的LuaMonitor Window，该UI为Editor下的分析工具，可在编辑器中打开，在项目运行时读取数据；