**Xlua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xlua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Xlua\\Examples目录下的14\_LuaMemoryUI文件夹，将MemoryUI.CS脚本拖到任何一个场景实例下；
3. 指定MemoryUI.CS脚本中的LuaScript为同文件夹下的文件memory.lua.txt，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15\_LuaProfilerUI文件夹，将ProfilerUI.CS脚本拖到任何一个场景实例下，该UI为Engine下的分析工具，在项目运行时可以打开；
5. 测试时可以将TestProfiler.CS脚本拖动到任何一个场景实例下，指定LuaScript为同文件夹目录下的test.lua.txt，可以在其中编写测试的lua函数（注意在TestProfiler.CS文件中进行事件注册）；
6. 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中的性能分析结果，并提供过滤和清空功能。

**方案二步骤：**

将16\_EditorUITwo文件夹下的MemoryUI.CS（对应内存泄漏检查工具，该脚本需要绑定同文件夹下的memory.lua文件，用户可以其中注册函数对应表）或者ApplitionData.cs（对应性能分析工具，用户需在项目中运行lua函数才能捕捉到性能数据）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