

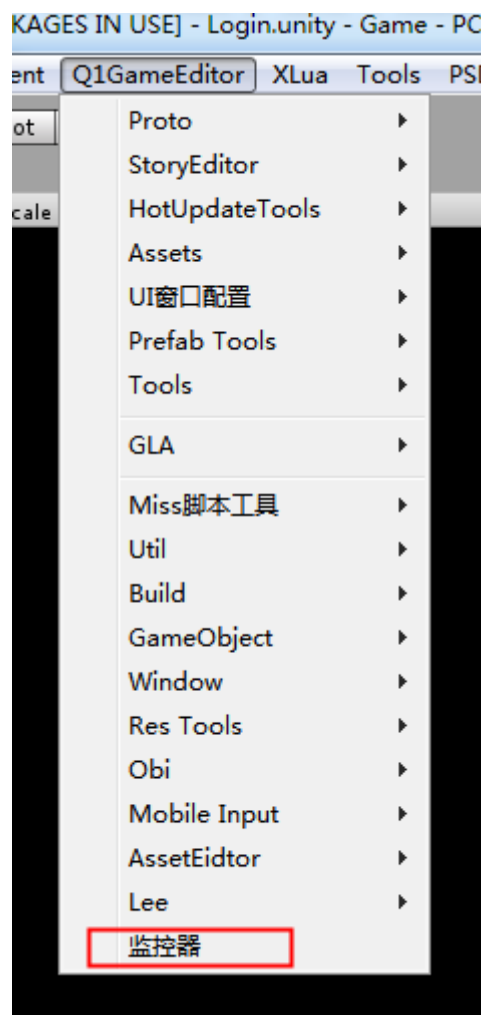
游戏监控器使用手册

介绍

- 用于监控游戏内组件，对象，资源等数量，拍下快照，对比数量，来检测是否有泄漏。

快速使用

- 打开工具，点击菜单 Q1GameEditor/监控器



- 工具界面

监控器

当前快照索引: 0快照时间: 2019/12/20 15:01:09快照描述: 登录界面最后快照信息

监控类型Lua Timer Axis选择监控类型

监控器数量: 1选择监控总数

索引'1'的快照描述索引'1'的快照描述下一次快照的描述

快照来一个, 索引: 1拍快照

白名单: Assets/Scripts/Monitor/WhiteList/monitor_white_list.txt

重新加载保存

aaa	2	删除
bbbb	44	删除
111	33442	删除
	0	添加

输出数据

输出目录MonitorOutput输出结果目录浏览

输出快照输出对比

输出监控类型Lua Timer Axis选择要打印的监控类型

数据索引选择要打印的快照索引

输出到控制台输出到输出目录

输出数据

输出目录MonitorOutput浏览

输出快照输出对比

输出监控类型Lua Timer Axis

旧数据索引0新数据索引1

☒ 是否只打印增量对比两次快照

输出到控制台输出到输出目录

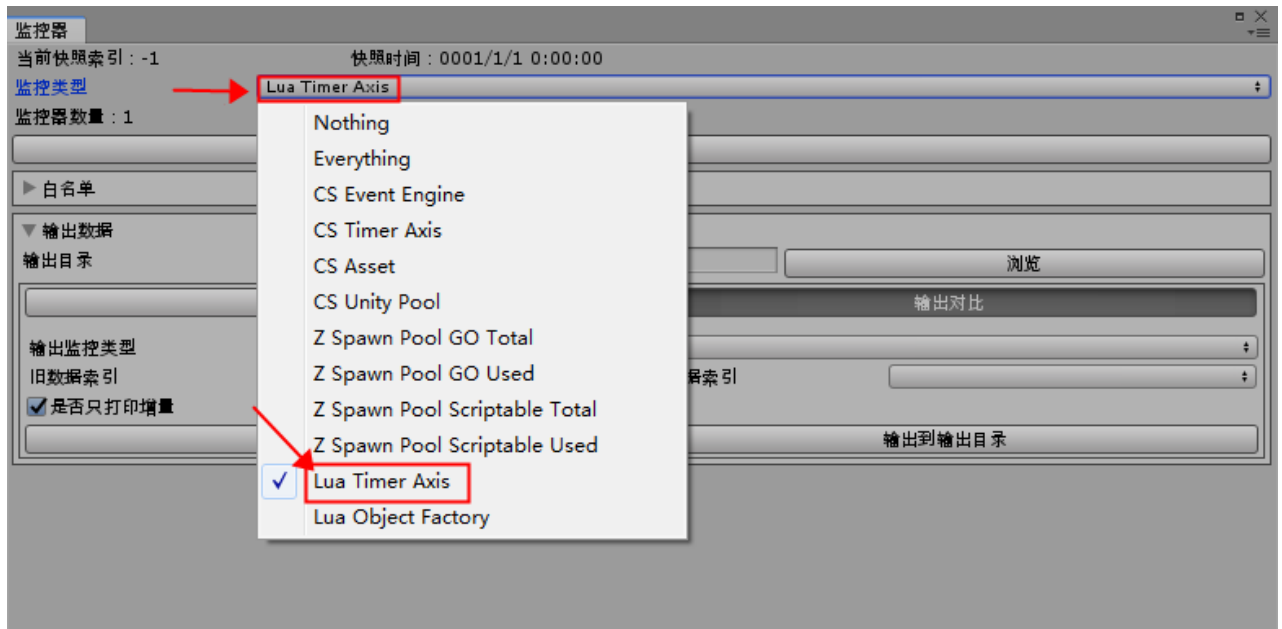
其他

清除数据

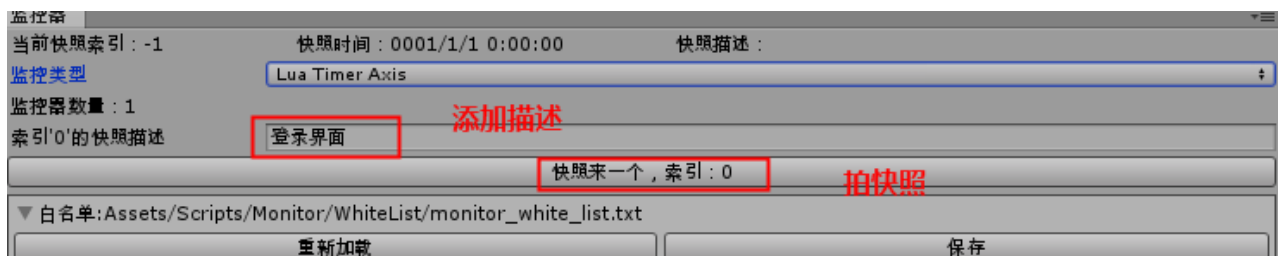
清空所有数据

样例

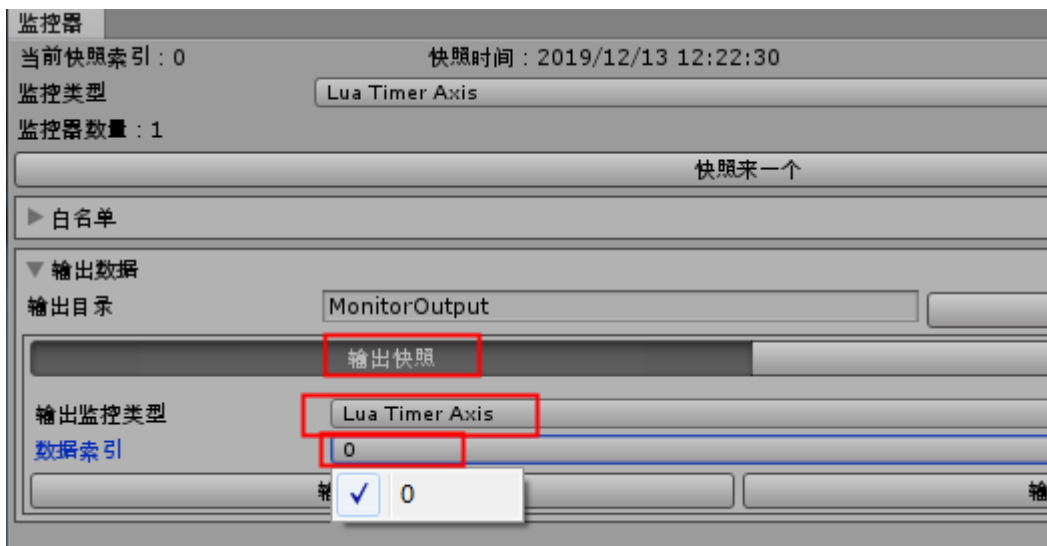
- 测试Lua的计时器变化量, 从登陆到选角界面的变化
- 运行游戏, 打开工具
 - 工具中监控类型选择 Lua Timer Axis



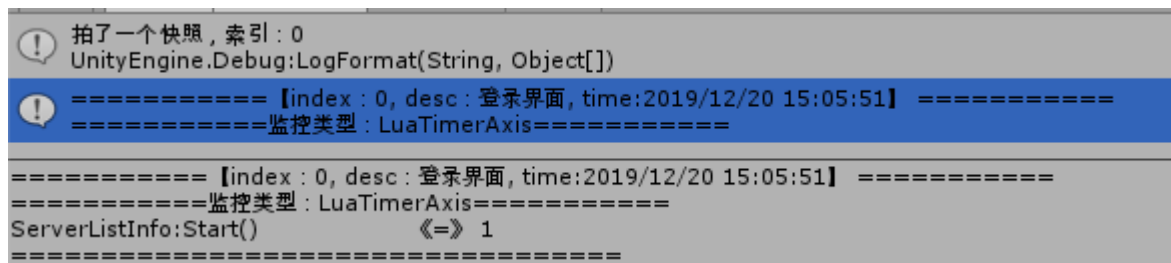
3. 在登录界面打印第一次快照，点击 快照来一个



4. 输出第一次快照的结果，点击切页 输出快照，选择数据索引为 0，点击输出到控制台

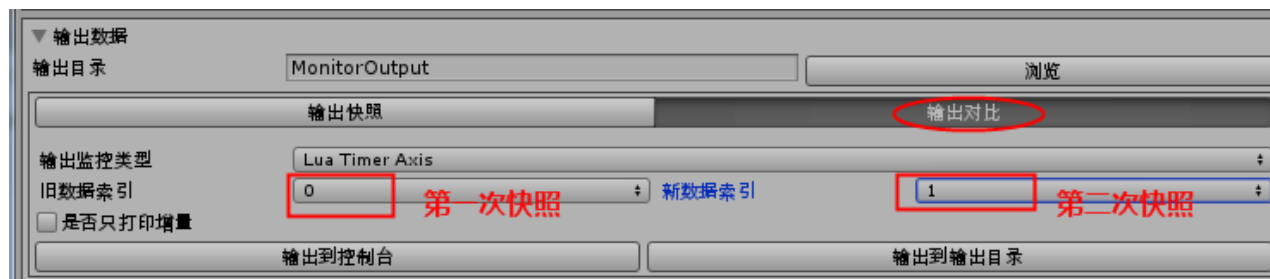


5. 查看结果

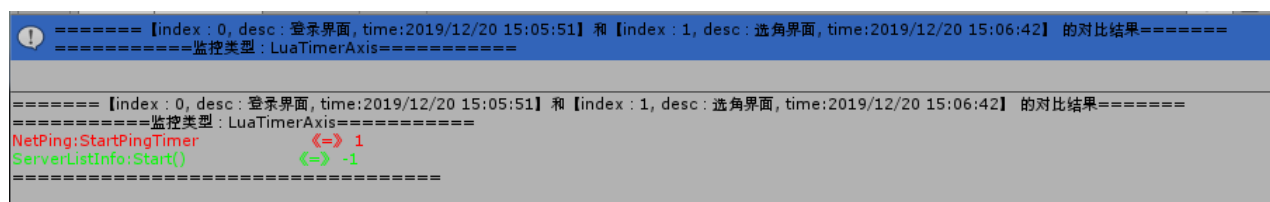


如上图输出有一个计时器，是服务器列表获取使用的计时器

6. 游戏进入下一个场景（选角场景）
7. 重复操作 3 到 5 步骤
8. 查看对比，点击 输出对比，选择 旧数据索引 和 新数据索引，输出结果



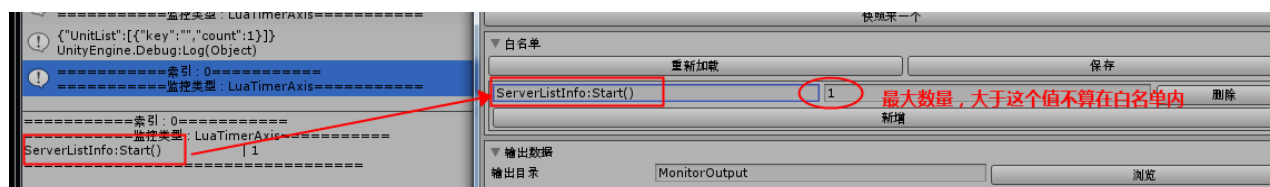
9. 查看结果



- 绿色：代表减少的
- 红色：代表增加的
- 灰色：代表没有变化的

如上图，服务器列表索引计时器关闭掉了，多了一个Ping超时检查的计时器

10. 添加白名单，将之前打印出来的名字，添加到配置



11. 重新打印第一次快照结果，可以发现白名单过滤掉了

