

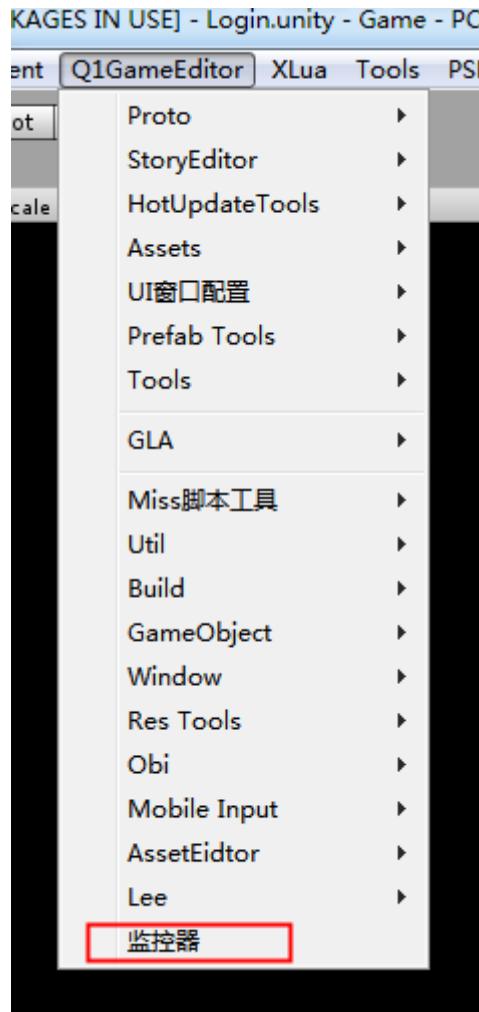
# 游戏监控器使用手册

## 介绍

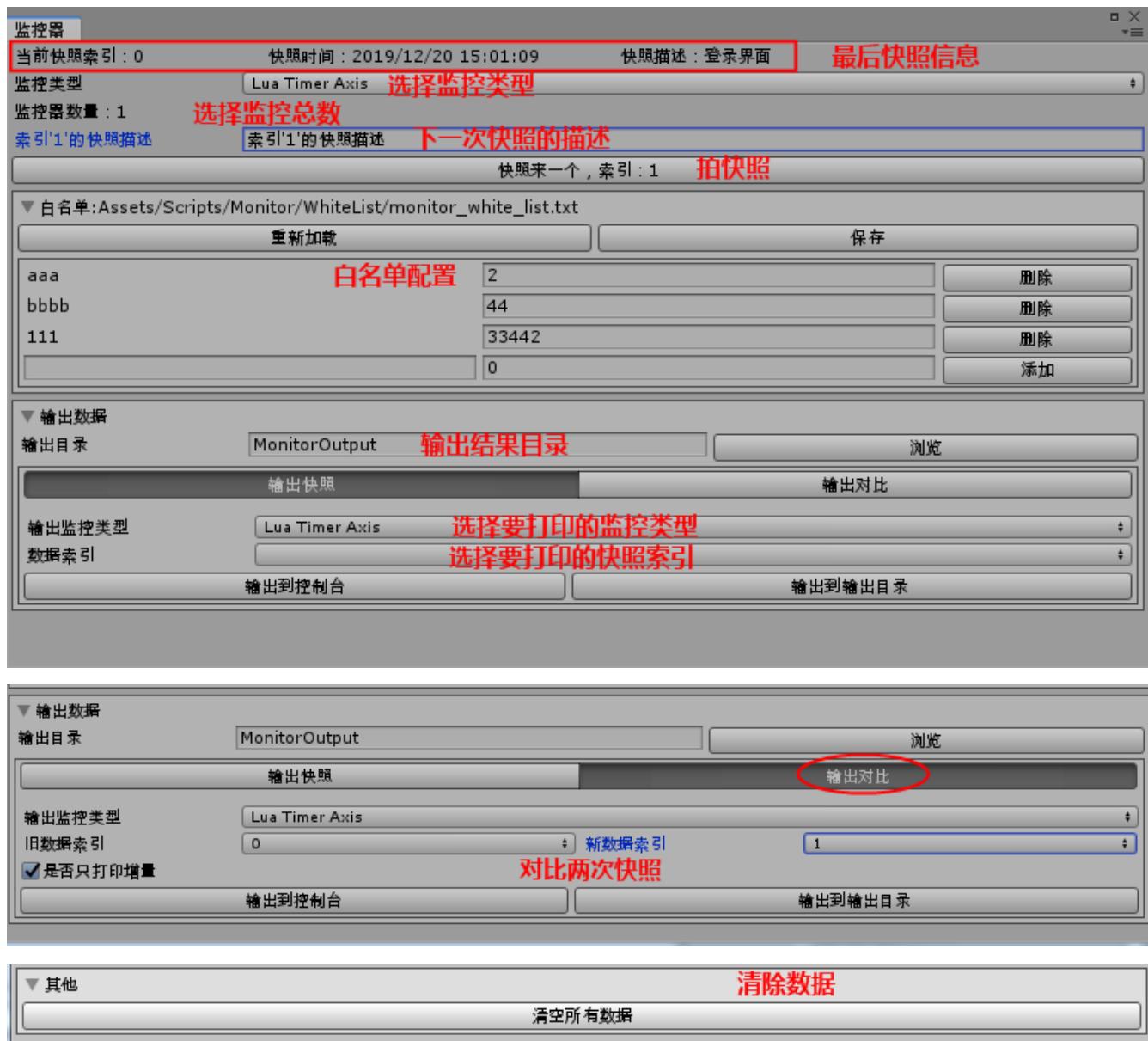
- 用于监控游戏内组件，对象，资源等数量，拍下快照，对比数量，来检测是否有泄漏。

## 快速使用

- 打开工具，点击菜单 Q1GameEditor/监控器

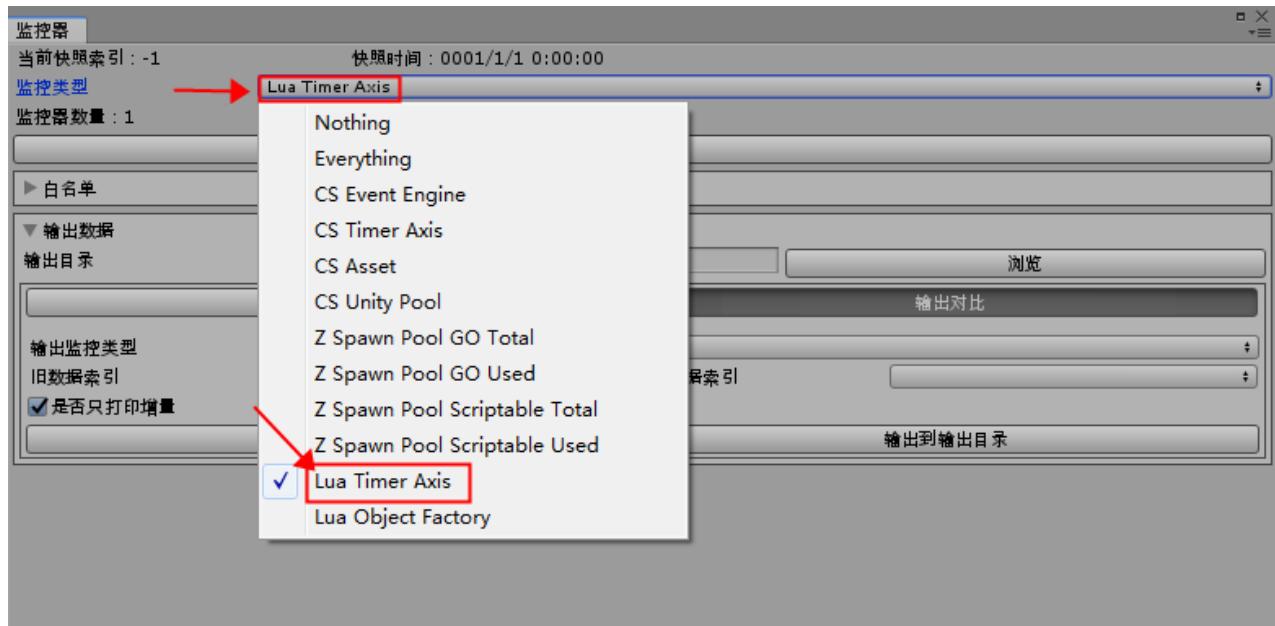


- 工具界面

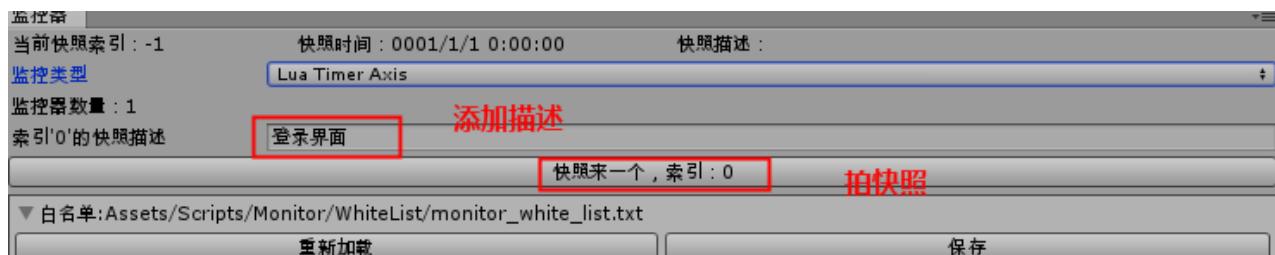


## 样例

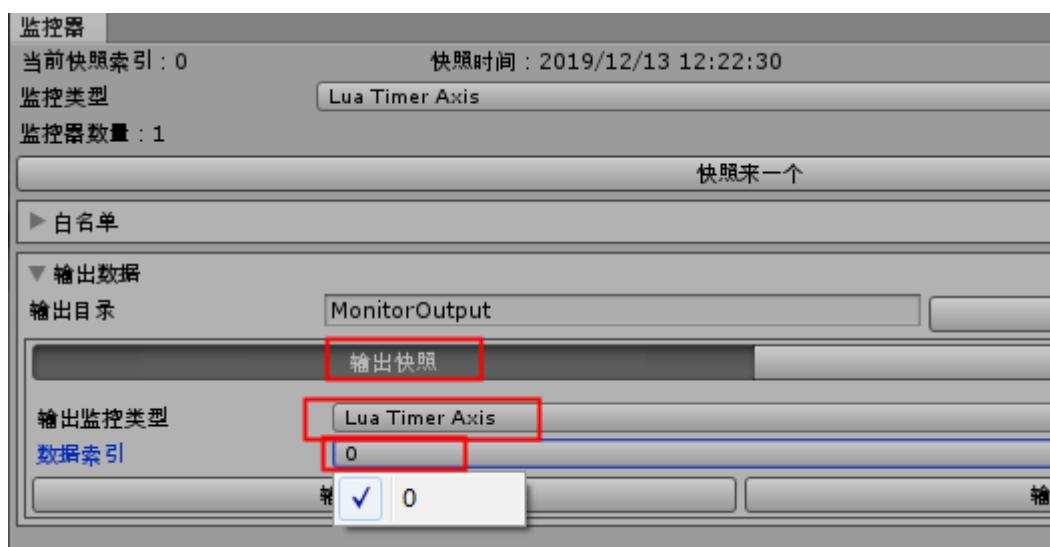
- 测试Lua的计时器变化量，从登陆到选角界面的变化
  1. 运行游戏，打开工具
  2. 工具中监控类型选择 `Lua Timer Axis`



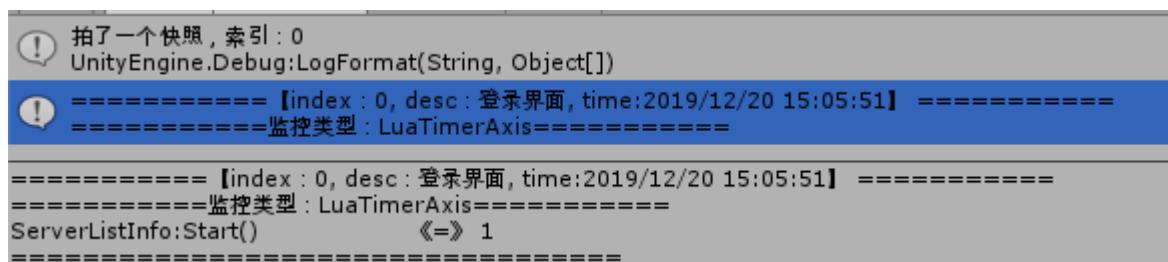
3. 在登录界面打印第一次快照，点击 快照来一个



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

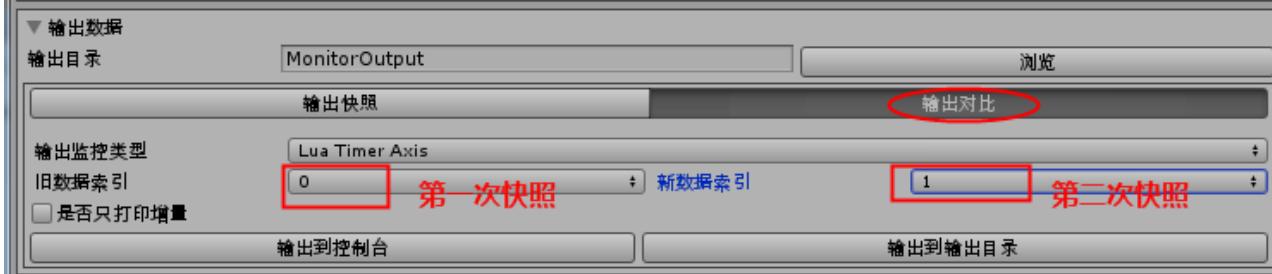


如上图输出有一个计时器，是服务器列表获取使用的计时器

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



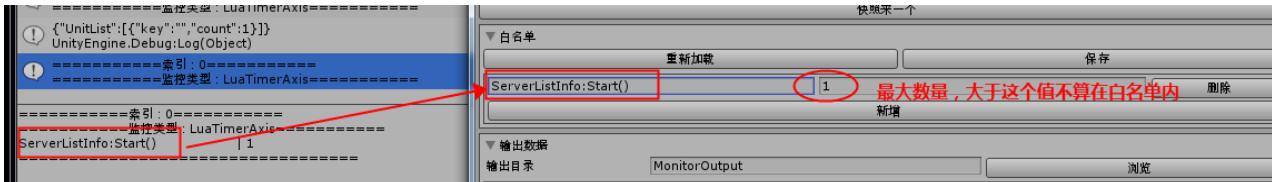
9. 查看结果



- 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

