**Arena Allocation**

Arena Allocation是一种非传统的内存管理方法。它通过顺序化分配内存，内存数据分块等特性使内存碎片粗化，有效改善了内存碎片导致的Full GC问题。

它的原理：

* 创建一个大小固定的bytes数组和一个偏移量，默认值为0。
* 分配对象时，将新对象的data bytes复制到数组中，数组的起始位置是偏移量，复制完成后为偏移量自增data.length的长度，这样做是防止下次复制数据时不会覆盖掉老数据（append）。
* 当一个数组被充满时，创建一个新的数组。
* 清理时，只需要释放掉这些数组，即可得到固定的大块连续内存。

在Arena Allocation方案中，数组的大小影响空间连续性，越大内存连续性越好，但内存平均利用率会降低。