

测试环境

工具	平台	加载
UnityProfile	android	AssetDataBase

游戏表现

从其它场景切换至内城场景时会有 1-2 s 左右的卡顿

初步分析

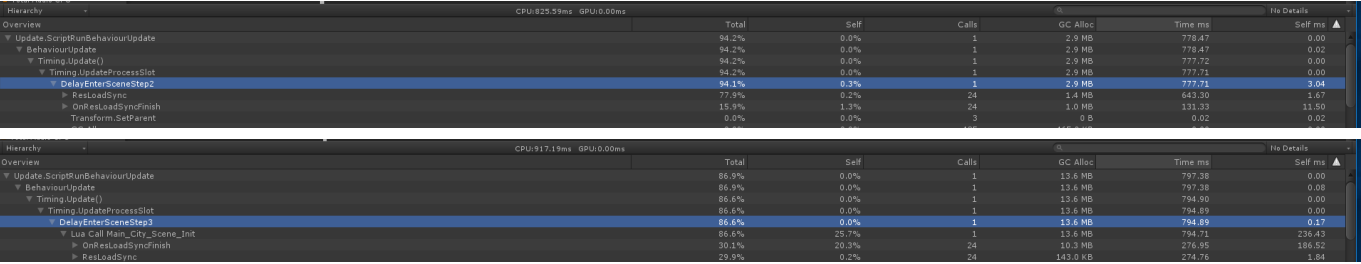
获取切换区间，CPU 消耗详情，检查峰值帧。
Loading.ReadObject 函数耗时占比过高，初步判断热点问题在于加载。

代码检查

查看内城代码，进入场景时会触发 IEnumeratorDelayEnterScene() 的流程控制函数。
针对函数内部流程分别增加采样函数 step1 ~ step 4，并对其中 Lua 部分的调用增加 Lua Call
Main_City_Scene_Init 的采样函数

结果分析

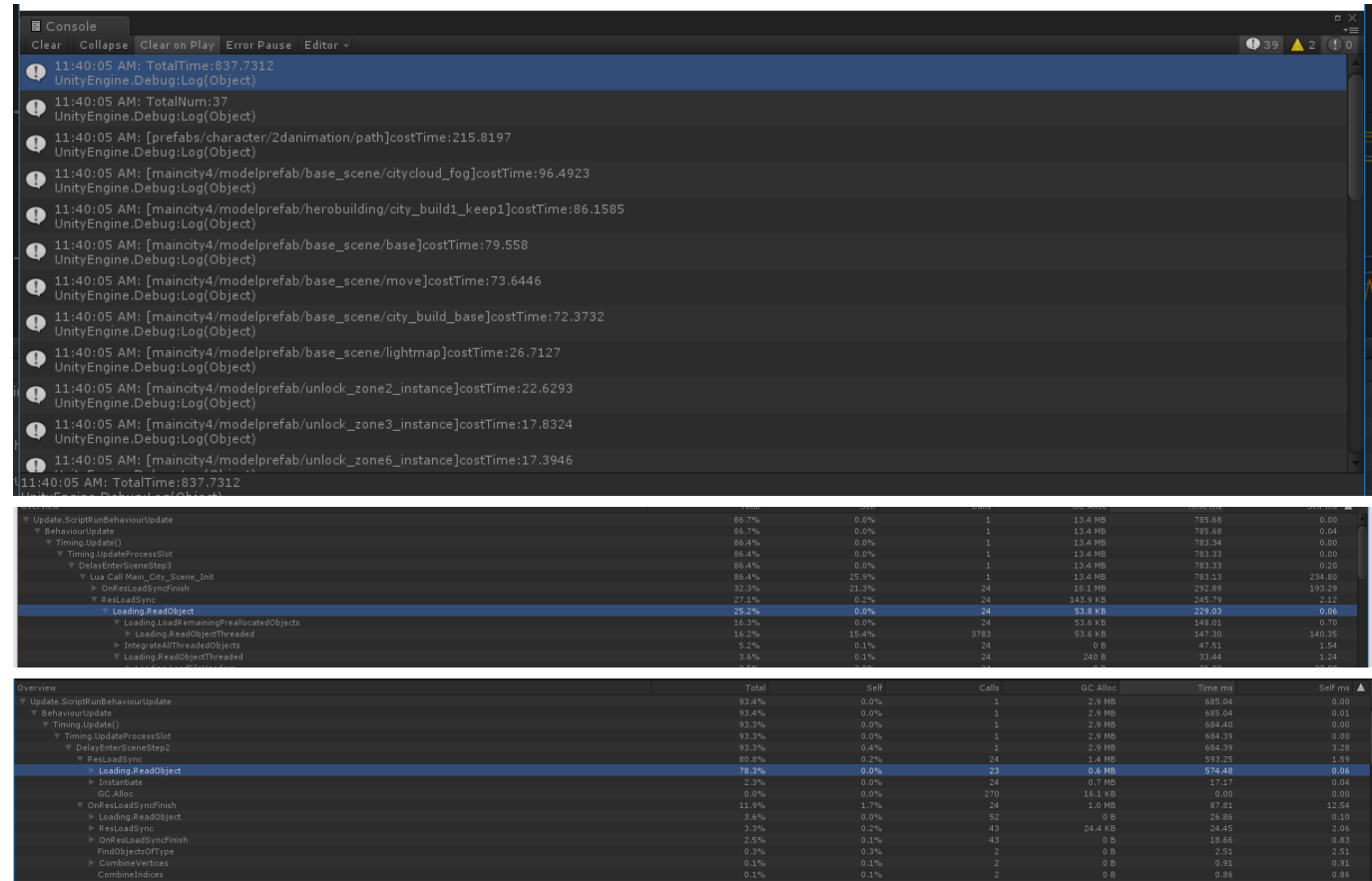
耗时异常发生在 Step2 以及 step3 结果如下图



- 结合代码查看：
- Step2 内城在同步加载场景基础 Obejct
 - Step3 模型中的 Collider 创建一些动态创建的建筑。

加载分析

增加加载耗时计数，统计场景切换时，每个 res 的加载耗时，结果如下。



总耗时 : 837.7312(ms)

Step2 Loading.ReadObject = 574.48

Step3 Loading.ReadObject = 229.03

对比可知。耗时问题在于场景 **prefab** 的加载。