



唐老狮系列教程

缓存池(对象池)模块 主要作用和基本原理

WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

必备知识点



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

必备知识点

1. C#中垃圾回收机制（GC）相关知识（C#四部曲之C#核心中）
2. C#中Dictionary、List、Stack、Queue相关知识点（C#四部曲之C#进阶中）
3. Unity中GameObject相关知识（Unity四部曲之Unity入门中）
4. Unity中Resources相关知识点（Unity四部曲之Unity入门中）



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

主要讲解内容



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

主要讲解内容

1. 缓存池（对象池）的主要作用
2. 缓存池（对象池）的基本原理



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

缓存池（对象池）的主要作用



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

举例抛出问题

1. 对象的频繁创建

频繁的实例化对象会带来一定的性能开销

2. 对象的频繁销毁

**对象的频繁销毁会造成大量的内存垃圾，会造成GC（垃圾回收）的频繁触发
GC的触发，内存的释放，可能会带来卡顿感，影响玩家体验**



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

缓存池（对象池）的主要作用

缓存池（对象池）的主要作用是**优化资源管理，提高程序性能。**
主要**通过重复利用已经创建的对象，避免频繁的创建和销毁过程，**
从而**减少系统的内存分配和垃圾回收带来的开销。**



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

缓存池（对象池）的基本原理



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

缓存池（对象池）的基本原理

目标：

通过**重复利用已经创建的对象**，避免频繁的创建和销毁过程

从而 **减少** 系统的内存分配 和 垃圾回收带来的开销

思路：

用一个“柜子”中的“各种抽屉”来装“东西”

用时去拿（没有就创造，存在就获取）

不用就还（将“东西”分门别类的放入“抽屉”中）



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

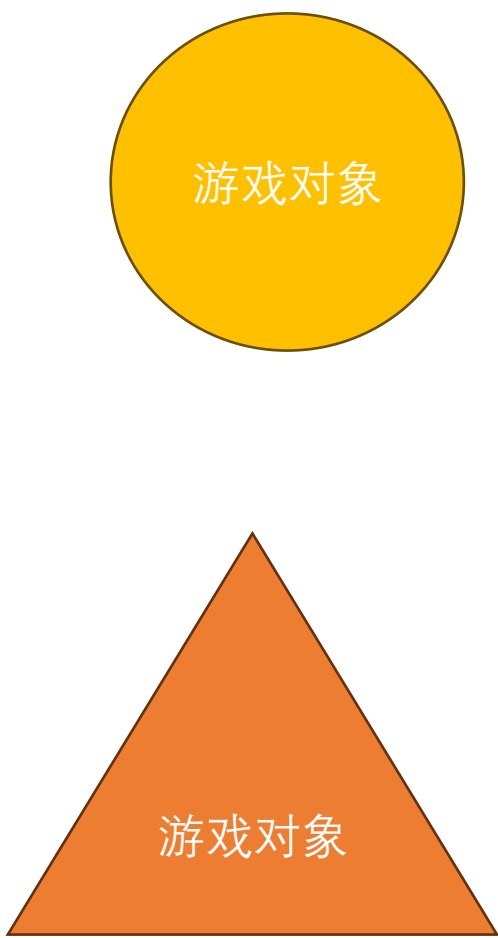
缓存池（对象池）的基本原理

思路：

用一个“柜子”中的“各种抽屉”来装“东西”

用时去拿（没有就创造，存在就获取）

不用就还（将“东西”分门别类的放入“抽屉”中）





唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

总结



唐老狮系列教程-缓存池(对象池)主要作用和原理

主要讲解内容

1. 缓存池（对象池）的主要作用

通过重复利用已经创建的对象，避免频繁的创建和销毁过程

从而减少系统的内存分配和垃圾回收带来的开销

2. 缓存池（对象池）的基本原理

用一个“柜子”中的“各种抽屉”来装“东西”

用时去拿（没有就创造，存在就获取）

不用就还（将“东西”分门别类的放入“抽屉”中）



唐老狮系列教程

Thank
感谢您的聆听