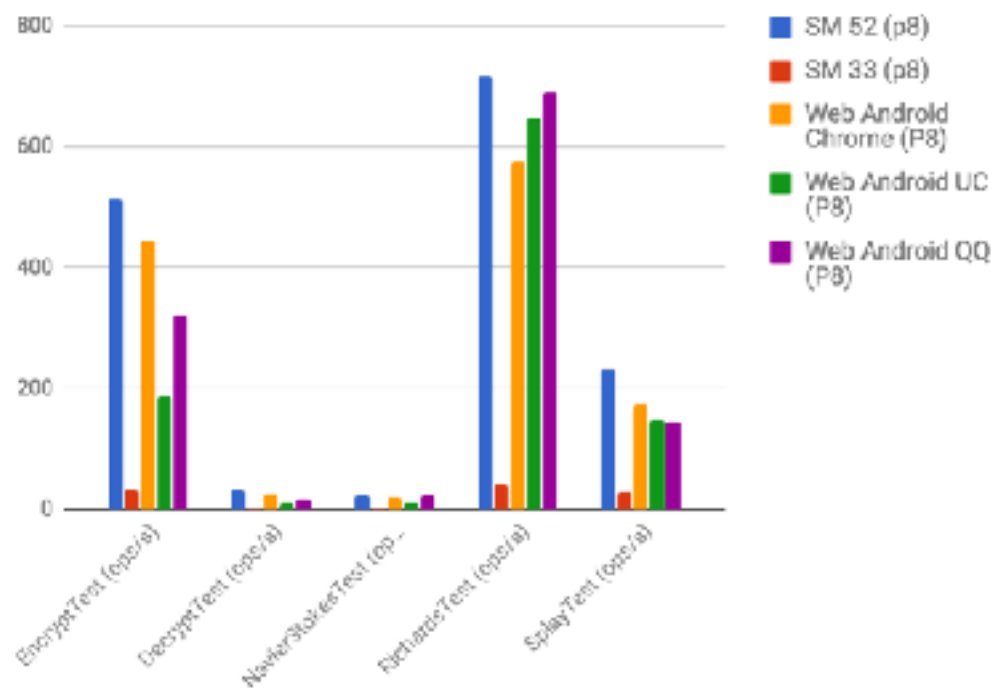


## 1.6 新功能介绍

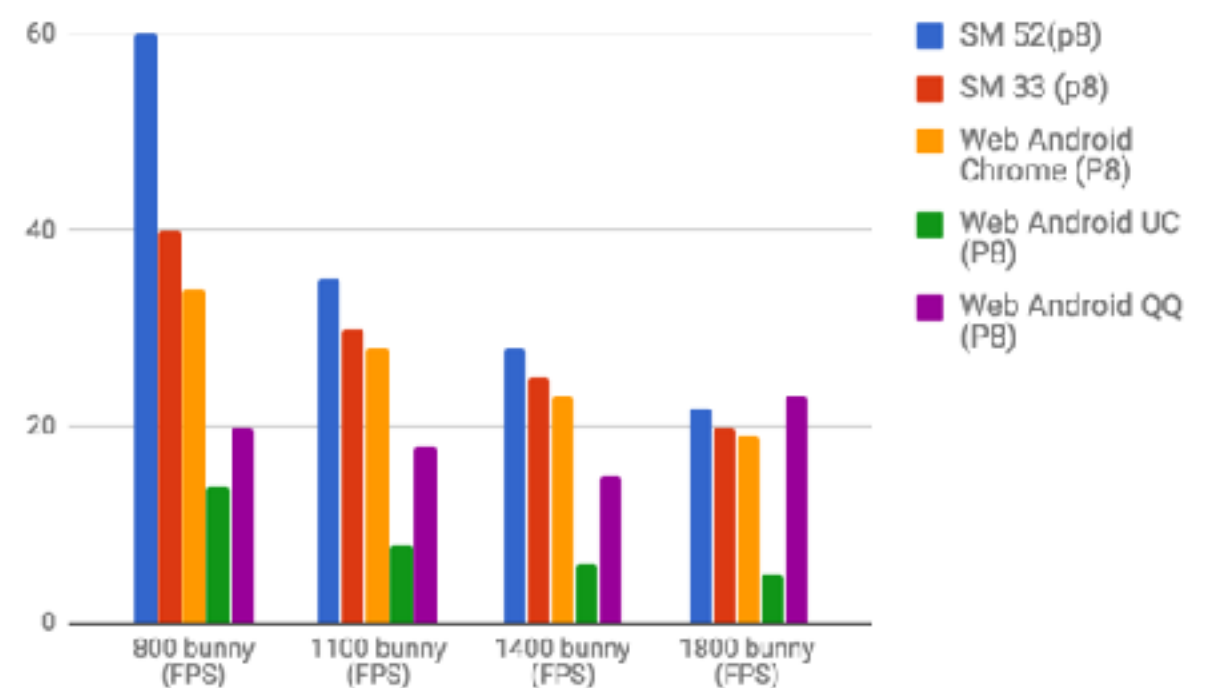
- ▶ JSB 2.0 原生性能优化
- ▶ 开发阶段脚本免编译
- ▶ 批量修改节点和组件属性
- ▶ 构建 Web 版本时根据生成 md5 文件名
- ▶ 升级 iOS Socket 网络库  
( facebook/SocketRocket )

# SPIDERMONKEY V52

华为 P8 上面 SM52, SM33 和浏览器的纯 JS性能测试对比



华为 P8 上面的 Bunny 性能测试对比



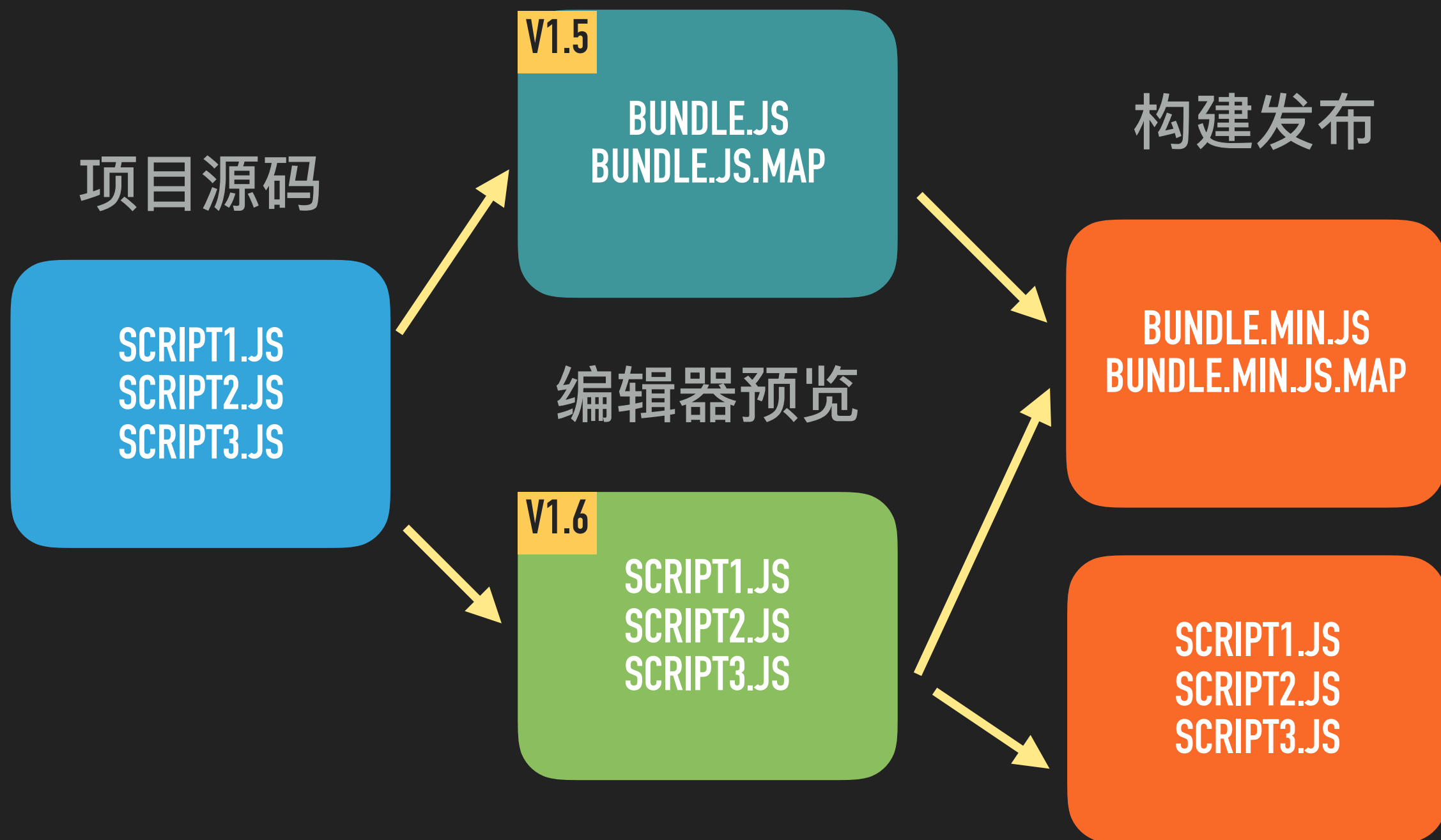
# CREATOR 1.6 JSB

- ▶ 升级 SpiderMonkey v33 -> v52
- ▶ 优化重构 JSB 绑定层架构，稳定性大幅度提升
- ▶ 报错时的 JS 调用栈
- ▶ Generational GC（分片垃圾回收，避免集中卡顿）
- ▶ Android 纯 JS 运算性能大幅度优化
- ▶ iOS 性能变化不大（无法开启 jit）

# JSB 2.0

- ▶ v1.7 将支持其他 JS 引擎（v8，JSCore）
- ▶ 完全抽象的绑定层 API
- ▶ 未来可以无缝升级 JS 引擎，对用户完全透明
- ▶ v8 在安卓上性能略高于 Spidermonkey
- ▶ JSCore 在 iOS 上性能远高于 Spidermonkey
- ▶ JSCore 为 iOS 系统自带，可减小包体
- ▶ 更稳定的绑定层架构

# 脚本免编译



计划支持：适合热更新的免编译构建

# 功能演示

# 批量修改演示

# 基于 MD5 的版本控制

- ▶ 使用 md5 修改所有资源和脚本的文件名
- ▶ 服务端更新后，客户端可无缝升级
- ▶ 不会出现部分资源版本不匹配的问题



## 升级 IOS WEBSOCKET 库

- ▶ iOS 上开始使用 Facebook 的开源项目 SocketRocket
- ▶ 其他平台实现不变
- ▶ 网络状态变化不会导致断连
- ▶ 锁屏会触发错误消息
- ▶ 不依赖于 lib openssl
- ▶ wss 链接不需要提供 CA root certificate

<https://github.com/cocos-creator/cocos2d-x-lite/pull/685>

# 其他修改

- ▶ 移除内置代码编辑器
- ▶ 加入 SGLabel 对象池
- ▶ 默认关闭脏矩形渲染优化
- ▶ Spine 多骨骼之间的批处理渲染
- ▶ Camera 下的 Culling 问题修复

# C++/LUA 支持目标

- ▶ 面向 cocos2d-x 引擎用户
- ▶ 提供持续改进和优化的 UI 场景编辑
- ▶ 增强 UI 自适应和新控件支持
- ▶ 增强控件数据绑定

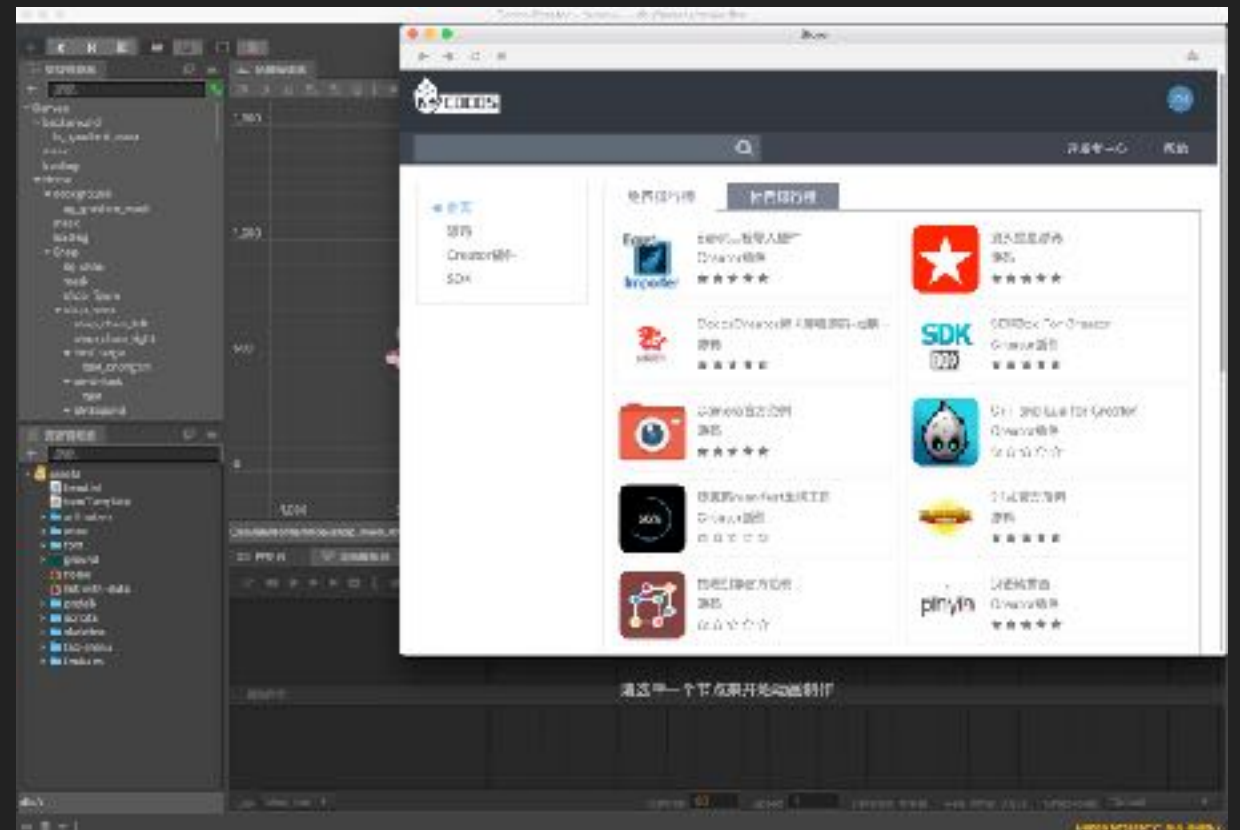
# C++/LUA 工作流程

- ▶ 使用 Cocos2d-x 创建工程
- ▶ 通过 Creator 插件导出场景和动画数据到目标工程
- ▶ 通过 CreatorReader 加载创建场景（2dx v3.14+）
- ▶ C++/Lua 统一工作流

# 扩展商店

插件，源码，资源，SDK

新手上路+老司机抄近路



未来会承载更多专门化的功能，使核心模块轻量化

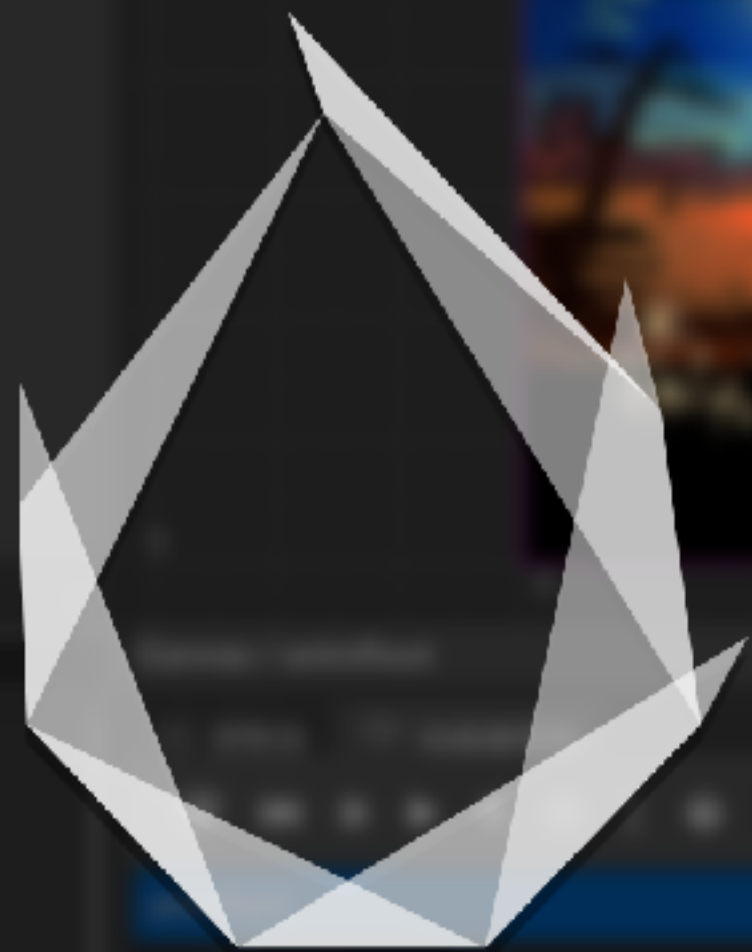
# 扩展商店付费内容

8月份开始试运营，征集以下内容：

- ▶ 优质项目模板、源码
- ▶ 解决社区普遍功能需求的工具插件
- ▶ 优秀美术资源套装（已封装成动画和 prefab）

福利政策：

- ▶ 开发者获得 70% 的销售收入，无需关心其他税费
- ▶ 定期推送优秀内容到每个编辑器用户



**COCOS CREATOR**

微信公众号



关注微博：

**@Cocos引擎**

加入QQ群：

**577848332**

马上下载试用：

[cocos.com/creator](http://cocos.com/creator)