**T16H5动画创建管理模块**

# 1、Laya图集帧动画创建接口

# 2、动画池

## 2.1、动画池结构

首先为了减少游戏过程中对象频繁创建与销毁带来的设备性能的消耗，而通过对象池对对象的创建与销毁的管理来达到提高游戏运行效率的目的。在T16H5项目中，动画池模块主要由AnimationManager、MyAnimation、ObjectPool组成，相关类图如下所示：

其中ObjectPool为主要抽取出来的动画池相关属性，因为除动画对象外还有其它如UI、地图等对象的创建与销毁也需要对象池的管理，其主要属性有确定池保存对象的类型，保存对象的列表，对象列表中空闲对象的标记列表，现有使用和空闲对象统计，以及防止池过大而设置达到某个阈值时自动清理阈值，同时相对的设置池在低于某个阈值时不再清理防止池对象全部清完而再使用时还得创建，而方法主要有从池中取出对象，创建对象，归还对象，池状态更新，如在update中实现池的对象的摊帧创建防止对象在某帧上大量创建造成游戏卡顿，以及通过update实现对象池的自动化清理。

## 2.2、对象池管理

# 3、动画创建与销毁过程

## 3.1、动画创建

## 3.2、动画销毁