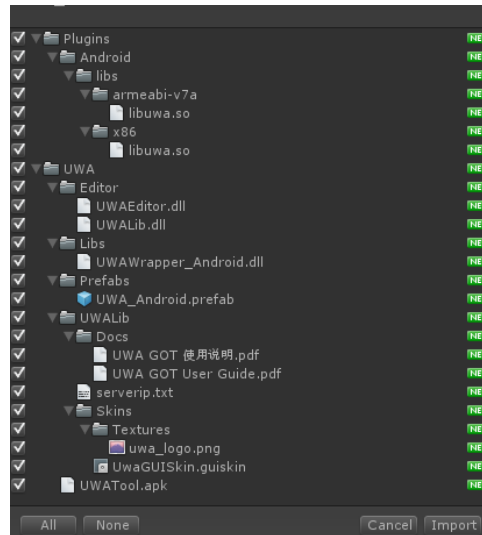


UWA GOT 使用说明

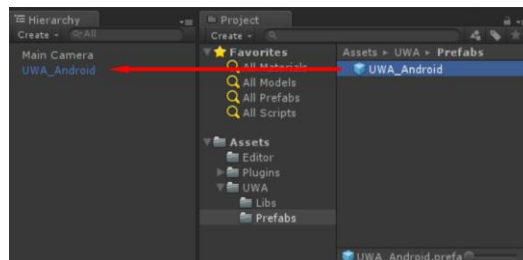
Game Optimization Toolkit 1.1.0 版本

GOT SDK 集成

- 1、将 unitypackage 文件拖入到待测试的 Unity 项目中,当出现下图窗口时,点击“Import”按钮导入相关文件。



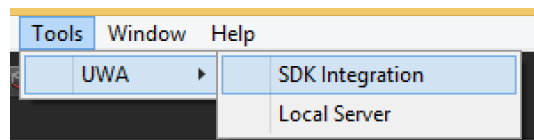
- 2、在 Editor 中将 UWA/Prefabs 文件夹下的 UWA_Android.prefab 文件拖入到项目的首场景中,如下图所示。



- 3、如在 Game 视图的右上角出现如下图所示的 UI 界面,且无报错信息,则说明 UWA 插件已经集成到项目中。

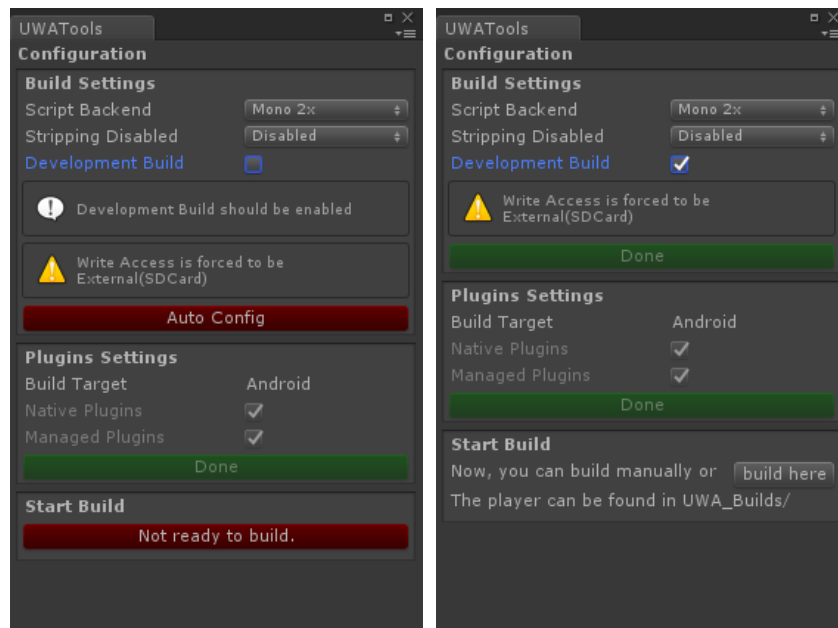


- 4、点击编辑器菜单栏中的“Tools->UWA->SDK Integration”选项,打开 UWA 工具栏。



- 5、在出现的 UWA 工具设置窗口中,将 Stripping Disabled 设置为“Disabled”,并勾选 Development Build。用户也可以直接点击“Auto Config”按钮,进行一键设置,设置完成后,按钮会变成绿色,内容会变成“Done”。下方左图为设置前窗口视图,右图为设

置完成后窗口视图。同时，确保“Native Plugins”和“Managed Plugins”复选框为勾选状态，并确认 Write Access 已被设置为 External(SDCard)。



- 6、发布游戏版本。建议用户直接点击 UWA 界面上的“build here”按钮来一键发布游戏，发布的 Apk 文件存放于 UWA_Builds/Android 文件夹中。同时，用户也可通过“Build Settings->Build”来手动发布游戏版本。

注意事项：

- 1、目前该本地测试工具仅支持 Android 平台，设备无需 Root 权限。
- 2、发布前确保 Stripping Level 为 Disable 状态。
- 3、发布 Development 版本的 Apk 文件时，建议通过手动点击“build here”一键发布。通过 BuildPlayer 进行打包时，请添加 BuildOptions.Development 参数。
- 4、请确认 Write Access 已被设置为 External(SDCard)。
- 5、目前不支持采用 il2cpp 进行发布的项目。
- 6、截屏的记录只支持 Android 5.0 或以上的系统。

UWA Local Server

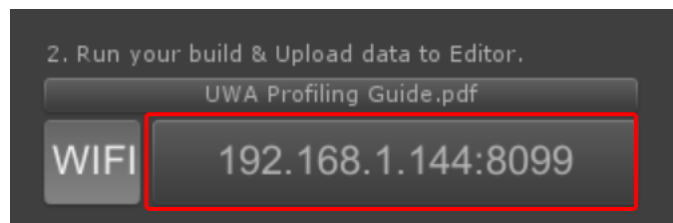
- 1、在 UWA SDK 集成并发布后，您即可将其安装在 Android 测试机上并进行测试。
- 2、打开 App 后，在界面右上角选择“Local Mode”，选择您想进行的测试类型。点击后，测试就会立即开始。当点击 Direct Mode 并使左侧按钮变绿后再点击某个模式，App 会自动退出，而在下一次开启时则立即开启测试。



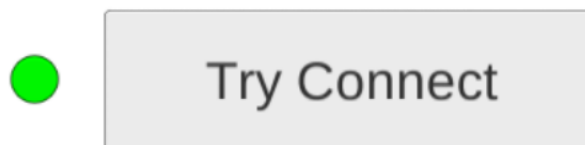
- 3、Stop 面板可以进行拖动，如果想结束本次测试，点击“Stop”即可。UWA SDK 会将搜集到的性能数据保存在设备本地。



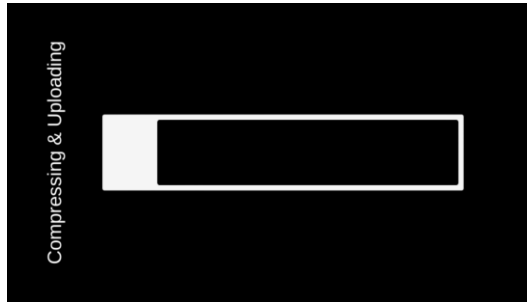
- 4、点击编辑器菜单栏中的“UWA->Local Server”选项，点击面板上的“WIFI”按钮开启本地服务器。红框处即为您本地机器的当前 IP（端口固定为 8099）。若 IP 无法获取，则可以通过将 IP 写入 UWA/UWALib 下的 serverip.txt 文件中来手动配置。



- 5、在测试手机上安装 UWA 文件夹下的 UWATool.apk 文件，该 App 主要负责将测试手机上的性能数据传输到 Editor 中的 Local Server 上进行分析。安装好后，打开 UWATool，输入 Local Server 的 IP 地址，点击“Try Connect”按钮，如果左侧圆点变绿，即表示可以连接到服务器。



- 6、点击“Upload Data”，即可查看该移动设备上的所有测试数据，点击“Submit”，即可进入下图中的上传界面。对于无用的测试数据，点击“Delete”删除即可。当上传界面中的进度条结束，回到测试数据查看界面，即上传成功。



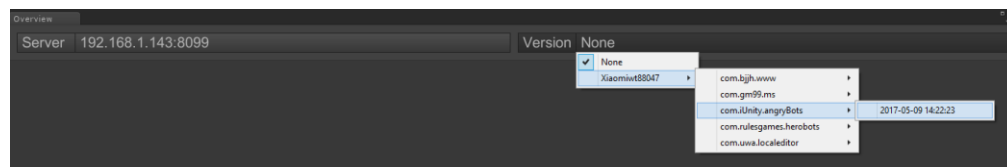
7、在 Local Server 上，点击相关的按钮，选择您想查看的性能报告。

Performance Overview

点击“Overview”按钮，即可查看 App 运行时的整体性能情况。

1、逻辑代码的 CPU 开销

- (1) 在“Version”中选择您想查看的测试版本。



- (2) 选择后，UWA 将为您载入相应数据并进行分析和展示。它主要包括以下视图：

i. **CPU 开销走势图**

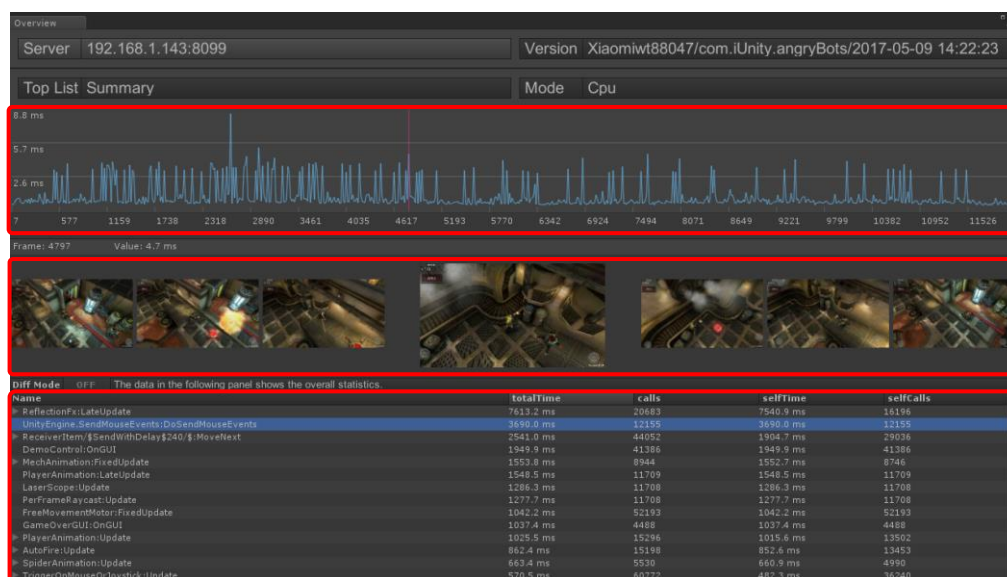
您可以选择任何一个函数，查看它在项目运行时的 CPU 开销。

ii. **截屏视图**

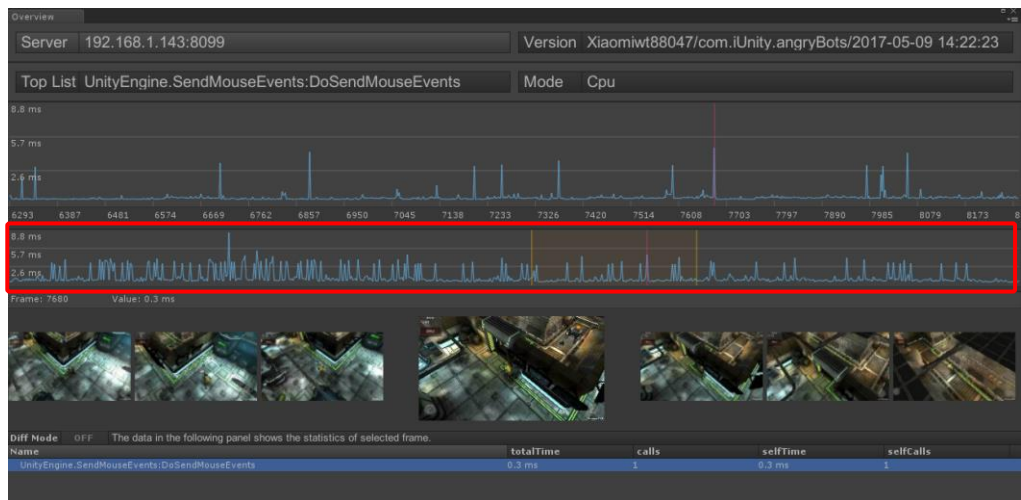
您可以在 CPU 开销走势图中选择任何一帧，截屏视图会随之切换到与其相对应的运行截屏。

iii. **CPU 耗时分析视图**

UWA 将逻辑代码的 CPU 耗时进行分析，并将最为耗时的代码展示在此。您可以通过 UWA API 统计指定的代码段的 CPU 耗时，具体用法见附录 1。



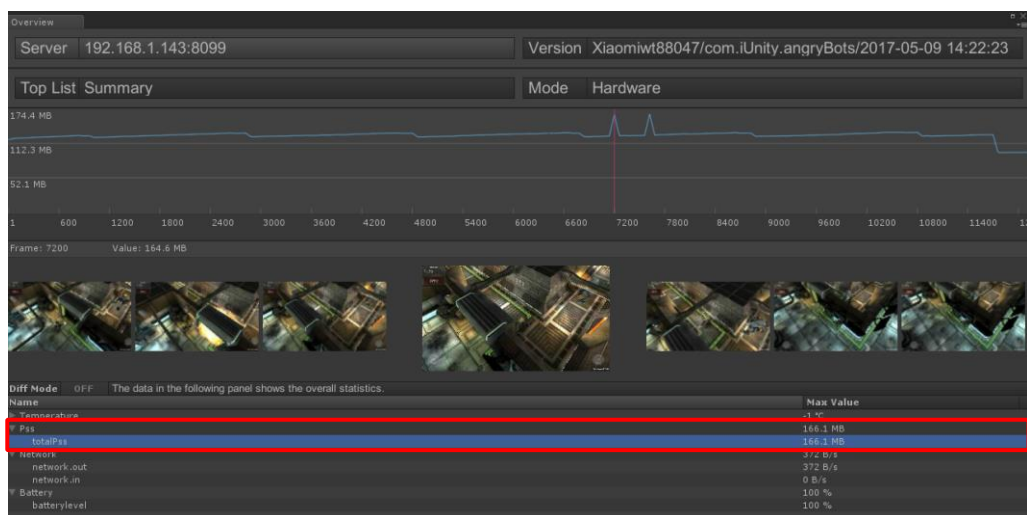
- (3) 在此面板中，您既可以选择“Total”模式，查看逻辑代码的整体 CPU 耗时。也可以选择查看具体的逻辑代码。同时，您可以通过调整关注区域视图中的滑块，来重点查看您关注区域的 CPU 开销。



2、硬件设备信息

在“Mode”中选择“Hardware”，即可查看 App 运行时的硬件设备运行信息，主要包括：

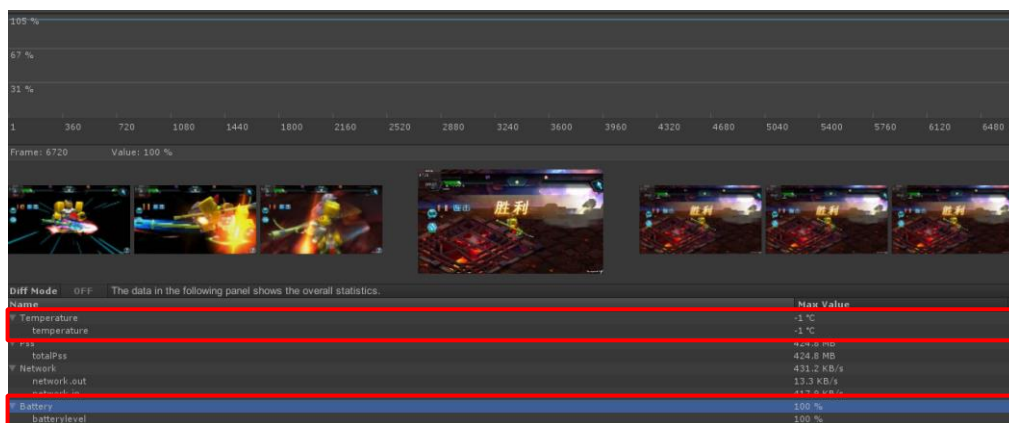
- (1) 硬件设备的内存信息。目前我们支持的设备为 Android 设备，所以主要显示 PSS 内存存在项目运行时的走势。



- (2) 硬件设备的网络流量统计。Network.in 和 Network.out 分别表示硬件设备的网络下载和上传流量统计。

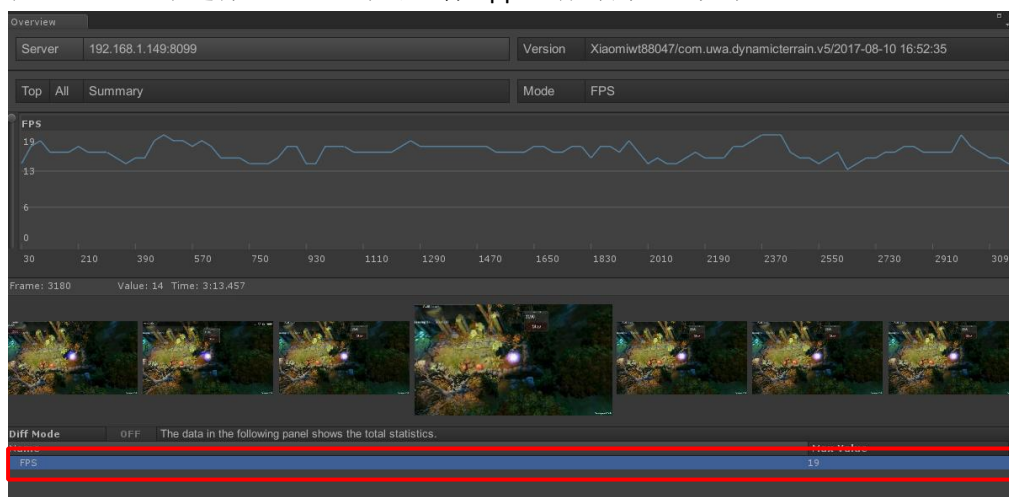


(3) 硬件设备的电量和温度。



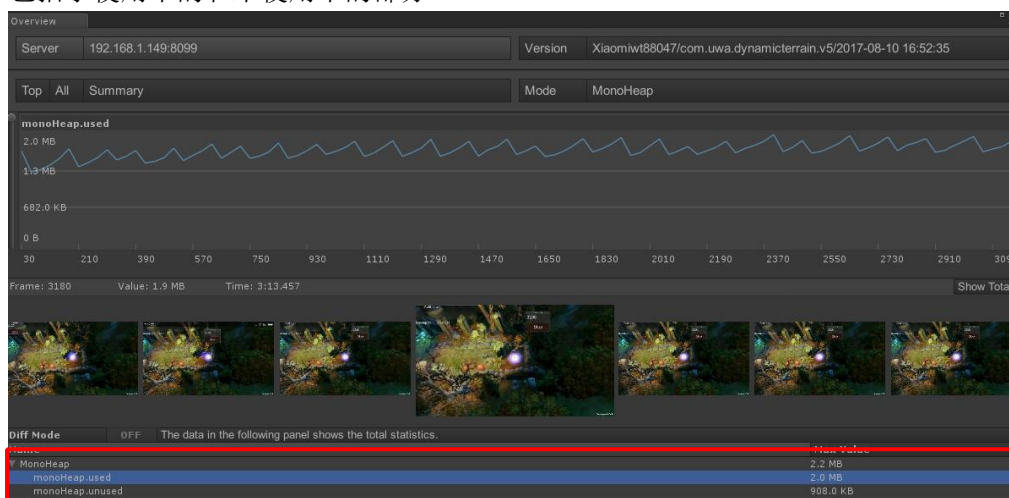
3、FPS 信息

在“Mode”中选择“FPS”，即可查看 App 运行时的 FPS 统计。



4、Mono Heap 信息

在“Mode”中选择“MonoHeap”，即可查看 App 运行时的 Mono 堆内存总量统计，包括了使用中的和未使用中的部分。

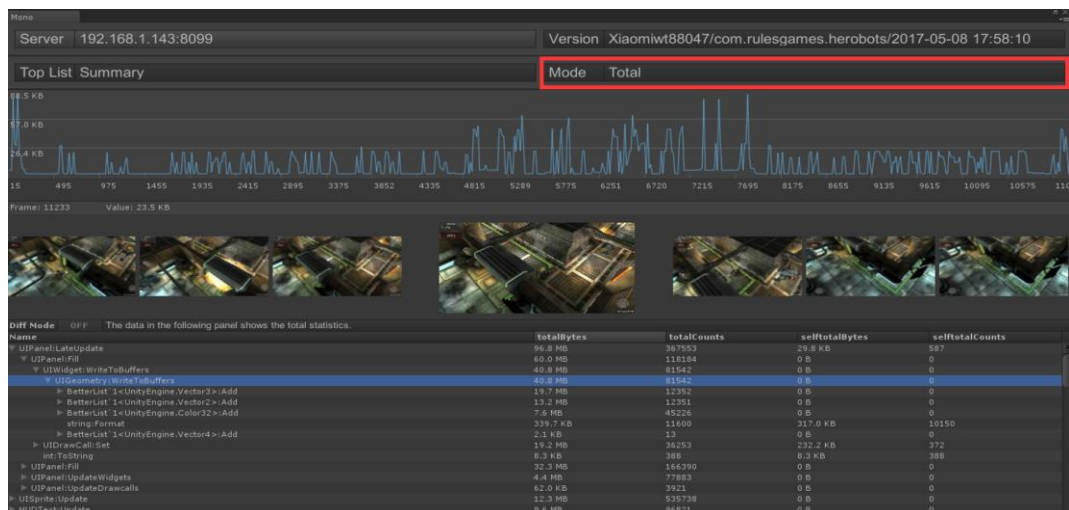


Mono Memory Analysis

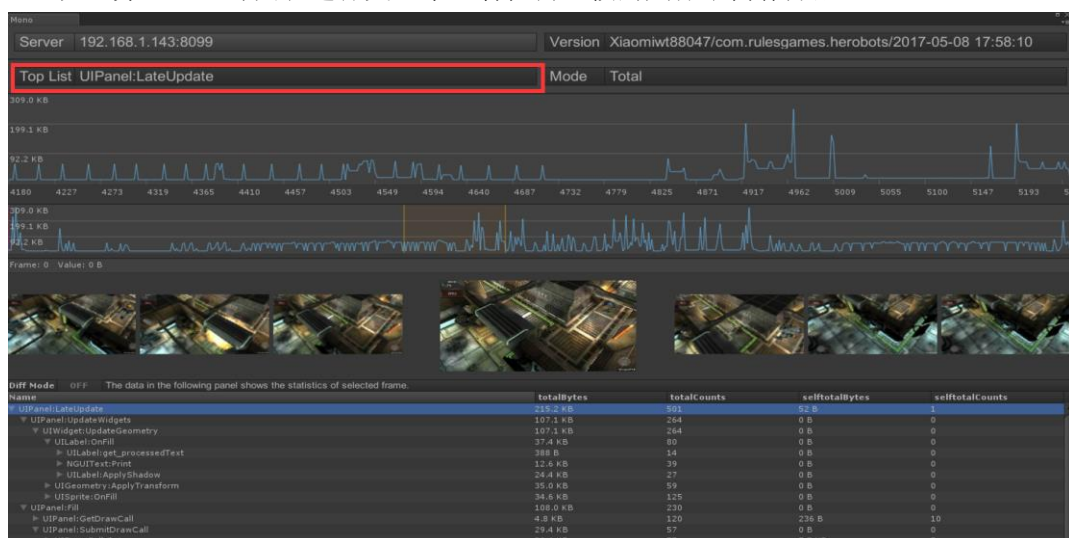
点击“Mono”按钮，即可查看 App 运行时的 Mono 堆内存分配情况。它主要包括以下功能：

1、代码堆内存累积分配

- (1) 在“Mode”中选择“Total”，您即可查看 App 运行时每个函数的总体堆内存分配情况：

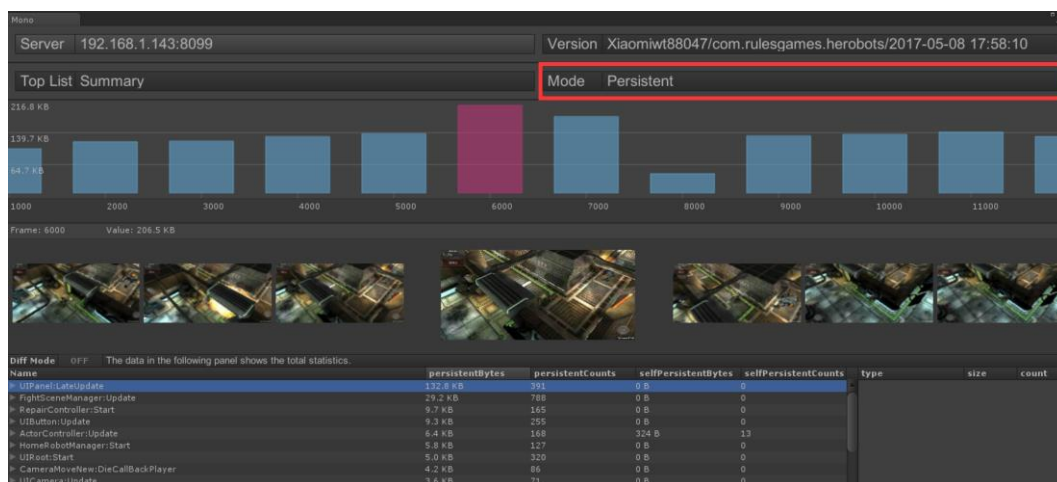


- (2) 在“Top List”中选择具体的函数名称，您就可以看到相应函数的具体堆内存分配情况，并且通过与图表进行交互来查看任何一帧的具体堆内存分配。

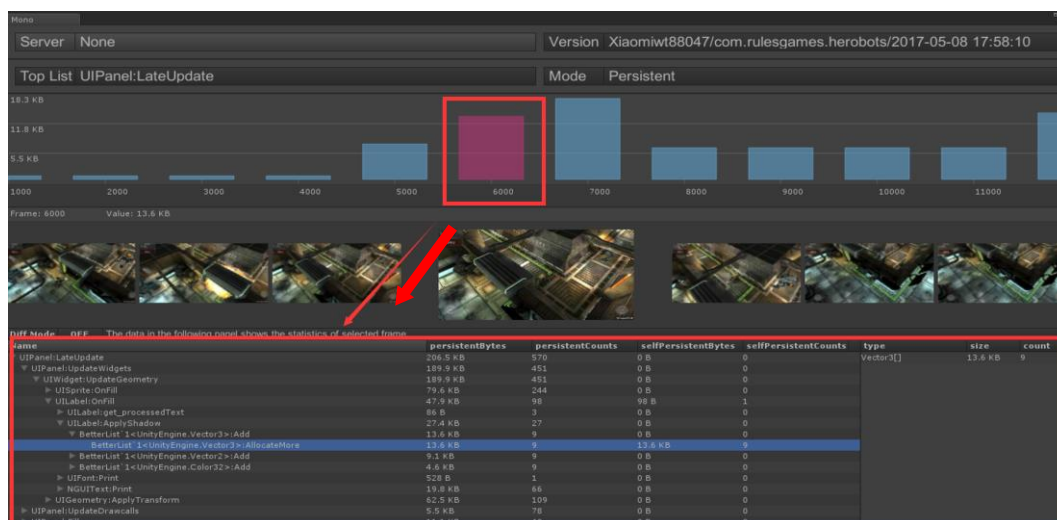


2、代码堆内存泄露分析

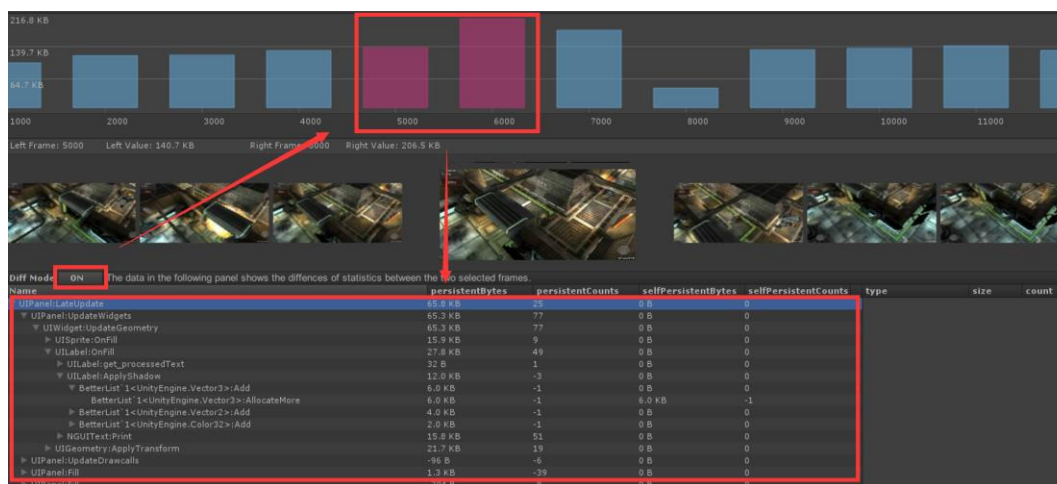
- (1) 在“Mode”中选择“Persistent”，您即可查看 App 运行时每个函数在 Mono 中的真实驻留情况。UWA 默认是每 1000 帧分析一次 Mono 堆内存快照，将函数真实的堆内存驻留情况以柱状图的形式进行显示。



- (2) 在“Top List”中选择具体的函数名称，您就可以看到相应函数的具体堆内存分配情况，并且通过与图表进行交互来查看详细堆内存驻留情况。同时，当 selfPersistentCounts 不为 0 时，点击可以查看由该函数生成的、驻留在堆内存中的变量类型。



- (3) 在 Persistent 模式下，您可以比较两次堆内存统计的差异，从而来快速定位堆内存变化的出处。在“Diff Mode”中选择“ON”，即可开启该功能。选择任意两个柱状图，您则可以快速比较两次堆内存占用的差异。

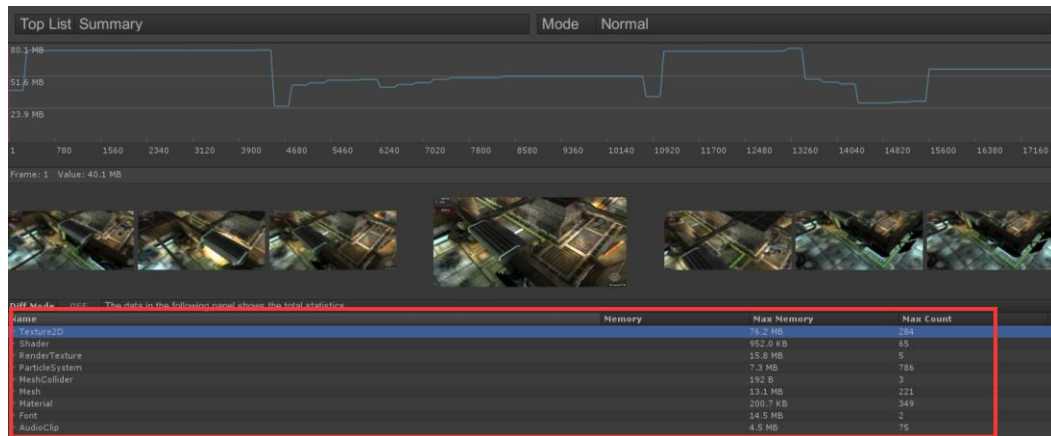


Runtime Asset Checker

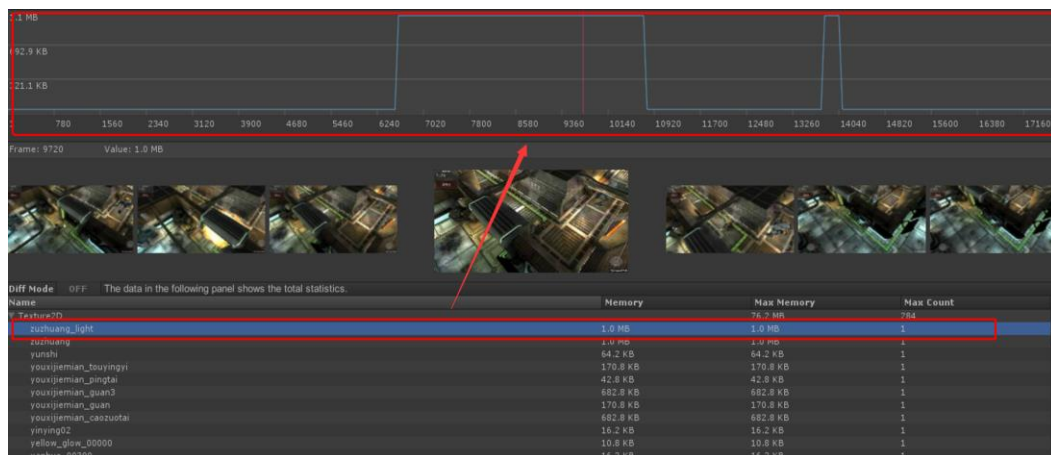
点击“Asset”按钮，即可查看 App 运行时资源的具体使用情况。它主要包括以下功能：

1、资源使用情况

(1) 可以查看重点资源在项目运行时的内存占用情况。

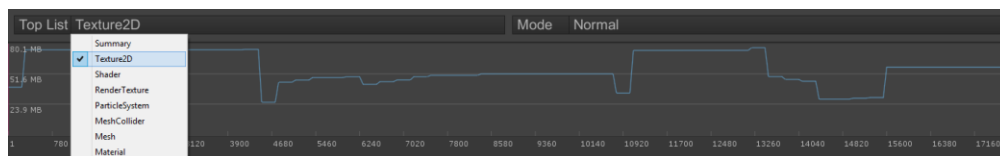


(2) 可以查看具体资源在项目运行时的使用情况。

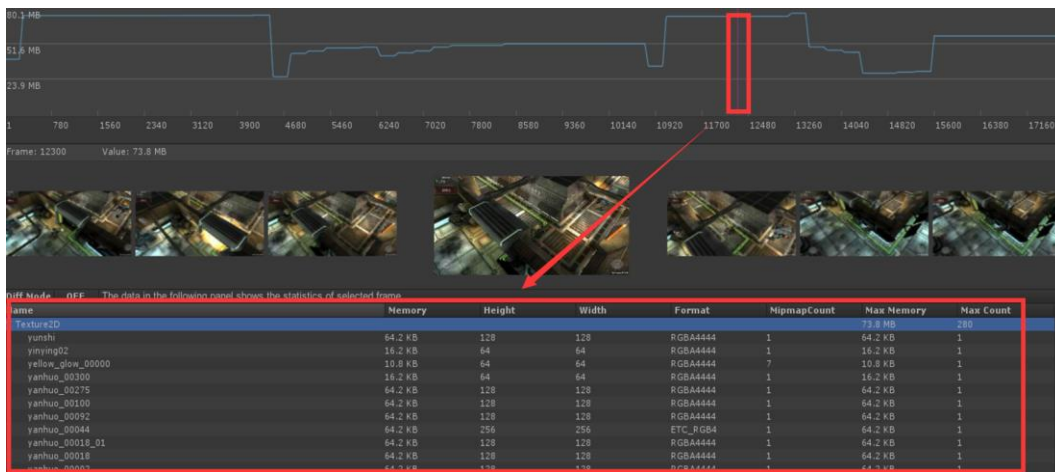


2、查看每帧中资源的具体使用情况

(1) 在 TopList 中选择您想查看的资源类型。



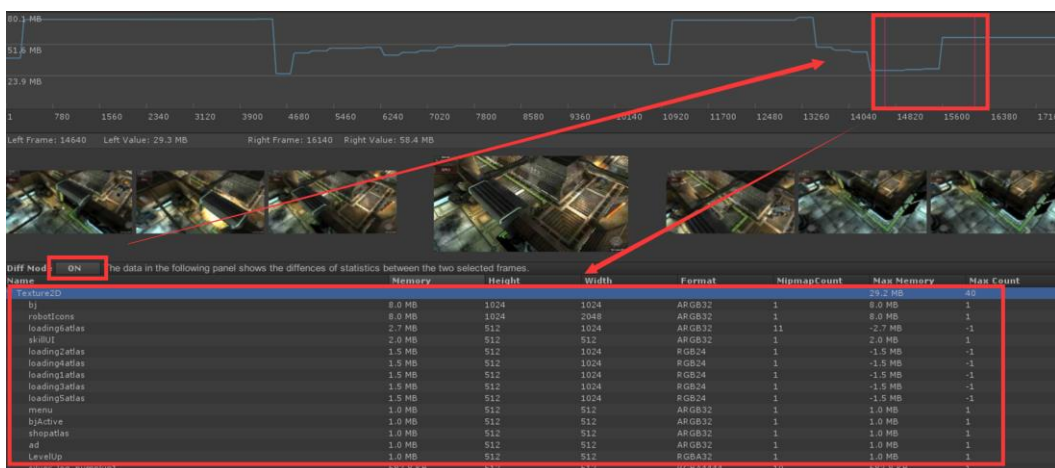
(2) 点击资源使用走势图，即可查看每帧该类资源或某个特定资源的具体使用情况。



3、资源泄露分析

您可以通过比较任意两帧的资源变化情况，来分析是否存在资源泄露等问题。

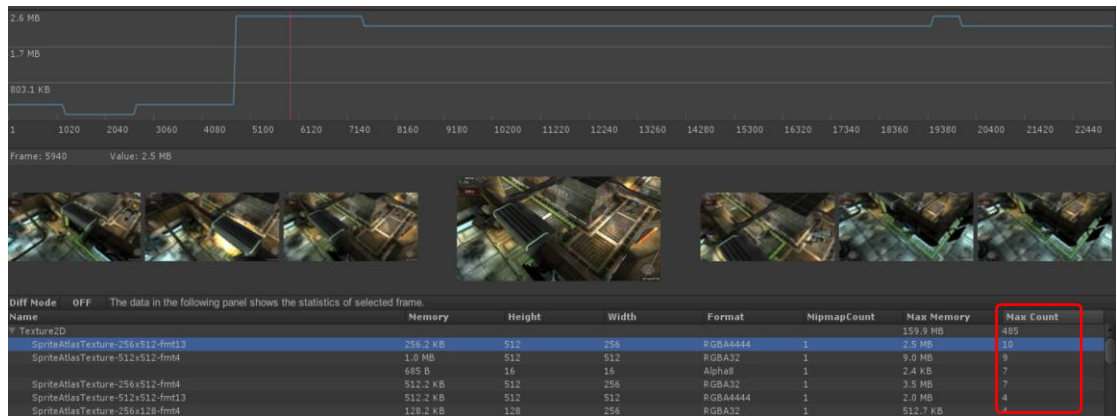
- (1) 将“Diff Mode”设置为“ON”，选择资源使用视图中的任意两帧，即可查看资源的变化情况。



- (2) 上图为第 16140 帧与第 14640 帧的 Texture 比较情况。其中，“Max Memory”中为正值资源表示为第 16140 帧中的新增资源，而负值的资源则为第 16140 帧中的减少资源。通过这种比较，即可帮您快速定位具体的资源变化量和解决资源泄露等问题。

4、资源冗余分析

项目运行过程中，内存中的资源很有可能出现冗余情况。对此，建议您详细查看资源数据展示界面中的“Max Count”数值，“Max Count”大于 1 的资源存在冗余问题的风险较高。Max Count 是指项目运行过程中，某一资源在某一帧中的最大资源使用数量。



注意：MaxCount 资源数量大于 1，并不能 100%说明该资源存在冗余，也有可能是内存中确实存在两个资源名称、内存以及各个属性均相同的资源。因此，我们将 MaxCount 大于 1 的资源称为“疑似”冗余资源。

附录 1：UWA API 的介绍和用法

UWAEngine.StaticInit

```
public static void StaticInit();
```

该函数可用于：通过脚本动态挂载 UWA_Android，而不需要提前手动将 UWA_Android 的 Prefab 放入场景。

UWAEngine.PushSample/PopSample

```
public static void PushSample(string sampleName);  
public static void PopSample();
```

该函数可用于：统计自定义代码段 CPU 耗时，从而更快地定位脚本的性能瓶颈。

参数 sampleName 表示自定义的函数标签，UWAEngine 会对 PushSample 和 PopSample 之间的代码段统计 CPU 开销，并在 UWA GOT 中的统计面板中进行显示，该 API 支持嵌套调用。其具体用法如下

```
UWAEngine.PushSample("MyCode");  
// some code ...  
UWAEngine.PopSample();
```

最终在 Overview 界面中，可以看到自定义的函数标签，及其具体耗时（下图中 A~E 都是自定义函数标签）。

Name	percent	selfPercent	totalTime	calls	selfTime	selfCalls
▼ Perf:Update	100.00 %	0.04 %	90.5 ms	3	0.0 ms	1
▼ A	54.40 %	0.03 %	49.2 ms	11	0.0 ms	1
▼ B	54.37 %	0.27 %	49.2 ms	110	0.3 ms	10
▼ C	54.09 %	2.98 %	49.0 ms	1100	2.7 ms	100
▼ D	51.11 %	30.92 %	46.3 ms	11000	28.0 ms	1000
E	20.19 %	20.19 %	18.3 ms	10000	18.3 ms	10000

请确保 PushSample 和 PopSample 是成对使用的。如果两者之间使用了 return 语句提前退出代码段（或者在协程中使用 yield return 提前跳出代码段），则会造成 PushSample 和 PopSample 的配对不准确，从而导致数据错误。

另外，请注意在同一帧中 PushSample 和 PopSample 的调用次数不宜过多。初步统计，在中低端的设备上，10000 次的调用会导致接近 50ms 的额外开销。

UWAEngine.Start

```
public static void Start(Mode mode)
```

该函数可用于：通过脚本动态开启指定类型的测试，而不需要手动点击右上角的 UI 按钮。

UWAEngine.Stop

`public static void Stop()`

该函数可用于：通过脚本动态关闭当前的测试，而不需要手动点击 **Stop** 按钮。

备注：

1. 目前 UWA API 都添加了条件编译：[Conditional("ENABLE_PROFILER")]. 因此，当发布为非 **Development** 版本时，UWA API 不会参与编译，从而对运行效率无任何影响。
2. **UWAEngine.Start/Stop** 在一次游戏运行中只有第一次调用会生效，无法反复使用。