

本节课课题: 第003课 资源管理模块

主讲: Blake老师

【第001节】: Cocos 游戏资源加载的策略;

a: 代码生成出来, 代码加载/释放资源;

b: Cocos H5游戏, ---->资源---》服务器上的, 远端加载, ---》内存里面;

时间, 同步, load(); ---> 卡住游戏线程--->cocos 资源加载都是异步;

c: 使用资源策略: 你不能在用的时候在去加载---》等一段时间;

(1) 游戏中常用资源, 开始之前先加载好, 再进入游戏, ; ---> 加载资源;

(2) 较大的资源, 不是常用资源, 用的时候又要用一下; ---> 加载资源---->等待进度条;

音乐游戏---》加载常用资源, 当我们的用户了歌以后, 歌曲---》大的资源, 单独加载;

(3) 运行之前先加载() --->在里面大胆使用;

个别的大的资源---> 加载 ===》异步的---》加载完成以后在使用;

d: 不要在用的时候, 你再去加载, 按钮的音效: ---> 按钮播放一个音效---》加载, 回调里面播放音效, 卡一下, 声音播放不及时。加载图片---》图片要过一会才显示;

c: 如果是场景---》场景内容, ---》什么时候加载的呢? 切换场景的时候, 加载场景动作;

加载场景的动作中, 加载资源;

d; AssetsBundle做:

资源管理---》基于ab包来做的;

【第002节】: 资源加载模块单例与初始化;

【第003节】: 资源加载模块的接口与实现;

预加载与释放:

(1)进入场景---》资源---》预先把接下来场景要的资源先预先加载好, 然后再进入内容;

资源包概念: 配置好这个场景要的资源包---》函数一次帮你加载好; 进度, 结束的回调;

进入场景: 你要哪些ab包, 哪些资源; --->

(2) 释放资源包, 释放掉游戏场景资源包: 传入你要释放的资源包---》我们帮你把加载的资源包给它释放掉;

你要释放哪些ab包的哪些资源---->

单个的资源加载:

单个资源加载、释放的接口;

进入游戏场景以后, 我们是代码new 内容, 代码要获取资源--->代码获取的资源其实都已经准备好了; 直接获取, 就可以使用 ----》提供一个接口来获取我们的资源;

概念1: 资源包:

a: 根据我们的游戏逻辑, 配置好我们的ab包;

b: 资源加载表(包);

```
var resPkg = {  
    "Sound": [  
        { typeAsset: Prefab, urls: [路径1, 路径2, 路径3]},  
        { typeAsset: Texture, urls: [路径1,路径2, 路径3]},  
        ...  
    ],  
    "Common": Texture2D;  
    ... ..  
};
```

```
Var releasePkg = {  
    "Sound": [  
        { typeAsset: Prefab, urls: [路径1, 路径2, 路径3]},  
        { typeAsset: Texture, urls: [路径1,路径2, 路径3]},  
        ...  
    ],  
}  
}
```

5个大的接口:

加载资源包: preloadResPkg(resPkg, progress, endFunc);

卸载资源包: releaseResPkg(resPkg);

// end

单个资源加载: preloadAsset();

单个资源释放: releaseAsset();

提供一接口 获取资源接口: getAsset(abName, url);