**LostLoader**

花了好多课余时间，终于写完了~ 尽管还有进行进一步的测试

主要完成功能：

1. 加载：加载有几种形式，包括加载单个数据，按照队列加载，加载队列中特定的数据
2. 数据管理：对利用迭代器模式的想法管理数据，数据可以选择使用Vector和Dictionary进行存储。

欢迎大家使用，并提供发展建议~

示例：

|  |
| --- |
| package  {  import flash.display.Sprite;  ……  public class Example extends Sprite  {  /\*\*  \*如果要反射出自己的Loader  \*需要添加一个你的Loader的引用  \*以保证你的Loader能被编译进swf中  \*/  private var test:TestLoader;  public function Example()  {  var llmodel:LLModel = LLModel.getInstance();  var loader:LostLoader = new LostLoader("resouce/LostLoaderConfig.xml");  loader.addEventListener(LLEvent.CONFIG\_SUCCESS,function ():void  {  loader.startQueue();  });  loader.addEventListener(LLProgressEvent.PROGRESS,function (e:LLProgressEvent):void  {  trace("当前加载LLItem："+e.name+"."+e.datatype+"\t已加载："+e.bytesLoaded/e.bytesTotal+"\n");  });    loader.addEventListener(LLEvent.QUEUE\_COMPLETE,function ():void  {  addChild(Bitmap(llmodel.select("one","img").data));  });  }  }  } |

项目代码：<http://code.google.com/p/lostloader/downloads/list>