# 资源加载

1. 脚本在ResourcesManager.cs中，其中所涉及的脚本有BundleInfo.cs， AssetInfo.cs等
2. 基本原理就是分是否永驻内存和引用计数。如：采用了永驻只能手动去管理了无视引用计数比如一些在打包的时候一些share类型的资源。采用引用计数，将会严格的根据计数为0的原则自动释放，这里没有加入常规的一些策略如: 1.时间策略：即使引用计数为0也要等多久采取释放类似机制2.资源缓存策略：计数为0缓存长度100队列，超过100的开始释放等等。策略这种东西可以自己去扩展，每个项目不同。