

Overview

[Addressable Assets Overview | Package Manager UI website \(unity3d.com\)](#)

Addressable Assets bao gồm 3 gói:

- Addressable Assets (chính)
- Resource Manager
- Scriptable Build Pipeline

Resource Manager và Scriptable Build Pipeline sẽ tự động được cài đặt cùng Addressable Assets

Khái niệm

- **Address** – Xác định một asset để dễ dàng truy xuất trong run-time.
- **AddressableAssetData directory** – Lưu trữ metadata của addressable Asset trong thư mục Assets của dự án.
- **Asset Group** – Một tập hợp addressable Assets sẵn sàng cho xử lý build-time.
- **Asset Group Schema** – Khai báo một tập dữ liệu có thể gán cho một nhóm và sử dụng trong build.
- **AssetReference** – Một đối tượng hoạt động như một tham chiếu trực tiếp, nhưng với khởi tạo hoãn lại (deferred initialization) (Ví dụ như lazy loading). AssetReference lưu trữ GUID dưới dạng địa chỉ mà bạn có thể load theo yêu cầu.
- **Asynchronous Loading** – cho phép vị trí của Asset và các phụ thuộc (local, remote, generated) thay đổi trong suốt quá trình phát triển mà bạn không cần thay đổi code. Tải bất đồng bộ (async loading) là nền tảng của Addressable Asset System.
- **Build Script** – chạy các Asset Group Processors để đóng gói Asset và cung cấp các ánh xạ giữa các địa chỉ (Address) và vị trí của tài nguyên (Resource Location) cho Resource Manager.
- **Label** – cung cấp thêm một định danh cho addressable Asset để định danh các Asset tương tự nhau trong run-time. VD `Addressables.DownloadDependenciesAsync("spaceHazards");`

Revision #2

Created 2025-08-18 02:27:58 UTC by ThanhDV

Updated 2025-08-18 02:28:35 UTC by ThanhDV