

Summary

Asset là gì???

Asset là nội dung được sử dụng để tạo ra game hoặc ứng dụng. Asset có thể là prefab, texture, material, audio clip, animation...

Địa chỉ là gì???

Địa chỉ xác định vị trí nơi mà cái gì đó “cư trú”. Ví dụ, khi gọi điện thoại, số điện thoại sẽ được xem như một địa chỉ. Cho dù bạn ở nhà, chỗ làm, Hà Nội hay Sài Gòn thì mọi người đều có thể kết nối với bạn qua số điện thoại.

Addressable Asset là gì???

Khi một asset được đánh dấu là `addressable`, asset đó được gọi là addressable asset (nghe lú lú) và asset đó có thể được gọi từ bất kỳ đâu. Dù cho addressable asset được đặt ở local hay trên network, hệ sẽ định vị và trả về asset đó. Bạn có thể load một addressable bằng địa chỉ của nó hoặc load nhiều addressable sử dụng một nhãn (label) của nhóm mà bạn khai báo.

Tại sao phải quan tâm???

Cách truyền thống gây ra nhiều khó khăn trong việc cấu trúc asset và load chúng một cách hiệu quả.

Sử dụng addressable assets rút ngắn thời gian cấu trúc cho phép bạn có nhiều thời gian hơn để thiết kế, lập trình, và kiểm thử ứng dụng. Với Addressable Assets bạn định danh assets bằng addressable và tải nó :)))

Addressable Asset System giải quyết vấn đề gì???

- **Thời gian lặp lại:** Tham chiếu đến nội dung bằng địa chỉ của nó là siêu hiệu quả. Với một địa chỉ được tham chiếu hệ thống chỉ việc truy xuất nó. Tối ưu hóa content mà không cần thay đổi code.

- **Quản lý sự phụ thuộc:** Hệ thống không chỉ trả về nội dung theo địa chỉ mà còn trả về mọi sự phụ thuộc của nội dung đó. Hệ thống sẽ thông báo cho bạn khi nào nội dung sẵn sàng. Mọi meshes, shaders, animations... sẽ được tải trước khi nội dung được trả về.
- **Quản lý bộ nhớ:** địa chỉ không chỉ load asset mà còn unload chúng. Tham chiếu tự động được tính toán và một profiler mạnh mẽ sẽ cho bạn biết những vấn đề tiềm ẩn với bộ nhớ.
- **Đóng gói nội dung:** Bởi vì hệ thống lập bản đồ và hiểu các chuỗi phụ thuộc phức tạp, nó cho phép đóng gói hiệu quả các gói ngay cả khi asset được thay đổi hoặc đổi tên. Asset có thể được chuẩn bị một cách dễ dàng cho cả triển khai cục bộ và từ xa để hỗ trợ nội dung có thể tải về (DLC) và giảm kích thước ứng dụng.

Với những game có sẵn thì sao???

Addressable Asset cung cấp một lộ trình nâng cấp cho dù bạn đang sử dụng tham chiếu trực tiếp, Resources folder hoặc Asset Bundles.

Revision #1

Created 2025-08-18 02:16:04 UTC by ThanhDV

Updated 2025-08-18 02:27:47 UTC by ThanhDV