

Gerenciamento de memória

Durante a execução do nosso projeto, optamos por importar as imagens em formato de atlas ao invés de deixarmos as imagens soltas. Assinale a alternativa que apresenta a principal vantagem a respeito da utilização de atlas.

Selecione uma alternativa

- A** A diferença entre as imagens soltas e os atlas é a organização. Dentro do atlas, podemos organizar nossas animações pelo nome. Isso facilita nosso trabalho e de toda a equipe dentro da Cocos.
- B** Preferimos utilizar um atlas para termos menos imagens dentro do nosso projeto, apesar do peso desses atlas ser maior do que o peso das imagens soltas, o trabalho para CPU é mais leve e faz com que nosso jogo carregue mais facilmente.
- C** Se deixássemos todas as imagens soltas dentro do nosso projeto, correremos o risco delas serem limpas da memória RAM do nosso computador e, quando precisarmos delas, o processador terá de carregar a imagem novamente para a RAM, o que deixaria nossa aplicação lenta.