



链滴

# 对象不在构造函数中初始化而是使用单独的初始化函数

作者: [acuilab](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1552574603844>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

请看下面的代码：

```
package com.packtpub.libgdx.canyonbunny.game;

public class WorldController {
    private static final String TAG = WorldController.class.getName();

    public WorldController () {}

    private void init () {}

    public void update (float deltaTime) {}
}
```

WorldController类有一个内部的init()方法用于初始化对象。我们知道，所有的初始化代码也可以放构造函数中。然而，在很多情况下，初始化代码位于一个单独的函数中也很有意义。无论何时我们需要在游戏中重置一个对象的时候，我们不要完全重建这个对象，这样就可以提高性能。这种实现还可以大的降低被垃圾回收期中断的概率。我们尝试重用现有的对象，这样可以达到最大性能和最小内存占的设计目标。这一点对于安卓这种有效资源的只能手机尤其重要。

<hr />

好吧，翻译的确实够生硬的，意思应该都理解。之前遇到类似的代码都没有深入思考过为什么这样设，这里给出了一种答案。顺便说一些，这段内容来自于《Learning LibGDX Game Development 2nd Edition》，需要的可以到<http://acuilab.com/articles/2019/03/08/1552029958253.htm>这个帖子里看看。