Пул

using UnityEngine;

using UnityEngine.Pool;

public class Spawner : MonoBehaviour

{

[SerializeField] private GameObject \_prefab;

[SerializeField] private GameObject \_spawnPoint;

[SerializeField] private float \_repeatRate = 1f;

[SerializeField] private int \_poolCapacity = 10;

[SerializeField] private int \_poolMaxSize = 10;

private ObjectPool<GameObject> \_pool;

private void Awake()

{

\_pool = new ObjectPool<GameObject>(

createFunc: () => Instantiate(\_prefab),

actionOnGet: (obj) => ActionOnGet(obj),

actionOnRelease: (obj) => obj.SetActive(false),

actionOnDestroy: (obj) => Destroy(obj),

collectionCheck: true,

defaultCapacity: \_poolCapacity,

maxSize: \_poolMaxSize);

}

private void Start()

{

InvokeRepeating(nameof(GetSphere), 0.0f, \_repeatRate);

}

private void ActionOnGet(GameObject obj)

{

obj.transform.position = \_spawnPoint.transform.position;

obj.GetComponent<Rigidbody>().velocity = Vector3.zero;

obj.SetActive(true);

}

private void GetSphere()

{

\_pool.Get();

}

private void OnTriggerEnter(Collider other)

{

\_pool.Release(other.gameObject);

}

}

|  |  |
| --- | --- |
| createFunc | Вызывается для создания нового экземпляра вашего объекта, например () => new GameObject(“Bullet”) or () => new Vector3(0,0,0) |
| actionOnGet | Вызывается, когда вы берете экземпляр из пула, например, для активации игрового объекта. |
| actionOnRelease | Вызывается, когда вы возвращаете экземпляр в пул, например, чтобы очистить и деактивировать экземпляр. |
| actionOnDestroy | Вызывается, когда пул уничтожает этот элемент, то есть когда он не помещается (превышает максимальный размер) или пул уничтожается. |
| collectionCheck | True, если вы хотите, чтобы Unity проверяла, что этот элемент еще не был в пуле, когда вы пытаетесь его вернуть (только в редакторе). |
| defaultCapacity | Размер пула по умолчанию: начальный размер стека/списка, который будет содержать ваши элементы. |
| maxSize | Размер пула: максимальное количество свободных элементов, которые находятся в пуле в любой момент времени. Если вы вернете предмет в заполненный пул, он будет уничтожен. |