**Object Pooling**

O que é o agrupamento de objetos?

Instantiate e Destroy, são métodos úteis e necessários durante o jogo. Cada um geralmente requer tempo mínimo de CPU.

No entanto, para objetos criados durante o jogo que têm uma vida útil curta e são destruídos em vastos números por segundo, a CPU precisa alocar consideravelmente mais tempo.

Os marcadores são um ótimo exemplo de um GameObject que pode ser agrupado.

Além disso, o Unity usa o Garbage Collection para desalocar a memória que não está mais em uso. Chamadas repetidas para Destroy () frequentemente acionam essa tarefa, e ela tem um jeito de desacelerar CPUs e introduzir pausas no gameplay.

Esse comportamento é crítico em ambientes com recursos limitados, como dispositivos móveis e web builds.

O agrupamento de objetos é onde você pré-instancia todos os objetos necessários em um momento específico antes do jogo - por exemplo, durante uma tela de carregamento. Em vez de criar novos objetos e destruir os antigos durante o jogo, o seu jogo reutiliza objetos de um “pool”.

Alunos/ Noite:

Lucas Matheus Campos Camargo

Alessandro Kuzniarski

Natani Fernanda da Silva