

Beste Benjamin,

Je scoorde 7/10 voor Labo 2. Graag geven we nog volgende feedback mee:

- Je SpriteLoader doet functioneel wat het moet doen voor deze eenvoudige applicatie, maar idealiter kan een SpriteLoader dynamisch resources initialiseren (i.p.v. ze in code te definiëren) en wordt het principe van lazy-loading toegepast zodat de resources gradueel ingeladen worden. Typisch wordt hiervoor dan een Map-datastructuur gebruikt.
- Je vergeet de instantie van CommandRuntime opnieuw vrij te geven bij het gebruik van de object pool in Engine:

```
if (OPTIMIZE_SHELL_EXECUTION_TIME) {  
    //TODO write code here to execute the command using the processorPool  
    processorPool.getInstance().execute(command);  
}
```