

Pool Pattern

Man kan genbruge de samme objekter i stedet for at lave nye instanser.

Fordele

- Minimere ressource brug.
- Begrænse mængden af objekter der kan “eksisterer” på samme tid.
- Nem at udvide.

Ulemper

- Reset alt manuelt
- Holder objekter i poolen "kunstigt" i live.

```
public class Pool<T> where T : IPoolObject, new()
{
    private Queue<T> queue = new Queue<T>();

    public T Get()
    {
        if (queue.Count == 0)
        {
            return new T();
        }
        else
        {
            return queue.Dequeue();
        }
    }

    public void Release(T item)
    {
        item.Reset();
        queue.Enqueue(item);
    }
}

public interface IPoolObject
{
    void Reset();
}
```