W projekcie poza gridem z kwadratów znajduje się także objekt który proceduralnie generuje hexgrid. Porzuciłem ten sposób tworzenia gridu ponieważ przy tworzeniu miliona komórek bardziej optymalne było tworzenie instancji niż render gridu.

**Do oceny:**

W obiekcie “SquareGrid” wpisać wymiary gridu (domyślnie 1000x1000) i wcisnąć play.

Skrypty: “Controller”, “SquareCell”, “SquareGrid”.