Object Pooling

É quando você pré-instancia os objetos necessários que serão utilizados em cena.

Eles são mantidos em uma Pool, e quando um agente os solicita ele é executado. Quando o agente termina, ele retorna o objeto ao pool em vez de destruí-lo.

Os Object Pools são usados para a melhora do desempenho, pois o programa não precisara ficar alocando espaço para criar nem destruir vários objetos, ele apenas ira recorrer aos Object Pools.