Object Pooling

Object Pooling é uma técnica de otimização que permite reutilizar objetos sem que haja a necessidade de ficar instanciando e destruindo os mesmos. Em vez de ficar instanciando/destruindo os tiros/projéteis do player/inimigos, aumentando a alocação de memória, cria-se um vetor/lista de objetos no awake e os objetos são ativos/desativos de acordo com a necessidade. A intenção desta prática é melhorar o desempenho do garbage collector, evitando, assim, problemas de performance devido a criação/destruição de um grande número de objetos na cena em um curto intervalo de tempo . Um exemplo clássico para utilização dessa técnica seria em um jogo do gênero “Bullet Hell”. Um dos “contras” deste método é que, por ele criar todos os objetos necessários durante a inicialização da cena, pode haver demora no carregamento da cena.