**유니티의 가비지 컬렉터**

# Boehm–Demers–Weiser garbage collector (통칭 Boehm garbage collector) C#의 구식 가비지 컬렉터로 한번에 모아서 콜렉팅을 하는 방식이 아닌 중간중간 조금씩 하나씩 처리하는 방식을 사용한다. 이를 통해 중간중간 크게 끊기는 것을 분산해서 끊기도록 해주지만 이만으로는 프레임 드랍을 피할 수 없다.

# 

# 가비지 컬렉터의 부담을 줄이기 위한 방법으로 우리는 오브젝트 풀링 방식을 사용한다.

# Object Pooling

# 로딩을 할 때 모두 생성을 해두고 저장해둔뒤 사용할때는 대여 밑 반납을 하고 게임을 끝낼떄 이를 전부 삭제하는 방식.

# 

# 이런식으로 오브젝트를 저장해두고 대기시켜두다가 사용할 때 이를 꺼내쓰는 방식.

# 다만 메모리를 (특히 힙 영역) 계속 차지하고 있기에 메모리가 넉넉하지 않다면 오브젝트 풀링이 더 느리게 만들 수도 있다. 그러기에 주로 핸드폰에서는 자주 안쓸경우 임시로 삭제해놓는 경우도 있다.