

POOL

OBJECT POOL

**Набор инициализированных и готовых
к использованию объектов:**

- когда системе требуется объект,
он не создаётся, а берётся из пула
- когда объект больше не нужен, он не
уничтожается, а возвращается в пул

API



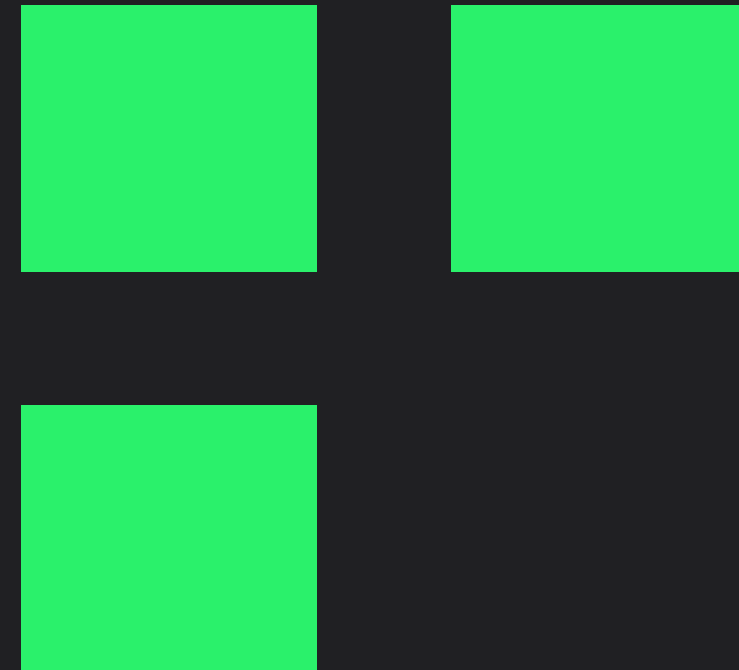
```
1 type Pool struct {  
2     New func() any  
3 }  
4  
5 func (p *Pool) Get() any // забирает объект из пула  
6 func (p *Pool) Put(x any) // кладет объект в пул
```


EXAMPLE

Pool

```
p1 := pool.Get()  
p2 := pool.Get()  
p3 := pool.Get()
```

Memory in use

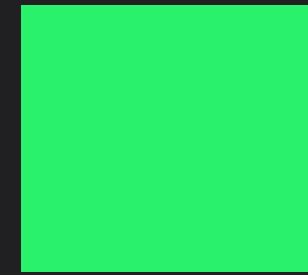


Memory pool

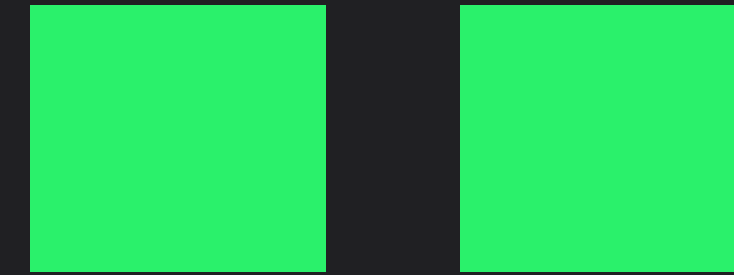
Garbage

```
p1 := pool.Get()  
p2 := pool.Get()  
p3 := pool.Get()  
pool.Put(p1)  
pool.Put(p2)
```

Memory in use



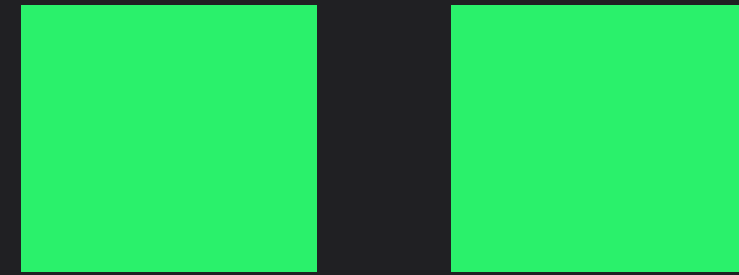
Memory pool



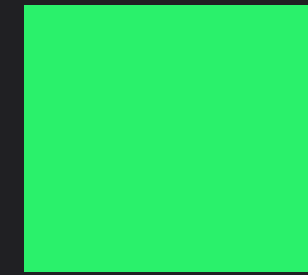
Garbage

```
p1 := pool.Get()  
p2 := pool.Get()  
p3 := pool.Get()  
pool.Put(p1)  
pool.Put(p2)  
p4 := pool.Get()
```

Memory in use



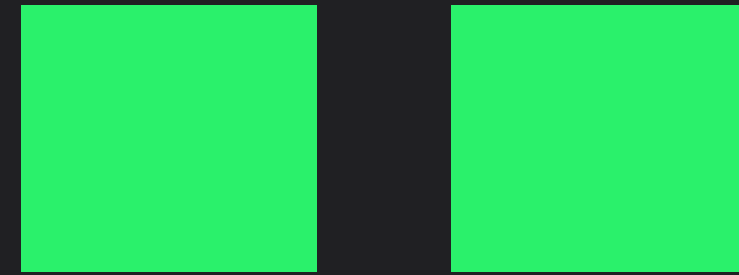
Memory pool



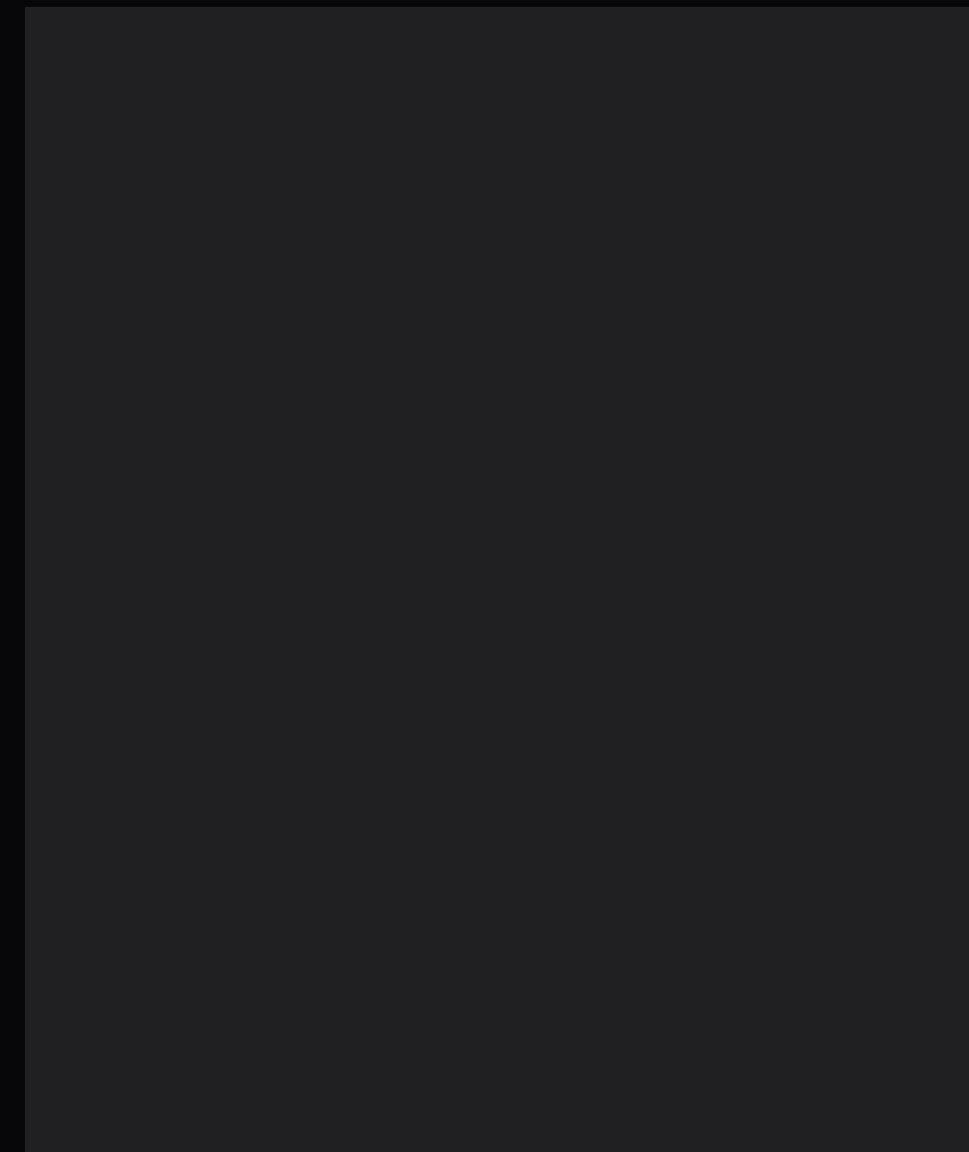
Garbage

```
p1 := pool. Get()  
p2 := pool. Get()  
p3 := pool. Get()  
pool.Put(p1)  
pool.Put(p2)  
p4 := pool.Get()  
// a little later
```

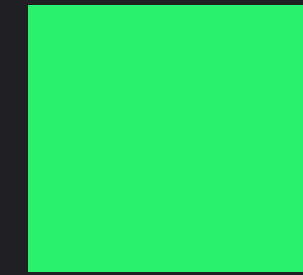
Memory in use



Memory pool



Garbage



EXAMPLE

Pool implementation