

# Скрипты оптимизации

# Новые понятия

## ✓ Pool

Паттерн, активирующий и деактивирующий объекты вместо удаления и создания новых

## ✓ List

Структура данных, массив с динамическим размером

# Модификации редактора

Скрипт **Utils**, размещённый в папке **Editor** (расположение важно!) вносит изменения в сам редактор, но не включается в билды.

Строка [**MenuItem («Utils/Clear Prefs»)**] над объявлением публичного статического метода добавляет в редактор новый пункт меню, вызывающий этот метод.

# Списки

**List<T>** — динамический массив, хранящий переменные типа T. По сути List<GameObject> является аналогом массива GameObject[] с ключевым отличием: размер списка **не задаётся заранее** и может изменяться.

# Скрипт **Spawner**

Методы **Instantiate()** и **Destroy()** медленные, поэтому их часто стараются заменить гораздо более быстрым включением и выключением объектов по мере необходимости.

В уроке представлена простая реализация паттерна **Pool**: враги создаются заранее в выключенном состоянии. Когда нужно добавить на сцену врага, он выставляется на заданную точку, включается и вносится в **список** `enemiesOnScene`. Когда враг больше не нужен (например, убит), он убирается из списка и выключается.