* Khi muốn dùng lại cái object mà đã tạo ta dùng object pooling
* Vd Về không dùng objet polling như sau

Text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated

* Use objectpooling

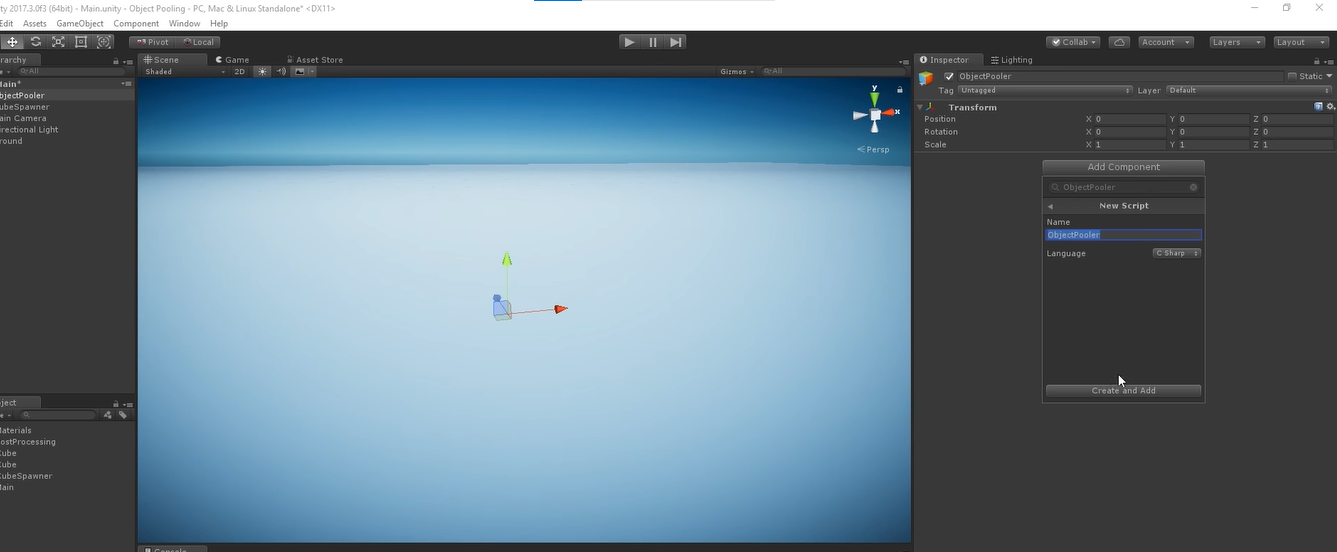
A picture containing shape

Description automatically generated

A picture containing graphical user interface

Description automatically generated

* B1 create object polling



* Code của objectPooler

Text

Description automatically generated

* Sau đó nó sẽ trở thành

Graphical user interface

Description automatically generated

* ObjectPooler

Text

Description automatically generated

* Đ

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

* Tiếp tục sẽ cần phải cho object spawn in the world with new function

Text

Description automatically generated

* Thêm singleton cho code này

Text

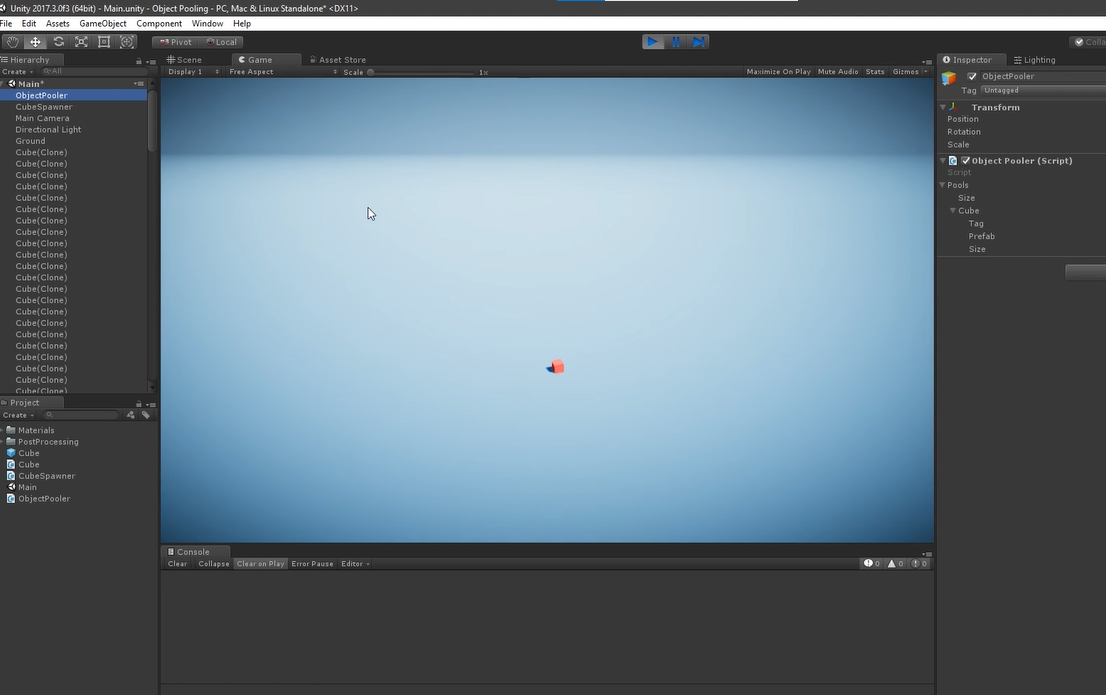
Description automatically generated

* cubeSpanwner

Text

Description automatically generated

* đã chạy được 150 object như nó chỉ chạy một lần



Lý do là do thằng hàm start của cube nó chỉ gọi 1 thằng duy nhất

( mà cái thằng này cube này nó cũng chỉ tạo 1 lần duy nhất và chỉ set active cho nó thôi )

Cần code 1 function để thằng cube này nó bắn tung tóe liên tục

* interface cho thằng cube

Graphical user interface, text

Description automatically generated

When you create a new cube , you want to call a function

But you have many cubes, if you don’t use interface then you can check every object and get a Component .

* into the cube, you can implement interface

Text

Description automatically generated

* object pooler

Text

Description automatically generated

* đây không dùng interface thì đoạn này không biết gọi kiểu gì luông
* kết quả đây

Chart, scatter chart

Description automatically generated