

 03

## Problemas de memória

Quando criamos e destruímos objetos dentro do jogo que estamos criando, corremos o risco de ativar o mecanismo de “coleta de lixo” do computador. Esse mecanismo de limpeza da memória do computador é lento e por isso devemos evitar ao máximo chamar ele.

Quais as estratégias que utilizamos para evitar chamarmos o **Garbage Collector**?

*Selecionar uma alternativa*

- A** Para evitar chamar o *garbage collector* podemos reduzir a produção de inimigos. Aumentando o intervalo entre a criação deles pelo gerador.
- B** Devemos evitar criar lixo para ser coletado, ou seja, devemos evitar destruir objetos que podemos reutilizar. Também precisamos evitar criar novos objetos.
- C** Precisamos evitar ao máximo chamar o método `Destroy` em momentos críticos do jogo. Afinal é durante a destruição de objetos que o GC é acionado pelo computador.