

Para saber mais

Vimos que plugins podem facilitar o desenvolvimento do jogo. Porém, precisamos ter cuidado em como organizamos esses plugins dentro do projeto, afinal, todo plugin é uma porção de código a mais que adicionamos no jogo.

Normalmente, quando estamos trabalhando apenas com imagens, uma porção de código a mais no projeto não irá fazer diferença para nós. Mas para o resto da equipe isso pode fazer diferença.

No caso dos programadores que estão conosco no projeto, um novo plugin pode aumentar muito o tempo de compilação do projeto, deixando o trabalho deles mais “lento” e prejudicar o desempenho da equipe como um todo.

Compilação é o processo pelo qual o código que escrevemos passa para poder ser executado pelo computador. Precisamos dessa etapa porque o processador não é capaz de entender o código da maneira que escrevemos, ele só entende comandos binários (0,1).

Ou seja, todo código escrito para o jogo é transformada para esse formato binário antes de ser executado pelo computador. E quanto mais códigos precisamos transformar, mais lento é esse processo.

Isso é ainda pior se pensarmos que para cada alteração dentro de um único arquivo a Unity re-compila todo código fonte do jogo. Mesmo que não tenhamos alterado nada em outros arquivos.

Para evitar esse tipo de situação a Unity tem algumas [pastas especiais](https://docs.unity3d.com/Manual/SpecialFolders.html) (<https://docs.unity3d.com/Manual/SpecialFolders.html>) que podemos usar. Uma delas é justamente a pasta chamada **Plugins**.

Quando colocamos código dentro dessa pasta, a Unity o compila apenas uma vez, e dessa forma não perdemos tempo re-compilando esses arquivos sempre que alteramos alguma classe do jogo.

Como o próprio nome da pasta sugere, ela serve de repositório para os plugins do projeto, e não para o código que está sendo criado pela equipe. Isso porque o código da equipe tende ser alterado constantemente, enquanto que o código do plugin dificilmente mudará.

Caso algum novo plugin seja adicionado a esta pasta, ou alguma alteração seja feita nos arquivos existentes, a Unity será obrigada a compilar esta pasta inteira novamente.