

Unity

Introdução ao C#: avançado 02

Aula 03

O que é Polling e como utilizar?

O que é um Polling?

O polling é uma técnica de otimização na criação de objetos em jogos.

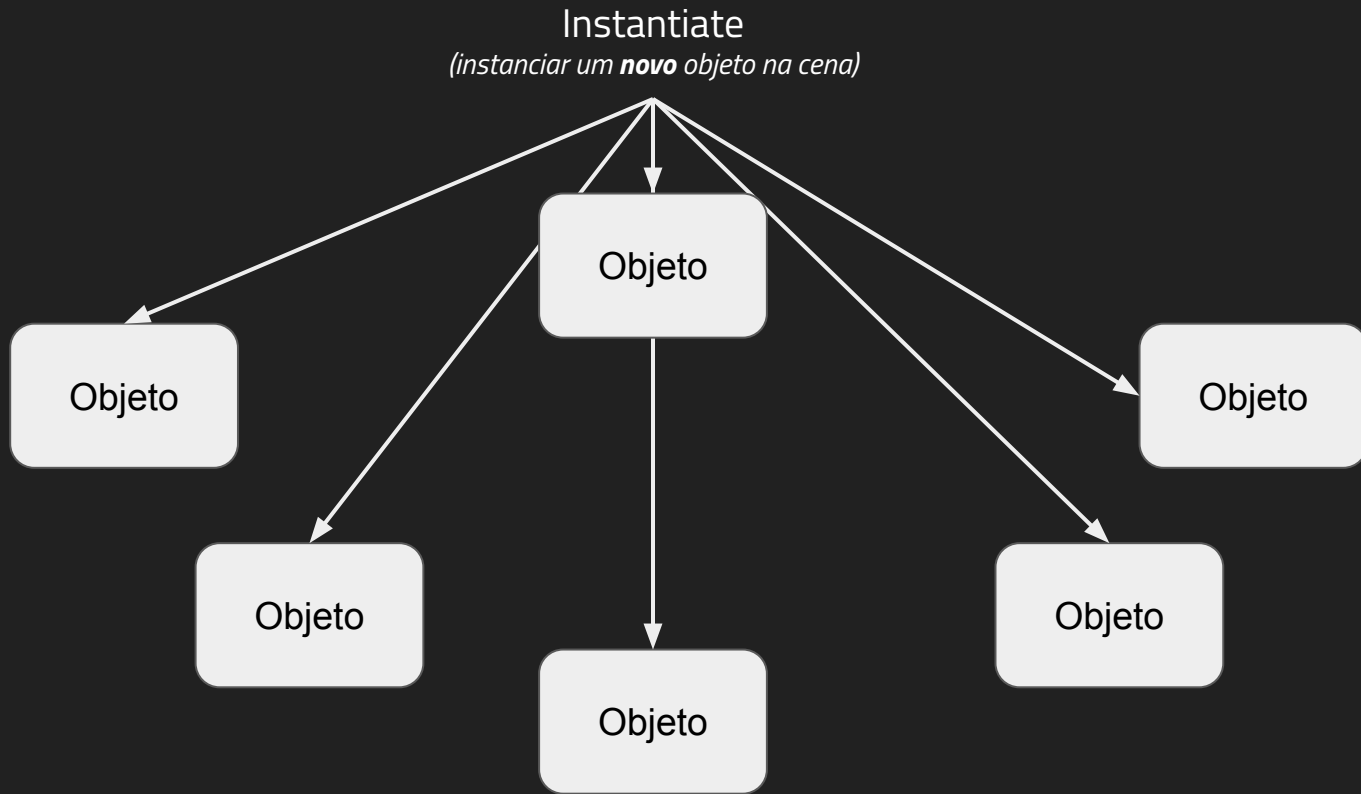
Consiste em criar objetos que você vai utilizar de forma repetitiva previamente, evitando novos objetos serem criados a todo tempo.

Instantiate

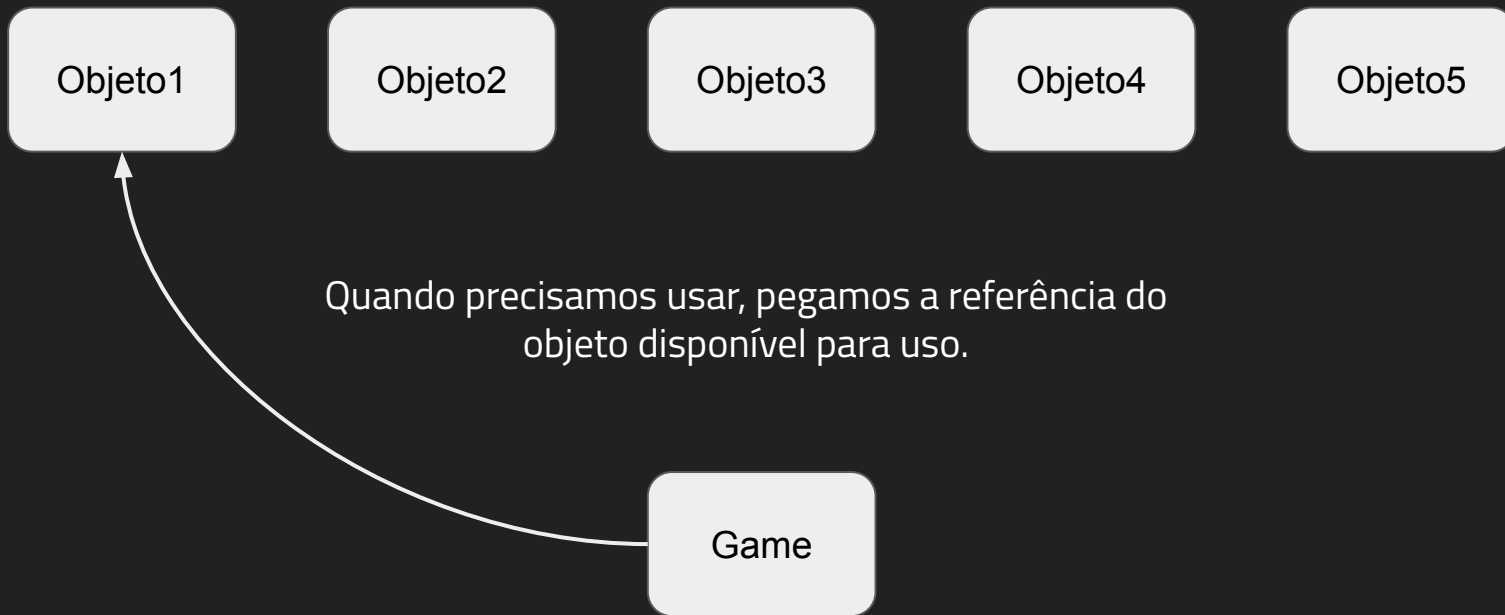
*(instanciar um **novo** objeto na cena)*

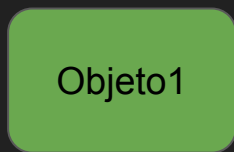


Objeto

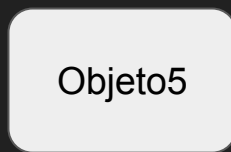
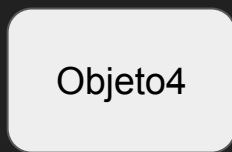
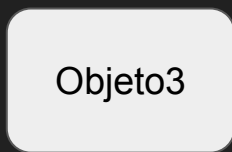
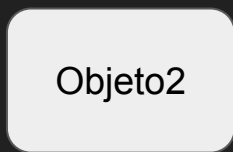


O Polling cria previamente uma quantidade de objetos a serem usados.

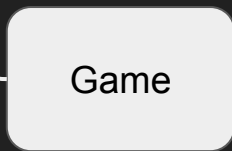


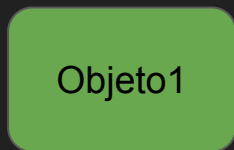


em uso

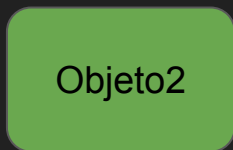


Quando precisamos usar, pegamos a referência do
objeto disponível para uso.

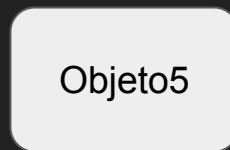
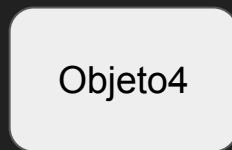
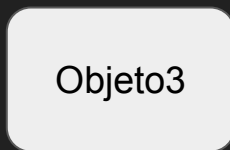




em uso



em uso



Quando precisamos usar, pegamos a referência do
objeto disponível para uso.

