

MONO BEHAVIOUR

CLASES EN UNITY

PROGRAMACIÓN

MONOBEHAVIOUR ES LA CLASE BASE QUE USA CASI CUALQUIER SCRIPT DE UNITY. AL USAR ESTA CLASE, PUEDES ACCEDER A VARIOS MÉTODOS QUE SON SUMAMENTE ÚTILES AL CREAR LA LÓGICA DE TU JUEGO, AQUÍ ALGUNOS DE ELLOS:

◀ MÉTODOS BÁSICOS ▶

START

Start (): Se ejecuta justo cuando el script es habilitado por primera vez, antes de cualquier Update(). Este método solo se llama una vez en la existencia de la instancia.

- `Start()`
- `Start()`

AWAKE

Awake (): Se ejecuta cuando el script es inicializado, sin importar si el script está habilitado o no. Se ejecuta justo antes del Start() y solo una vez en la existencia de la instancia.

- `Awake()`
- `Awake()`

UPDATE

Update (): Se ejecuta en cada frame del juego. Es comúnmente usado para todo tipo de scripts.

- `Update()`
- `Update()`
- `Update()`

FIXED UPDATE

FixedUpdate (): Se ejecuta de acuerdo a la frecuencia del sistema de física, independiente del framerate del juego. Este es útil para cuando necesitamos ejecutar código de manera constante que no dependa del rendimiento actual del juego.

- `FixedUpdate()`

LATE UPDATE

LateUpdate (): Se ejecuta justo después de todas las otras funciones de Update. Este es útil para organizar el orden de ejecución del código.

- `LateUpdate()`
- `LateUpdate()`

ON ENABLE

OnEnable (): Esta función se llama en el frame que el gameobject queda habilitado.

- `OnEnable()`
- `OnEnable()`

ON DISABLE

OnDisable (): Esta función se llama en el frame que el gameobject queda deshabilitado.

- `OnDisable()`

