

Unity

Módulo 03 **Introdução ao C#: básico**

Aula 04 *Métodos básicos da Unity*

Métodos

Awake

Start

Update

FixedUpdate

LateUpdate

OnCollisionEnter, OnCollisionStay, OnCollisionExit

OnTriggerEnter, OnTriggerStay, OnTriggerExit

OnEnable, OnDisable

OnDestroy

Awake

Chamado 1 frame antes de ser exibido na tela e antes de todas chamadas Start.
É chamado mesmo se o script estiver desligado.

Start

Chamado no frame que o script é ativado pela primeira vez,
antes das funções de Update.

Update

É chamado no início do gameloop, sempre uma vez por frame.

LateUpdate

É chamado sempre uma vez por frame, após o Update estar finalizado.

FixedUpdate

É o update utilizado para trabalharmos com física.
Normalmente é chamado em número de vezes diferente que o Update normal.

OnEnable e OnDisable

Chamado toda vez que um objeto é ligado ou desligado.

OnDestroy

Chamado toda vez que um objeto é destruído.

Veja mais sobre a ordem de execução e os métodos da Unity em:

docs.unity3d.com/Manual/ExecutionOrder.html