

## NullReferenceException

**NullReferenceException** xảy ra khi bạn cố truy cập vào một biến tham chiếu không tham chiếu đến bất kỳ đối tượng nào. Nếu biến tham chiếu không tham chiếu đến một đối tượng thì biến đó sẽ được coi là **null**. Thời gian chạy sẽ cho bạn biết rằng bạn đang cố truy cập vào một đối tượng khi biến đó là **null** bằng cách đưa ra **NullReferenceException**.

Các biến tham chiếu trong C# và JavaScript có khái niệm tương tự như các con trỏ trong C và C++. Các loại tham chiếu mặc định là **null** để cho biết rằng chúng không tham chiếu đến bất kỳ đối tượng nào. Do đó, nếu bạn thử truy cập vào đối tượng đang được tham chiếu nhưng không có đối tượng nào, bạn sẽ nhận được **NullReferenceException**.

Khi bạn nhận được **NullReferenceException** trong mã của mình, điều đó có nghĩa là bạn đã quên đặt biến trước khi sử dụng nó.

kiểm tra game Object nếu có thì ... nếu ko thì ...

```
using UnityEngine;
```

```
using System.Collections;
```

```
public class Example : MonoBehaviour {
```

```
void Start () {
```

```
    GameObject go = GameObject.Find("wibble");
```

```
    if (go) {
```

```
        Debug.Log(go.name);
```

```
    } else {
```

```
        Debug.Log("No game object called wibble found");
```

```
    }}}
```

tránh lỗi bằng cách dùng try catch

```
using UnityEngine;
```

```
using System;

using System.Collections;

public class Example2 : MonoBehaviour {

    public Light myLight; // set in the inspector

    void Start () {

        try {

            myLight.color = Color.yellow;

        }

        catch (NullReferenceException ex) {

            Debug.Log("myLight was not set in the inspector");

        }

    }

}
```