

个人资料



qitian67

访问：85884次
积分：1168
等级：
排名：千里之外

原创：43篇 转载：8篇
译文：0篇 评论：25条

文章搜索

文章分类

- [.net\(C#\)](#) (18)
- [database](#) (8)
- [project](#) (13)
- [杂谈](#) (7)
- [每日震撼](#) (1)
- [网页](#) (2)
- [unity3d](#) (1)

文章存档

- [2014年01月](#) (1)
- [2013年12月](#) (1)
- [2013年07月](#) (2)
- [2013年01月](#) (2)
- [2012年03月](#) (2)

展开

阅读排行

- [unity3d中脚本生命周期 \(29059\)](#)
- [为Gridview控件添加多行 \(4056\)](#)
- [在网页中为flash添加超链 \(3671\)](#)
- [在asp.net中如何实现伪静态 \(3232\)](#)
- [从数据集中快速查找：dt \(3082\)](#)
- [关于String.TrimEnd的使用 \(2969\)](#)
- [UltraChart 相关设置 \(2949\)](#)
- [胆识 智慧 \(2684\)](#)

CSDN日报20170303——《百亿互金平台救火故事》 程序员2月书讯 社区有奖问答--一起舞动酷炫的iOS动画

unity3d中脚本生命周期 (MonoBehaviour lifecycle)

标签：[c#](#) [.net](#) [unity3d](#) [游戏](#) [技术](#)

2014-01-19 21:48 29059人阅读 评论(2) 收藏 举报

分类：[.net\(C#\)](#) (17) [unity3d](#)

版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。

最近在做一个小示例，发现类继承于MonoBehaviour的类，有很多方法，于是乎必然要问出一个问题，这么多方法，执行先后顺序是如何的呢？内部是如何进行管理的呢？于是在网上找了许多资料，发现了Richard Fine在2012年就已经发布了一篇文章，而且讲得算是相当深入，并且很有道理的，这里加上我的一些尝试与思考，分享给大家。

先贴上图，大家有个直观认识：

关闭



在GridView中实现数据行 (1744)
为GridView添加鼠标事件 (1668)

评论排行

- 胆识 智慧 (9)
- 为Gridview控件添加多行 (6)
- 为GridView添加鼠标事件 (2)
- unity3d中脚本生命周期 (2)
- asp.net读取EXcel的小讨 (2)
- UltraChart 相关设置 (1)
- 在asp.net中如何实现伪静 (1)
- oracle中的一些常用命令 (1)
- 在vs2005的代码视图-显 (1)
- 在提交时用s对ListBox,C (0)

推荐文章

- * CSDN日报20170225——《六年程序生涯》
- * Android“挂逼”修炼之行---解析公众号文章消息和链接文章消息如何自动打开原理
- * 技术晋升的评定与博弈
- * 安居客Android项目架构演进
- * Apk脱壳圣战之一---如何脱掉“梆梆加固”的保护壳

最新评论

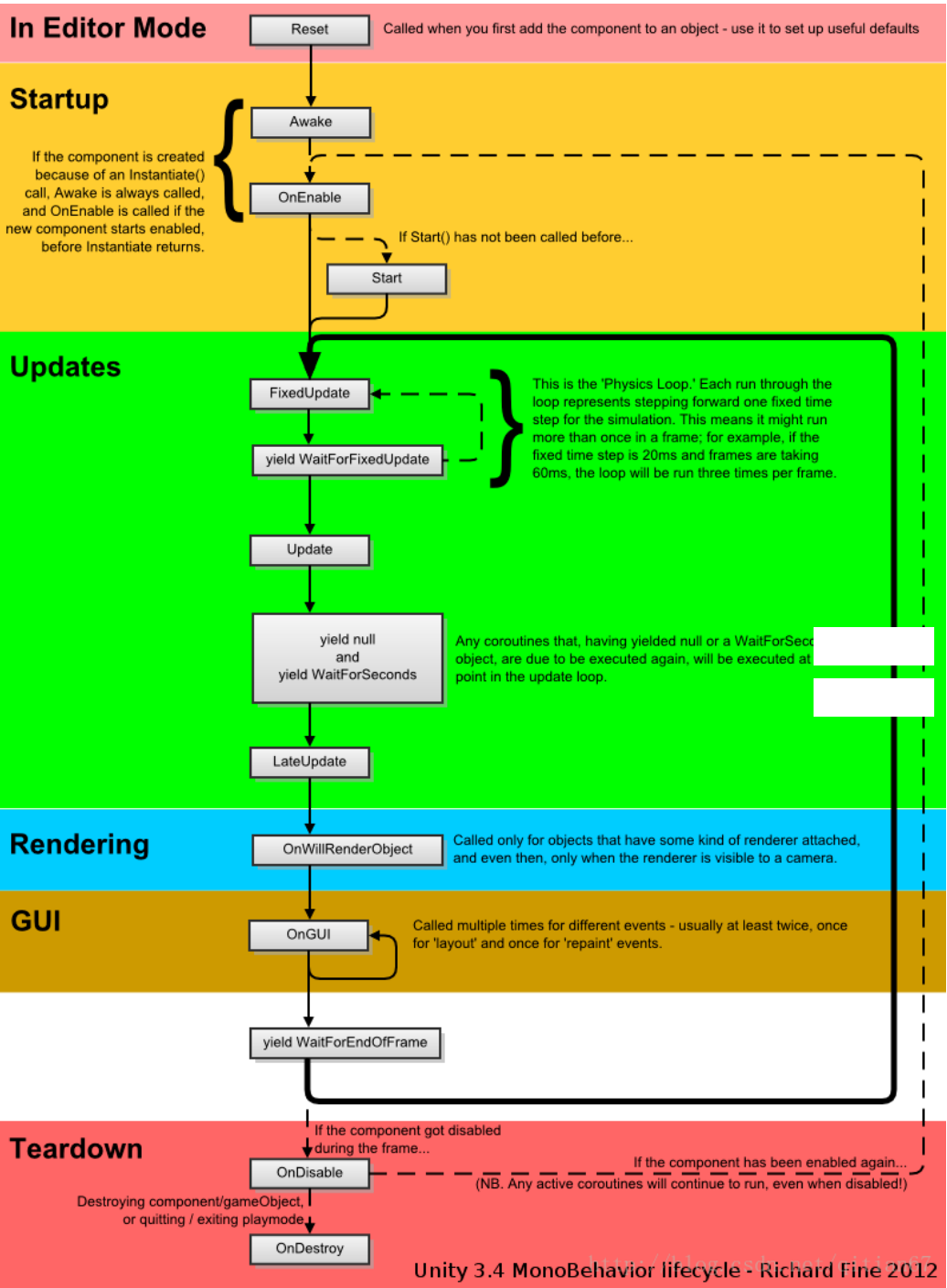
- unity3d中脚本生命周期（MonoE
Coder_teng: 楼主可否转载一下
- unity3d中脚本生命周期（MonoE
sakyaer: 感谢楼主分享~~
- 在asp.net中如何实现伪静态页
zybsjn: 很给力
- 为Gridview控件添加多行表头（
吕津: good.
- 为Gridview控件添加多行表头（
mgp13830454384: 不错！
- asp.net读取EXcel的小讨论
gy505539356: The
"Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"
provider is not regi...
- 胆识 智慧
sgnoquiter: 看到三国两个字，我就进来了
- 胆识 智慧
beyongdiao: 智慧，有时不在于

沪江网校 | 闪亮开学季

好课低至1元
助你学半功倍

· 四六级 · 雅思 · 口语 · 日韩法多语种

GO



接下来，做出一下讲解：最先执行的方法是Awake，这是生命周期的开始，用于进行激活时的初始化代码，一般可以在这个地方将当前脚本禁用:this.enable=false，如果这样做了，则会直接跳转到OnDisable方法执行一次，然后其它的任何方法，都将不再被执行。

如果当前脚本处于可用状态，则正常的执行顺序是继续向下执行OnEnable，当然我们可以在另外一个脚本中实现这个脚本组件的启动：this.enab=true;

再向下执行，会进行一个判断，如果Start方法还没有被执行，则会被执行。这是个什么意思呢？我们可以在某个脚本中将组件禁用this.enable=false，这时继续向下走，发现Start执行过了，将不再被执行。比如说：第一次点击，然后怪物可能会发生了位置的变换，后来被禁用了，再次启用时，再继续向后执行，就是Update了，然后是FixUpdate，再然后是LateUpdate，在这4个事件间可以进行循环流动。

再向后执行，就进入了渲染模块（Rendering），非常重要的一个方法就是你使用了NGUI，这个生命周期的事情你就不用考虑了。



再向后，就是卸载模块（TearDown），这里主要有两个方法OnDisable与OnDestroy。当被禁用(enable=false)时，会执行OnDisable方法，但是这个时候，脚本并不会被销毁，在这个状态下，可以重新回到OnEnable状态（enable=true）。当手动销毁或附属的游戏对象被销毁时，OnDestroy才会被执行，当前脚本的生命周期结束。

特别要强调的是：这里虽然可以使用C#来写代码，但是这个类构造对象的生命周期，与MonoBehaviour的生命周期，是完全不同的。

可以通过如下示例：对脚本进行验证（两个脚本添加到同一个游戏对象上）：

脚本1Monster1：

```
void OnBecameInvisible()
{
    Debug.Log("invisible");
    MonsterController mc1 = this.gameObject.GetComponent<MonsterController>();
    mc1.enabled = false;
}
```

```
void OnBecameVisible()
{
    Debug.Log("visible");
    MonsterController mc1 = this.gameObject.GetComponent<MonsterController>();
    mc1.enabled = true;
}
```

脚本2MonsterController：

```
void Awake()
{
    Debug.Log("awake");
    this.enabled = false;
}

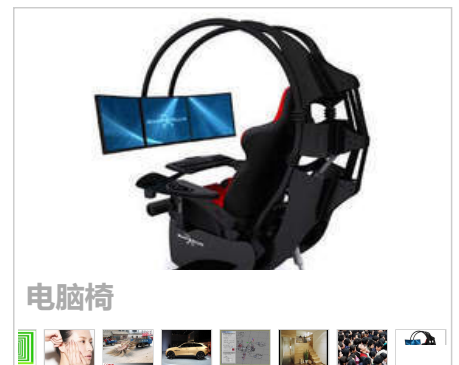
void OnEnable()
{
    Debug.Log("enable");
    this.enabled = true;
}

void Start()
{
    Debug.Log("start");
    //this.gameObject.SetActive(false);
}

void Update()
{
    Debug.Log("update");
}
```



关闭



```
void OnGUI()
{
    Debug.Log("gui");
}

void OnDisable()
{
    Debug.Log("disable");
}

void OnDestroy()
{
    Debug.Log("destroy");
}
```

如果您觉得有不对之处，欢迎指正，为了技术进步，我们一起努力。

Richard Fine的文章地址：[点击阅读](#)

顶 踩
6 0

[上一篇](#) SQO2008配置管理工具服务显示远程过程调用失败

我的同类文章

.net(C#) (17)

this connector is disabled Pl...

2013-07-08

阅读 932

在asp.net中如何实现伪静态页

2012-03-01

阅读 3232

制作安装程序

2011-04-26

阅读 222

强制调用方法

2010-03-26

阅读 271

更新页面缓存

2010-03-25

阅读 206

FCKeditor在asp.net中添加附..

2013-07-08

阅读 288

制作不规则窗体

2011-05-20

阅读 282

RAR制作自动安装程序

2011-04-26

阅读 510

生成GIF图片

2010-03-26

阅读 243

asp.net读取EXcel的小讨论

2009-12-17

阅读 1592

更多文章

沪江网校 | 闪亮开学季

好课低至1元
助你学半功倍

· 四六级 · 雅思 · 口语 · 日韩法多语种

GO

一番売れてる
お絵かきソフト!

BCN
AWARD
2016
グラフィックソフト部門
最優秀賞

軽くて描きやすい
豊富な機能と素材
万全のサポート

CLIP STUDIO
PAINT PRO

体験!

关闭

猜你在找

- .NET平台和C#编程从入门到精通
- unity3D—游戏 AR VR在线就业班 unity引擎
- 联机俄罗斯方块游戏开发实战（C#）
- 实战进阶学习Unity3d游戏开发
- 零基础学软件之ASP.NET第二季 内置对象
- unity3d中脚本生命周期M
- Unity3D脚本MonoBehavio
- Unity3d 中 MonoBehaviour
- Unity3D自学笔记脚本生命
- Unity3D-MONO脚本自带函



电脑椅





查看评论

2楼 [Coder_teng](#) 2015-10-19 09:27发表



楼主可否转载一下

1楼 [sakyaer](#) 2014-10-11 00:11发表



感谢楼主分享~~

您还没有登录,请[\[登录\]](#)或[\[注册\]](#)

* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目

- 全部主题
- Hadoop
- AWS
- 移动游戏
- Java
- Android
- iOS
- Swift
- 智能硬件
- Docker
- OpenStack
- VPN
- Spark
- ERP
- IE10
- Eclipse
- CRM
- JavaScript
- 数据库
- Ubuntu
- NFC
- WAP
- jQuery
- BI
- HTML5
- Spring
- Apache
- .NET
- API
- HTML
- SDK
- IIS
- Fedora
- XML
- LBS
- Unity
- Splashtop
- UML
- components
- Windows Mobile
- Rails
- QEMU
- KDE
- Cassandra
- CloudStack
- FTC
- coremail
- OPhone
- CouchBase
- 云计算
- iOS6
- Rackspace
- Web App
- SpringSide
- Compuware
- 大数据
- aptech
- Perl
- Tornado
- Ruby
- Hibernate
- ThinkPHP
- HBase
- Purview
- Salesforce
- Angular
- Cloud Foundry
- Redis
- Scala
- Django
- Bootstrap

公司简介 | 招贤纳士 | 广告服务 | 联系方式 | 版权声明 | 法律顾问 | 问题报告 | 合作伙伴 | 论坛反馈

网站客服 杂志客服 微博客服 webmaster@csdn.net 400-600-2320 | 北京创新乐知信息技术有限公司 版权所有 | 江苏知之为计算机有限公司 |

江苏乐知网络技术有限公司

京 ICP 证 09002463 号 | Copyright © 1999-2016, CSDN.NET, All Rights Reserved



关闭

