

# Object

class in UnityEngine

## Description

유니티에서 참조할 수 있는 모든 오브젝트의 기본 클래스를 나타냅니다.

Object로부터 상속된 퍼블릭 변수들은 드롭 타겟으로써 인스펙터 뷰에 보여지게 되며, GUI를 통해서 값을 설정할 수 있습니다.

## Variables

[hideFlags](#)      오브젝트가 숨겨져있는 상태인지, 씬에 저장된 상태인지, 또는 사용자에 의해서 수정가능한 상태인지를 확인합니다.

[name](#)              오브젝트의 이름을 나타냅니다.

## Public Functions

[GetInstanceID](#)      오브젝트의 인스턴스 ID를 반환합니다.

[ToString](#)            게임 오브젝트의 이름을 반환합니다.

## Static Functions

[Destroy](#)              게임오브젝트, 컴포넌트나 애셋을 삭제합니다.

[DestroyImmediate](#)      obj 오브젝트를 즉시 파괴합니다. Destroy를 사용하는 것을 추천합니다.

[DontDestroyOnLoad](#)      새로운 Scene이 로드될때 자동으로 파괴되지 않는 target 오브젝트를 만듭니다.

[FindObjectOfType](#)      첫번째 활성화한 로드된 type 타입의 오브젝트를 반환합니다.

FindObjectsOfType 모든 활성화한 로드된 type 타입의 오브젝트 리스트를 반환합니다.

Instantiate 오브젝트의 인스턴스 ID 를 반환합니다.

## Operators

bool Does the object exist?

operator != Compares if two objects refer to a different object.

operator == Compares two object references to see if they refer to the same object.

# GameObject

class in UnityEngine / Inherits from: [Object](#)

## Description

유니티 씬(scene)에서 전체 엔티티(entity)의 기본 클래스를 나타냅니다.

See Also: [Component](#).

## Variables

[activeInHierarchy](#) Is the GameObject active in the scene?

[activeSelf](#) The local active state of this GameObject. (Read Only)

[isStatic](#) 게임 오브젝트를 정적(static) 오브젝트로 설정하는 API를 나타내며, 에디터 상에서만 사용가능합니다.

[layer](#) 게임 오브젝트가 있는 레이어(layer)를 나타냅니다. 레이어의 범위는 [0...31]입니다.

[scene](#) Scene that the GameObject is part of.

[tag](#) 게임 오브젝트의 태그(tag)를 나타냅니다.

[transform](#) 현재의 게임 오브젝트에 첨부된 Transform을 나타냅니다. (첨부되어 있지 않은 경우 null)

## Constructors

[GameObject](#) 새 게임오브젝트를 생성합니다.

## Public Functions

<a href="#"><u>AddComponent</u></a>	제네릭 버전.Generic Functions페이지에서 좀 더 자세한 사항 확인.
<a href="#"><u>BroadcastMessage</u></a>	이 게임 오브젝트/자식 오브젝트에 있는 모든 MonoBehaviour에 /methodName/으로 명명된 메서드를 호출합니다.
<a href="#"><u>CompareTag</u></a>	게임 오브젝트에 tag 태그가 태깅되었는가?
<a href="#"><u>GetComponent</u></a>	해당 게임오브젝트가 어태치한 type 타입의 컴포넌트를 반환하며, 없다면 null를 반환합니다.
<a href="#"><u>GetComponentInChildren</u></a>	제네릭 버전(Generic version). Generic Functions페이지에서 더 자세한 내용 확인.
<a href="#"><u>GetComponentInParent</u></a>	해당 게임오브젝트 또는 그 부모들에 대해서 type 타입의 모든 컴포넌트를 반환합니다.
<a href="#"><u>GetComponents</u></a>	제네릭 버전(Generic Version). Generic Functions페이지에서 더 자세한 내용 확인.
<a href="#"><u>GetComponentsInChildren</u></a>	제네릭 버전(Generic version). Generic Functions 페이지에서 더 자세한 내용 확인.
<a href="#"><u>GetComponentsInParent</u></a>	해당 게임오브젝트 또는 그 부모들에 대해서 type 타입의 모든 컴포넌트를 반환합니다.
<a href="#"><u>SendMessage</u></a>	이 게임오브젝트의 모든 MonoBehaviour의 /methodName/으로 명명된 메서드를 호출합니다
<a href="#"><u>SendMessageUpwards</u></a>	이 게임오브젝트와 모든 behaviour의 상위의 MonoBehaviour에서 /methodName/으로 명명된 메서드를 호출합니다.

SetActive

Activates/Deactivates the GameObject.

## Static Functions

CreatePrimitive

프리미티브 메쉬 렌더러, 알맞은 콜라이더를 게임오브젝트와 함께 생성합니다.

Find

/name/으로 게임오브젝트를 찾습니다.

FindGameObjectsWithTag

/tag/로 태그된 활성 게임오브젝트 리스트를 반환합니다. 게임오브젝트를 찾지 못했다면, 빈 배열이 반환됩니다.

FindWithTag

/tag/로 태그된 하나의 활성 GameObject를 반환합니다. 게임오브젝트를 찾지 못했으면 null을 반환합니다.

# Component

class in UnityEngine / Inherits from: [Object](#)

## Description

게임 오브젝트에 첨부된 모든 컴포넌트의 기본 클래스를 나타냅니다.

코드에 의해 직접 컴포넌트가 생성되지 않는다는 점에 주의하십시오. 그 대신 스크립트 코드를 기재하고, 스크립트를 [GameObject](#) 에 연결합니다. 관련 항목: [ScriptableObject](#) 에 의해 어떤 [GameObject](#) 에도 연결되지 않는 스크립트를 만들 수 있습니다.

## Variables

[gameObject](#)      현재의 컴포넌트가 첨부된 게임 오브젝트를 나타냅니다.  
컴포넌트(component)는 항상 게임 오브젝트에 첨부되어 있다.

[tag](#)              현재 게임 오브젝트의 태그를 나타냅니다.

[transform](#)      현재 GameObject 에 첨부된 Transform 를 나타냅니다. (첨부되지 않은 경우에 null)

## Public Functions

[BroadcastMessage](#)      게임오브젝트의 모든 MonoBehaviour 나 Children 들에 대해 /methodName/으로 이름지어진 메서드를 호출 합니다.

[CompareTag](#)              게임 오브젝트에 tag 태그가 태깅되었는가?

[GetComponent](#)              제네릭(Generic) 버전을 나타낸다. 더 자세한 정보는 Generic Functions 페이지에서 확인.

[GetComponentInChildren](#)      Returns the component of Type type in the GameObject or any of its children using depth first search.

### [GetComponentInParent](#)

Returns the component of Type type in the GameObject or any of its parents.

### [GetComponents](#)

제네릭(Generic) 버전을 나타낸다. 더 자세한 정보는 [Generic Functions](#) 페이지에서 확인.

### [GetComponentsInChildren](#)

Returns all components of Type type in the GameObject or any of its children.

### [GetComponentsInParent](#)

Returns all components of Type type in the GameObject or any of its parents.

### [SendMessage](#)

게임오브젝트의 모든 MonoBehaviour 들에 대해 /methodName/으로 이름지어진 메서드를 호출 합니다.

### [SendMessageUpwards](#)

게임오브젝트와 behaviour 의 ancestor 의 모든 MonoBehaviour 들에 대해 /methodName/으로 이름지어진 메서드를 호출 합니다.

## Behaviour

class in UnityEngine / Inherits from: [Component](#)

## Description

Behavior 는 활성화 또는 비활성화 될 수 있는 컴포넌트입니다.

관련 항목: [MonoBehaviour](#), [Component](#).

## Variables

### [enabled](#)

이 기능이 활성화 되는 경우 behavior 가 업데이트되고, 비활성화 되는 경우 behavior 는 업데이트 되지 않습니다.

### [isActiveAndEnabled](#)

Has the Behaviour had enabled called.

# MonoBehaviour

class in UnityEngine / Inherits from: [Behaviour](#)

## Description

MonoBehaviour 는 모든 스크립트가 상속받는 기본 클래스입니다.

Javascript 를 사용하는 경우에, 자동으로 MonoBehaviour 를 상속받습니다. C# 또는 Boo 언어를 사용하는 경우에는 명시적으로 MonoBehaviour 를 상속받아야 합니다.

**Note:** MonoBehaviour 를 비활성화 하는 체크박스(에디터 상에서)는 Start(), Awake(), Update(), FixedUpdate(), 와 OnGUI()의 수행을 막습니다. 이 함수들이 존재하지 않는 경우, 체크박스는 보이지 않습니다.

See Also: The [chapter on scripting](#) in the manual.

## Variables

[useGUILayout](#) 비활성화 하는 경우에, GUI 레이아웃 phase 를 생략하도록 해줍니다.

## Public Functions

[CancelInvoke](#) 현재 MonoBehaviour 상의 모든 invoke 호출을 취소합니다.

[Invoke](#) 설정한 시간에 methodName 메서드를 호출합니다.

[InvokeRepeating](#) time 초에 /methodName/메서드를 호출한 후, 매 /repeatRate/초 마다 반복적으로 호출합니다.

[IsInvoking](#) 현재 MonoBehaviour 에서 pending 상태의 invoke 호출이 있는지 확인합니다.

[StartCoroutine](#) 코루틴을 시작합니다.

[StopAllCoroutines](#) 현재 behaviour 상에서 동작하는 모든 coroutine 의 동작을 멈춥니다.



### StopCoroutine

Stops the first coroutine named methodName, or the coroutine stored in routine running on this behaviour.

## Static Functions

### print

유니티 콘솔로 로그 메시지를 보냅니다(Debug.Log 같음).

## Messages

### Awake

Awake 는 스크립트 인스턴스가 로딩될 때 호출됩니다.

### FixedUpdate

MonoBehaviour 가 활성화 되어있는 경우에, 매 고정된 프레임율의 프레임(fixed framerate frame)마다 호출됩니다.

### LateUpdate

LateUpdate 는 Behaviour 가 활성화 되어있는 경우에, 매 프레임마다 호출됩니다.

### OnAnimatorIK

Callback for setting up animation IK (inverse kinematics).

### OnAnimatorMove

Callback for processing animation movements for modifying root motion.

### OnApplicationFocus

응용프로그램이 포커스 되거나 포커스를 잃었을때 모든 게임오브젝트들에게 보냅니다.

### OnApplicationPause

플레이어가 일시정지(pauses)됐을때 모든 게임오브젝트들로 보냅니다.

### OnApplicationQuit

애플리케이션이 종료되기 전에 모든 게임오브젝트에 전달합니다.

#### OnAudioFilterRead

OnAudioFilterRead 가 수행될 때, 유니티는 오디오 DSP chain 에 커스텀 필터(custom filter)를 삽입합니다.

#### OnBecameInvisible

OnBecameInvisible 은 렌더러가 더이상 카메라에서 보이지 않는 경우에 호출됩니다.

#### OnBecameVisible

OnBecameVisible 은 렌더러가 카메라에서 보이는 경우에 호출됩니다.

#### OnCollisionEnter

이 collider/rigidbody 가 다른 collider/rigidbody 와 접촉되었을 때 OnCollisionEnter 가 호출됩니다.

#### OnCollisionEnter2D

오브젝트의 자식 콜라이더가 다른 콜라이더에 충돌했을 때 호출됩니다. (2D 물리만)

#### OnCollisionExit

이 collider/rigidbody 가 다른 rigidbody/collider 와의 접촉이 멈췄을때 OnCollisionExit 가 호출됩니다.

#### OnCollisionExit2D

오브젝트의 콜라이더와 다른 오브젝트의 콜라이더가 충돌에서 떨어진 순간에 호출됩니다. (2D 물리만)

#### OnCollisionStay

OnCollisionStay 는 collider/rigidbody 가 모든 rigidbody/collider 와의 접촉에 대해 매 프레임마다 한번씩 호출됩니다.

#### OnCollisionStay2D

오브젝트의 콜라이더와 다른 오브젝트의 콜라이더가 충돌하고 있는 동안 매 프레임 계속 호출합니다.(2D 물리만)

#### OnConnectedToServer

서버 접속에 성공했을 때, 클라이언트 상에서 호출됩니다.

#### OnControllerColliderHit

OnControllerColliderHit 는 컨트롤러가 이동하는 동안 콜라이더와 충돌할때 호출됩니다.

#### OnDestroy

MonoBehaviour 가 제거될 때 호출됩니다.

#### OnDisable

behaviour 가 disabled ()또는 비활성화 되는 경우에 호출됩니다.

#### OnDisconnectedFromServer

서버로부터 연결을 잃거나, 끊어졌을때 클라이언트에서 호출됩니다.

#### OnDrawGizmos

선택할 수 있고 항상 화면에 나타나는 기즈모(gizmos)를 그리고 싶은 경우에 OnDrawGizmos 를 사용합니다.

#### OnDrawGizmosSelected

해당 오브젝트가 선택되었을 때에만 기즈모(gizmos)를 그리고 싶은 경우에, OnDrawGizmosSelected 를 사용합니다.

#### OnEnable

오브젝트가 활성화되는 경우에 호출됩니다.

#### OnFailedToConnect

어떤 이유로 접속이 실패한 경우에, 클라이언트에서 호출됩니다.

#### OnFailedToConnectToMasterServer

마스터서버로의 접속에 문제가 생겼을때 클라이언트나 서버에 호출됩니다.

#### OnGUI

OnGUI 는 GUI 이벤트를 다루고, 렌더링하기 위해 호출합니다.

#### OnJointBreak

같은 게임오브젝트로 어태치된 조인트가 파괴되었을 때 호출됩니다.

### OnJointBreak2D

같은 게임오브젝트로 어태치된 조인트가 파괴되었을 때 호출됩니다.

### OnLevelWasLoaded

이 함수는 새 레벨이 로드 되었을때 호출됩니다.

### OnMasterServerEvent

마스터서버로 부터 이벤트가 리포팅될때 클라이언트나 서버에 호출됩니다.

### OnMouseDown

OnMouseDown 은 사용자가 GUIElement 또는 Collider 위에서 마우스 버튼을 누른 경우에, 호출됩니다.

### OnMouseDown

OnMouseDown 은 사용자가 GUIElement 또는 Collider 를 클릭하고 마우스 버튼을 계속 누르고 있는 경우에 호출됩니다.

### OnMouseEnter

마우스가 GUIElement 또는 Collider 로 들어갔을 때 호출됩니다.

### OnMouseExit

마우스가 더이상 GUIElement 또는 Collider 위에 없는 경우에 호출됩니다.

### OnMouseOver

마우스가 GUIElement 또는 Collider 위에 있는 동안, 매 프레임 마다 호출됩니다.

### OnMouseUp

OnMouseUp 은 사용자가 마우스 버튼 클릭을 해제했을 때 호출됩니다.

### OnMouseUpAsButton

OnMouseUpAsButton 는 GUIElement 또는 Collider 에서 마우스 버튼 클릭이 해제되었을 때에만 호출됩니다.

### OnNetworkInstantiate

Network.Instantiate 로 인스턴스화된 네트워크 오브젝트에서 호출됩니다.

### OnParticleCollision

파티클이 콜라이더와 충돌했을때  
OnParticleCollision 이 호출됩니다.

### OnPlayerConnected

새 플레이어가 접속했을때 서버에서 호출됩니다.

### OnPlayerDisconnected

플레이어가 연결이 끊겼을 때 서버에서 호출됩니다.

### OnPostRender

OnPostRender 는 카메라가 씬(scene)의 렌더링을  
마친 후에 호출됩니다.

### OnPreCull

OnPreCull 은 카메라가 씬을 컬링(cull) 하기 전에  
호출됩니다.

### OnPreRender

OnPreRender 는 카메라가 씬(scene)의 렌더링을  
시작하기 전에 호출됩니다.

### OnRenderImage

모든 렌더링이 완료된 후에 렌더 이미지로  
OnRenderImage 가 호출됩니다.

### OnRenderObject

OnRenderObject 는 카메라가 씬(scene)을 렌더링 한  
후에 호출됩니다.

### OnSerializeNetworkView

네트워크 뷰에 의해 감시되는 스크립트에서 변수의  
동기화를 커스터마이즈 하는데 사용됩니다.

### OnServerInitialized

Network.InitializeServer 가 invoke 되고 완료될  
때마다 서버에서 호출됩니다.

#### OnTransformChildrenChanged

이 함수는 해당 GameObject의 트랜스폼의 차일드 리스트가 변경되었을 때 호출됩니다.

#### OnTransformParentChanged

이 함수는 해당 GameObject의 트랜스폼의 부모 프로퍼티 리스트가 변경되었을 때 호출됩니다.

#### OnTriggerEnter

Collider가 다른 트리거 이벤트에 침입했을 때 OnTriggerEnter가 호출됩니다.

#### OnTriggerEnter2D

오브젝트에 연결된 트리거 안에 다른 오브젝트가 들어갔을 때 호출됩니다. (2D 물리만)

#### OnTriggerExit

OnTriggerExit는 Collider가 /other/의 트리거에 닿는 것을 중지했을 때 호출됩니다.

#### OnTriggerExit2D

트리거 상태의 오브젝트 콜라이더와 다른 오브젝트의 콜라이더가 충돌에서 떨어진 순간에 호출됩니다. (2D 물리만)

#### OnTriggerStay

OnTriggerStay는 트리거를 건드리고 있는 각각/ 다른 / Collider에 대해서 매 프레임 당 한번 호출됩니다.

#### OnTriggerStay2D

트리거 상태의 오브젝트의 콜라이더와 다른 오브젝트의 콜라이더가 충돌하고 있는 동안 매 프레임 계속 호출됩니다. (2D 물리만)

#### OnValidate

This function is called when the script is loaded or a value is changed in the inspector (Called in the editor only).

#### OnWillRenderObject

OnWillRenderObject는 해당 오브젝트가 보이는 경우에 각 카메라에서 호출됩니다.

Reset

기본 설정 값으로 리셋합니다.

Start

Start 는 Update 메소드가 처음 호출되기 바로 전에 호출됩니다.

Update

Update 는 MonoBehaviour 가 활성화 되어 있는 경우에, 매 프레임마다 호출됩니다.