**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](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object-hideFlags.html) | 오브젝트가 숨겨져있는 상태인지, 씬에 저장된 상태인지, 또는 사용자에 의해서 수정가능한 상태인지를 확인합니다. |
| [name](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object-name.html) | 오브젝트의 이름을 나타냅니다. |

**Public Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [GetInstanceID](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object.GetInstanceID.html) | 오브젝트의 인스턴스 ID를 반환합니다. |
| [ToString](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object.ToString.html) | 게임 오브젝트의 이름을 반환합니다. |

**Static Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [Destroy](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object.Destroy.html) | 게임오브젝트, 컴포넌트나 애셋을 삭제합니다. |
| [DestroyImmediate](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object.DestroyImmediate.html) | obj 오브젝트를 즉시 파괴합니다. Destroy를 사용하는 것을 추천합니다. |
| [DontDestroyOnLoad](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object.DontDestroyOnLoad.html) | 새로운 Scene이 로드될때 자동으로 파괴되지 않는 target 오브젝트를 만듭니다. |
| [FindObjectOfType](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object.FindObjectOfType.html) | 첫번째 활성화한 로드된 type 타입의 오브젝트를 반환합니다. |
| [FindObjectsOfType](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object.FindObjectsOfType.html) | 모든 활성화한 로드된 type 타입의 오브젝트 리스트를 반환합니다. |
| [Instantiate](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object.Instantiate.html) | 오브젝트의 인스턴스 ID를 반환합니다. |

**Operators**

|  |  |
| --- | --- |
| [bool](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object-operator_Object.html) | Does the object exist? |
| [operator !=](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object-operator_ne.html) | Compares if two objects refer to a different object. |
| [operator ==](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object-operator_eq.html) | Compares two object references to see if they refer to the same object. |

# GameObject

class in UnityEngine / Inherits from:[Object](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object.html)

## Description

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

See Also: [Component](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.html).

## Variables

|  |  |
| --- | --- |
| [activeInHierarchy](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject-activeInHierarchy.html) | Is the GameObject active in the scene? |
| [activeSelf](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject-activeSelf.html) | The local active state of this GameObject. (Read Only) |
| [isStatic](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject-isStatic.html) | 게임 오브젝트를 정적(static) 오브젝트로 설정하는 API를 나타내며, 에디터 상에서만 사용가능합니다. |
| [layer](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject-layer.html) | 게임 오브젝트가 있는 레이어(layer)를 나타냅니다. 레이어의 범위는 [0...31]입니다. |
| [scene](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject-scene.html) | Scene that the GameObject is part of. |
| [tag](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject-tag.html) | 게임 오브젝트의 태그(tag)를 나타냅니다. |
| [transform](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject-transform.html) | 현재의 게임 오브젝트에 첨부된 Transform을 나타냅니다. (첨부되어 있지 않은 경우 null) |

## Constructors

|  |  |
| --- | --- |
| [GameObject](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject-ctor.html) | 새 게임오브젝트를 생성합니다. |

## Public Functions

|  |  |
| --- | --- |
| [AddComponent](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.AddComponent.html) | 제네릭 버전.Generic Functions페이지에서 좀 더 자세한 사항 확인. |
| [BroadcastMessage](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.BroadcastMessage.html) | 이 게임 오브젝트/자식 오브젝트에 있는 모든 MonoBehaviour에 /methodName/으로 명명된 메서드를 호출합니다. |
| [CompareTag](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.CompareTag.html) | 게임 오브젝트에 tag 태그가 태깅되었는가? |
| [GetComponent](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.GetComponent.html) | 해당 게임오브젝트가 어태치한 type 타입의 컴포넌트를 반환하며, 없다면 null를 반환합니다. |
| [GetComponentInChildren](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.GetComponentInChildren.html) | 제네릭 버전(Generic version). Generic Functions페이지에서 더 자세한 내용 확인. |
| [GetComponentInParent](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.GetComponentInParent.html) | 해당 게임오브젝트 또는 그 부모들에 대해서 type 타입의 모든 컴포넌트를 반환합니다. |
| [GetComponents](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.GetComponents.html) | 제네릭 버전(Generic Version). Generic Functions페이지에서 더 자세한 내용 확인. |
| [GetComponentsInChildren](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.GetComponentsInChildren.html) | 제네릭 버전(Generic version). Generic Functions 페이지에서 더 자세한 내용 확인. |
| [GetComponentsInParent](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.GetComponentsInParent.html) | 해당 게임오브젝트 또는 그 부모들에 대해서 type 타입의 모든 컴포넌트를 반환합니다. |
| [SendMessage](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.SendMessage.html) | 이 게임오브젝트의 모든 MonoBehaviour의 /methodName/으로 명명된 메서드를 호출합니다 |
| [SendMessageUpwards](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.SendMessageUpwards.html) | 이 게임오브젝트와 모든 behaviour의 상위의 MonoBehaviour에서 /methodName/으로 명명된 메서드를 호출합니다. |
| [SetActive](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.SetActive.html) | Activates/Deactivates the GameObject. |

## Static Functions

|  |  |
| --- | --- |
| [CreatePrimitive](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.CreatePrimitive.html) | 프리미티브 메쉬 렌더러, 알맞은 콜라이더를 게임오브젝트와 함께 생성합니다. |
| [Find](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.Find.html) | /name/으로 게임오브젝트를 찾습니다. |
| [FindGameObjectsWithTag](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.FindGameObjectsWithTag.html) | /tag/로 태그된 활성 게임오브젝트 리스트를 반환합니다. 게임오브젝트를 찾지 못햇다면, 빈 배열이 반환됩니다. |
| [FindWithTag](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.FindWithTag.html) | /tag/로 태그된 하나의 활성 GameObject를 반환합니다. 게임오브젝트를 찾지 못했으면 null을 반환합니다. |

**Component**

class in UnityEngine / Inherits from:[Object](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Object.html)

**Description**

게임 오브젝트에 첨부된 모든 컴포넌트의 기본 클래스를 나타냅니다.

코드에 의해 직접 컴포넌트가 생성되지 않는다는 점에 주의하십시오. 그 대신 스크립트 코드를 기재하고, 스크립트를 [GameObject](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.html)에 연결합니다. 관련 항목: [ScriptableObject](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/ScriptableObject.html)에 의해 어떤 [GameObject](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/GameObject.html)에도 연결되지 않는 스크립트를 만들 수 있습니다.

**Variables**

|  |  |
| --- | --- |
| [gameObject](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component-gameObject.html) | 현재의 컴포넌트가 첨부된 게임 오브젝트를 나타냅니다. 컴포넌트(component)는 항상 게임 오브젝트에 첨부되어 있다. |
| [tag](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component-tag.html) | 현재 게임 오브젝트의 태그를 나타냅니다. |
| [transform](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component-transform.html) | 현재 GameObject에 첨부된 Transform를 나타냅니다. (첨부되지 않은 경우에 null) |

**Public Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [BroadcastMessage](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.BroadcastMessage.html) | 게임오브젝트의 모든 MonoBehaviour나 Children 들에 대해 /methodName/으로 이름지어진 메서드를 호출 합니다. |
| [CompareTag](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.CompareTag.html) | 게임 오브젝트에 tag 태그가 태깅되었는가? |
| [GetComponent](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.GetComponent.html) | 제네릭(Generic) 버젼을 나타낸다. 더 자세한 정보는 Generic Functions페이지에서 확인. |
| [GetComponentInChildren](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.GetComponentInChildren.html) | Returns the component of Type type in the GameObject or any of its children using depth first search. |
| [GetComponentInParent](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.GetComponentInParent.html) | Returns the component of Type type in the GameObject or any of its parents. |
| [GetComponents](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.GetComponents.html) | 제네릭(Generic) 버젼을 나타낸다. 더 자세한 정보는 Generic Functions페이지에서 확인. |
| [GetComponentsInChildren](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.GetComponentsInChildren.html) | Returns all components of Type type in the GameObject or any of its children. |
| [GetComponentsInParent](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.GetComponentsInParent.html) | Returns all components of Type type in the GameObject or any of its parents. |
| [SendMessage](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.SendMessage.html) | 게임오브젝트의 모든 MonoBehaviour들에 대해 /methodName/으로 이름지어진 메서드를 호출 합니다. |
| [SendMessageUpwards](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.SendMessageUpwards.html) | 게임오브젝트와 behaviour의 acestor의 모든 MonoBehaviour들에 대해 /methodName/으로 이름지어진 메서드를 호출 합니다. |

**Behaviour**

class in UnityEngine / Inherits from:[Component](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.html)

**Description**

Behavior는 활성화 또는 비활성화 될 수 있는 컴포넌트입니다.

관련 항목: [MonoBehaviour](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.html), [Component](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Component.html).

**Variables**

|  |  |
| --- | --- |
| [enabled](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Behaviour-enabled.html) | 이 기능이 활성화 되는 경우 behavior가 업데이트되고, 비활성화 되는 경우 behavior는 업데이트 되지 않습니다. |
| [isActiveAndEnabled](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Behaviour-isActiveAndEnabled.html) | Has the Behaviour had enabled called. |

**MonoBehaviour**

class in UnityEngine / Inherits from:[Behaviour](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/Behaviour.html)

**Description**

MonoBehaviour는 모든 스크립트가 상속받는 기본 클래스입니다.

Javascript를 사용하는 경우에, 자동으로 MonoBehaviour를 상속받습니다. C# 또는 Boo언어를 사용하는 경우에는 명시적으로 MonoBehaviour를 상속받아야 합니다.  
  
**Note:** MonoBehaviour를 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](https://docs.unity3d.com/kr/530/Manual/ScriptingSection.html) in the manual.

**Variables**

|  |  |
| --- | --- |
| [useGUILayout](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour-useGUILayout.html) | 비활성화 하는 경우에, GUI 레이아웃 phase를 생략하도록 해줍니다. |

**Public Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [CancelInvoke](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.CancelInvoke.html) | 현재 MonoBehaviour상의 모든 invoke 호출을 취소합니다. |
| [Invoke](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.Invoke.html) | 설정한 시간에 methodName 메서드를 호출합니다. |
| [InvokeRepeating](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.InvokeRepeating.html) | time 초에 /methodName/메서드를 호출한 후, 매 /repeatRate/초 마다 반복적으로 호출합니다. |
| [IsInvoking](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.IsInvoking.html) | 현재 MonoBehaviour에서 pending 상태의 invoke 호출이 있는지 확인합니다. |
| [StartCoroutine](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.StartCoroutine.html) | 코루틴을 시작합니다. |
| [StopAllCoroutines](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.StopAllCoroutines.html) | 현재 behaviour상에서 동작하는 모든 coroutine의 동작을 멈춥니다. |
| [StopCoroutine](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.StopCoroutine.html) | Stops the first coroutine named methodName, or the coroutine stored in routine running on this behaviour. |

**Static Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [print](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour-print.html) | 유니티 콘솔로 로그 메세지를 보냅니다(Debug.Log 같음). |

**Messages**

|  |  |
| --- | --- |
| [Awake](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.Awake.html) | Awake는 스크립트 인스턴스가 로딩될 때 호출됩니다. |
| [FixedUpdate](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.FixedUpdate.html) | MonoBehaviour가 활성화 되어있는 경우에, 매 고정된 프레임율의 프레임(fixed framerate frame)마다 호출됩니다. |
| [LateUpdate](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.LateUpdate.html) | LateUpdate는 Behaviour가 활성화 되어있는 경우에, 매 프레임마다 호출됩니다. |
| [OnAnimatorIK](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnAnimatorIK.html) | Callback for setting up animation IK (inverse kinematics). |
| [OnAnimatorMove](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnAnimatorMove.html) | Callback for processing animation movements for modifying root motion. |
| [OnApplicationFocus](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnApplicationFocus.html) | 응용프로그램이 포커스 되거나 포커스를 잃었을때 모든 게임오브젝트들에게 보냅니다. |
| [OnApplicationPause](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnApplicationPause.html) | 플레이어가 일시정지(pauses)됐을때 모든 게임오브젝트들로 보냅니다. |
| [OnApplicationQuit](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnApplicationQuit.html) | 애플리케이션이 종료되기 전에 모든 게임오브젝트에 전달합니다. |
| [OnAudioFilterRead](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnAudioFilterRead.html) | OnAudioFilterRead가 수행될 때, 유니티는 오디오 DSP chain에 커스텀 필터(custom filter)를 삽입합니다. |
| [OnBecameInvisible](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnBecameInvisible.html) | OnBecameInvisible은 렌더러가 더이상 카메라에서 보이지 않는 경우에 호출됩니다. |
| [OnBecameVisible](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnBecameVisible.html) | OnBecameVisible은 렌더러가 카메라에서 보이는 경우에 호출됩니다. |
| [OnCollisionEnter](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionEnter.html) | 이 collider/rigidbody가 다른 collider/rigidbody와 접촉되었을 때 OnCollisionEnter가 호출됩니다. |
| [OnCollisionEnter2D](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionEnter2D.html) | 오브젝트의 자식 콜라이더가 다른 콜라이더에 충돌했을 때 호출됩니다. (2D 물리만) |
| [OnCollisionExit](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionExit.html) | 이 collider/rigidbody가 다른 rigidbody/collider와의 접촉이 멈춰졌을때 OnCollisionExit가 호출됩니다. |
| [OnCollisionExit2D](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionExit2D.html) | 오브젝트의 콜라이더와 다른 오브젝트의 콜라이더가 충돌에서 떨어진 순간에 호출됩니다. (2D 물리만) |
| [OnCollisionStay](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionStay.html) | OnCollisionStay 는 collider/rigidbody가 모든 rigidbody/collider와의 접촉에 대해 매 프레임마다 한번씩 호출됩니다. |
| [OnCollisionStay2D](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionStay2D.html) | 오브젝트의 콜라이더와 다른 오브젝트의 콜라이더가 충돌하고 있는 동안 매 프레임 계속 호출합니다.(2D 물리만) |
| [OnConnectedToServer](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnConnectedToServer.html) | 서버 접속에 성공했을 때, 클라이언트 상에서 호출됩니다. |
| [OnControllerColliderHit](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnControllerColliderHit.html) | OnControllerColliderHit는 컨트롤러가 이동하는 동안 콜라이더와 충돌할때 호출됩니다. |
| [OnDestroy](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDestroy.html) | MonoBehaviour가 제거될 때 호출됩니다. |
| [OnDisable](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDisable.html) | behaviour가 disabled ()또는 비활성화 되는 경우에 호출됩니다. |
| [OnDisconnectedFromServer](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDisconnectedFromServer.html) | 서버로부터 연결을 잃거나, 끊어졌을때 클라이언트에서 호출됩니다. |
| [OnDrawGizmos](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDrawGizmos.html) | 선택할 수 있고 항상 화면에 나타나는 기즈모(gizmos)를 그리고 싶은 경우에 OnDrawGizmos를 사용합니다. |
| [OnDrawGizmosSelected](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDrawGizmosSelected.html) | 해당 오브젝트가 선택되었을 때에만 기즈모(gizmos)를 그리고 싶은 경우에, OnDrawGizmosSelected를 사용합니다. |
| [OnEnable](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnEnable.html) | 오브젝트가 활성화되는 경우에 호출됩니다. |
| [OnFailedToConnect](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnFailedToConnect.html) | 어떤 이유로 접속이 실패한 경우에, 클라이언트에서 호출됩니다. |
| [OnFailedToConnectToMasterServer](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnFailedToConnectToMasterServer.html) | 마스터서버로의 접속에 문제가 생겼을때 클라이언트나 서버에 호출됩니다. |
| [OnGUI](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnGUI.html) | OnGUI는 GUI 이벤트를 다루고, 렌더링하기 위해 호출합니다. |
| [OnJointBreak](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnJointBreak.html) | 같은 게임오브젝트로 어태치된 조인트가 파괴되었을 때 호출됩니다. |
| [OnJointBreak2D](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnJointBreak2D.html) | 같은 게임오브젝트로 어태치된 조인트가 파괴되었을 때 호출됩니다. |
| [OnLevelWasLoaded](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnLevelWasLoaded.html) | 이 함수는 새 레벨이 로드 되었을때 호출됩니다. |
| [OnMasterServerEvent](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMasterServerEvent.html) | 마스터서버로 부터 이벤트가 리포팅될때 클라이언트나 서버에 호출됩니다. |
| [OnMouseDown](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseDown.html) | OnMouseDown은 사용자가 GUIElement 또는 Collider위에서 마우스 버튼을 누른 경우에, 호출됩니다. |
| [OnMouseDrag](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseDrag.html) | OnMouseDrag는 사용자가 GUIElement 또는 Collider를 클릭하고 마우스 버튼을 계속 누르고 있는 경우에 호출됩니다. |
| [OnMouseEnter](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseEnter.html) | 마우스가 GUIElement 또는 Collider로 들어갔을 때 호출됩니다. |
| [OnMouseExit](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseExit.html) | 마우스가 더이상 GUIElement 또는 Collider 위에 없는 경우에 호출됩니다. |
| [OnMouseOver](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseOver.html) | 마우스가 GUIElement 또는 Collider 위에 있는 동안, 매 프레임 마다 호출됩니다. |
| [OnMouseUp](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseUp.html) | OnMouseUp은 사용자가 마우스 버튼 클릭을 해제했을 때 호출됩니다. |
| [OnMouseUpAsButton](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseUpAsButton.html) | OnMouseUpAsButton는 GUIElement 또는 Collider에서 마우스 버튼 클릭이 해제되었을 때에만 호출됩니다. |
| [OnNetworkInstantiate](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnNetworkInstantiate.html) | Network.Instantiate로 인스턴스화된 네트워크 오브젝트에서 호출됩니다. |
| [OnParticleCollision](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnParticleCollision.html) | 파티클이 콜라이더와 충돌했을때 OnParticleCollision이 호출됩니다. |
| [OnPlayerConnected](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPlayerConnected.html) | 새 플레이어가 접속했을때 서버에서 호출됩니다. |
| [OnPlayerDisconnected](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPlayerDisconnected.html) | 플레이어가 연결이 끊겼을 때 서버에서 호출됩니다. |
| [OnPostRender](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPostRender.html) | OnPostRender는 카메라가 씬(scene)의 렌더링을 마친 후에 호출됩니다. |
| [OnPreCull](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPreCull.html) | OnPreCull은 카메라가 씬을 컬링(cull) 하기 전에 호출됩니다. |
| [OnPreRender](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPreRender.html) | OnPreRender는 카메라가 씬(scene)의 렌더링을 시작하기 전에 호출됩니다. |
| [OnRenderImage](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnRenderImage.html) | 모든 렌더링이 완료된 후에 렌더 이미지로 OnRenderImage가 호출됩니다. |
| [OnRenderObject](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnRenderObject.html) | OnRenderObject는 카메라가 씬(scene)을 렌더링 한 후에 호출됩니다. |
| [OnSerializeNetworkView](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnSerializeNetworkView.html) | 네트워크 뷰에 의해 감시되는 스크립트에서 변수의 동기화를 커스터마이즈 하는데 사용됩니다. |
| [OnServerInitialized](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnServerInitialized.html) | Network.InitializeServer가 invoke되고 완료될 때마다 서버에서 호출됩니다. |
| [OnTransformChildrenChanged](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTransformChildrenChanged.html) | 이 함수는 해당 GameOjbect의 트랜스폼의 차일드 리스트가 변경되었을 때 호출됩니다. |
| [OnTransformParentChanged](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTransformParentChanged.html) | 이 함수는 해당 GameOjbect의 트랜스폼의 부모 프로퍼티 리스트가 변경되었을 때 호출됩니다. |
| [OnTriggerEnter](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerEnter.html) | Collider가 다른 트리거 이벤트에 침입했을 때 OnTriggerEnter가 호출됩니다. |
| [OnTriggerEnter2D](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerEnter2D.html) | 오브젝트에 연결된 트리거 안에 다른 오브젝트가 들어갔을 때 호출됩니다. (2D 물리만) |
| [OnTriggerExit](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerExit.html) | OnTriggerExit는 Collider가 /other/의 트리거에 닿는 것을 중지했을 때 호출됩니다. |
| [OnTriggerExit2D](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerExit2D.html) | 트리거 상태의 오브젝트 콜라이더와 다른 오브젝트의 콜라이더가 충돌에서 떨어진 순간에 호출됩니다. (2D 물리만) |
| [OnTriggerStay](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerStay.html) | OnTriggerStay는 트리거를 건드리고 있는 각각/ 다른 / Collider에 대해서 매 프레임 당 한번 호출됩니다. |
| [OnTriggerStay2D](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerStay2D.html) | 트리거 상태의 오브젝트의 콜라이더와 다른 오브젝트의 콜라이더가 충돌하고 있는 동안 매 프레임 계속 호출됩니다. (2D 물리만) |
| [OnValidate](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnValidate.html) | This function is called when the script is loaded or a value is changed in the inspector (Called in the editor only). |
| [OnWillRenderObject](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.OnWillRenderObject.html) | OnWillRenderObject는 해당 오브젝트가 보이는 경우에 각 카메라에서 호출됩니다. |
| [Reset](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.Reset.html) | 기본 설정 값으로 리셋합니다. |
| [Start](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.Start.html) | Start는 Update메소드가 처음 호출되기 바로 전에 호출됩니다. |
| [Update](https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/MonoBehaviour.Update.html) | Update는 MonoBehaviour가 활성화 되어 있는 경우에, 매 프레임마다 호출됩니다. |