Unity中的monobehavior

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.html> 官方

首先是六个最基本的函数

[Start](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.Start.html)()  
[Update](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.Update.html)()  
[FixedUpdate](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.FixedUpdate.html)()  
[LateUpdate](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.LateUpdate.html)()  
[OnGUI](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnGUI.html)()  
[OnDisable](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDisable.html)()  
[OnEnable](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnEnable.html)()

这六个函数必须有一个存在

Awake()在MonoBehavior创建后就立刻调用，在脚本实例的整个生命周期中，Awake函数仅执行一次；如果游戏对象（即gameObject）的初始状态为关闭状态，那么运行程序，Awake函数不会执行；如果游戏对象的初始状态为开启状态，那么Awake函数会执行；值得注意的一点是，Awake函数的执行与否与脚本实例的状态（启用或禁用）并没有关系，而是与脚本实例所绑定的游戏对象的开关状态有关。如果重新加载场景，那么场景内Awake函数的执行情况重新遵循上述两点。

Start()将在MonoBehavior创建后在该帧Update()第一次执行前被调用；Start()函数只在脚本实例被启用时才会执行；Start函数总是在Awake函数之后执行。如果游戏对象开启了，对象上绑定的脚本实例被禁用了，那么Start函数不会执行。这是Start函数的特点，只有在脚本实例被启用时它才会执行，并且Start函数只会在脚本实例首次被开启时才会执行。如果是已经开启过的脚本实例被关闭后再次开启，那么Start函数不会再次执行。

一般开发中都是在Awake函数中获取游戏对象或者脚本实例的信息，然后在Start函数中进行一些获取之后的初始化设置。

**Awake、OnEnable、Start,都是游戏开始运行前就调用的方法。**

GameObject的Activity为true，脚本的enable为true时，其先后顺序为：Awake、OnEnable、Start；

GameObject的Activity为true，脚本的enable为false时,只运行Awake；

GameObject的Activity为false时，以上都不调用，OnDisable()被调用；

OnDestory:物体被删除时调用。

Update：当MonoBehaviour启用时,其Update在每一帧被调用；

LateUpdate：当Behaviour启用时，其LateUpdate在每一帧被调用

FixedUpdate:这个函数会在每个固定的物理时间片被调用一次.这是放置游戏基本物理行为代码的地方。UPDATE之后调用。

Reset：Reset是在用户点击检视面板的Reset按钮或者首次添加该组件时被调用.此函数只在编辑模式下被调用.Reset最常用于在检视面板中给定一个最常用的默认值.

OnGui:这个函数会每帧调用好几次（每个事件一次），GUI显示函数只能在OnGui中调用。

OnBecameVisible：可以使用OnBecameVisible()来控制物体的update()函数的执行以减少开销