

AWAKE,ENABLE E CAMBIO SCENA

CORSO DI GAME PROGRAMMING
1° ANNO

Docente **Davide Caio**



IL PROBLEMA

Riflettiamo sul game loop. Secondo voi quali altri eventi dovrebbero essere inseriti, oltre a Start, Update, LateUpdate e OnCollision?



USER COMPONENT DEFINITIVO

I nuovi eventi inseriti nel game loop che saranno creati sono:

- **Awake** : chiamato prima della Start, al momento della creazione del GameObject.
- **OnEnable**: chiamato dal GameObject ogni volta che da disabilitato viene abilitato.
- **OnDisable**: chiamato dal GameObject ogni volta che da abilitato viene disabilitato

Un'altra cosa molto scomoda era *dover registrare manualmente i gameobject* quando venivano creati. Visto che costruzione i nostri gameobject vengono creati all'interno di una scena, che è la scena corrente di game.



CAMBIO DI SCENA

Cosa deve succedere durante il cambio di scena?

E soprattutto, all'interno del nostro GameLoop quando dovrà essere possibile cambiare scena?

Implementiamo anche un metodo che venga chiamato alla distruzione della scena per gli IStartable.



PROBLEMA DeltaTime NEL CAMBIO SCENA

Come possiamo risolvere il problema del DeltaTime al primo frame di un cambio scena?



TESTIAMO SE IL FLUSSO IMPLEMENTATO è CORRETTO

Il modo più semplice per testare se quello che abbiamo fatto è corretto?