	editor		build	
	component 有	無	有	無
gameObject.GetComponent<>()	8.62 - 9.09	160 - 163	4.39 - 5.33	5.53 - 6.15
gameObject.TryGetComponent<>()	9.25 - 9.61	8.73 - 8.85	6.00 - 7.20	5.22 - 6.11
gameObject.transform	7.20 - 7.60	▬	1.82 - 2.11	▬
GetComponent<>()	4.58 - 4.94	153.9 - 154.3	2.39 - 2.75	2.48 - 2.75
TryGetComponent<>()	10.71 - 11.09	9.72 - 10.19	6.08 - 7.09	5.17 - 6.48
transform	3.62 - 3.93	▬	0.86 - 0.97	▬

	editor		build	
	component 有	無	有	無
gameObject.GetComponent<>()	8.62 - 9.09	160 - 163	4.39 - 5.33	5.53 - 6.15
gameObject.TryGetComponent<>()	9.25 - 9.61	8.73 - 8.85	6.00 - 7.20	5.22 - 6.11
gameObject.transform	7.20 - 7.60	▬▬	1.82 - 2.11	▬▬
GetComponent<>()	4.58 - 4.94	153.9 - 154.3	2.39 - 2.75	2.48 - 2.75
TryGetComponent<>()	10.71 - 11.09	9.72 - 10.19	6.08 - 7.09	5.17 - 6.48
transform	3.62 - 3.93	▬▬	0.86 - 0.97	▬▬

build 後は editor より速い

	editor		build	
	component 有	無	有	無
gameObject.GetComponent<>()	8.62 - 9.09	160 - 163	4.39 - 5.33	5.53 - 6.15
gameObject.TryGetComponent<>()	9.25 - 9.61	8.73 - 8.85	6.00 - 7.20	5.22 - 6.11
gameObject.transform	7.20 - 7.60	▬	1.82 - 2.11	▬
GetComponent<>()	4.58 - 4.94	153.9 - 154.3	2.39 - 2.75	2.48 - 2.75
TryGetComponent<>()	10.71 - 11.09	9.72 - 10.19	6.08 - 7.09	5.17 - 6.48
transform	3.62 - 3.93	▬	0.86 - 0.97	▬

transform・・・property で取得すべし (一番 速い)

	editor		build	
	component 有	無	有	無
gameObject.GetComponent<>()	8.62 - 9.09	160 - 163	4.39 - 5.33	5.53 - 6.15
gameObject.TryGetComponent<>()	9.25 - 9.61	8.73 - 8.85	6.00 - 7.20	5.22 - 6.11
gameObject.transform	7.20 - 7.60	——	1.82 - 2.11	——
GetComponent<>()	4.58 - 4.94	153.9 - 154.3	2.39 - 2.75	2.48 - 2.75
TryGetComponent<>()	10.71 - 11.09	9.72 - 10.19	6.08 - 7.09	5.17 - 6.48
transform	3.62 - 3.93	——	0.86 - 0.97	——

component 有・・・GetComponent < TryGetComponent

	editor		build	
	component 有	無	有	無
gameObject.GetComponent<>()	8.62 - 9.09	160 - 163	4.39 - 5.33	5.53 - 6.15
gameObject.TryGetComponent<>()	9.25 - 9.61	8.73 - 8.85	6.00 - 7.20	5.22 - 6.11
gameObject.transform	7.20 - 7.60	━━━	1.82 - 2.11	━━━
GetComponent<>()	4.58 - 4.94	153.9 - 154.3	2.39 - 2.75	2.48 - 2.75
TryGetComponent<>()	10.71 - 11.09	9.72 - 10.19	6.08 - 7.09	5.17 - 6.48
transform	3.62 - 3.93	━━━	0.86 - 0.97	━━━

component 無：editor・・・TryGetComponent << GetComponent(15〜20倍)

	editor		build	
	component 有	無	有	無
gameObject.GetComponent<>()	8.62 - 9.09	160 - 163	4.39 - 5.33	5.22 - 6.11
gameObject.TryGetComponent<>()	9.25 - 9.61	8.73 - 8.85	6.00 - 7.20	5.53 - 6.15
gameObject.transform	7.20 - 7.60	━━━	1.82 - 2.11	━━━
GetComponent<>()	4.58 - 4.94	153.9 - 154.3	2.39 - 2.75	2.48 - 2.75
TryGetComponent<>()	10.71 - 11.09	9.72 - 10.19	6.08 - 7.09	5.17 - 6.48
transform	3.62 - 3.93	━━━	0.86 - 0.97	━━━

component 無：build・・・GetComponent < TryGetComponent

transform は propery で取るべし (速い)

それ以外について

絶対あるなら GetComponent でも良いが

そうでないなら、TryGetComponent

transform は propery で取る

それ以外 ： TryGetComponent

eof