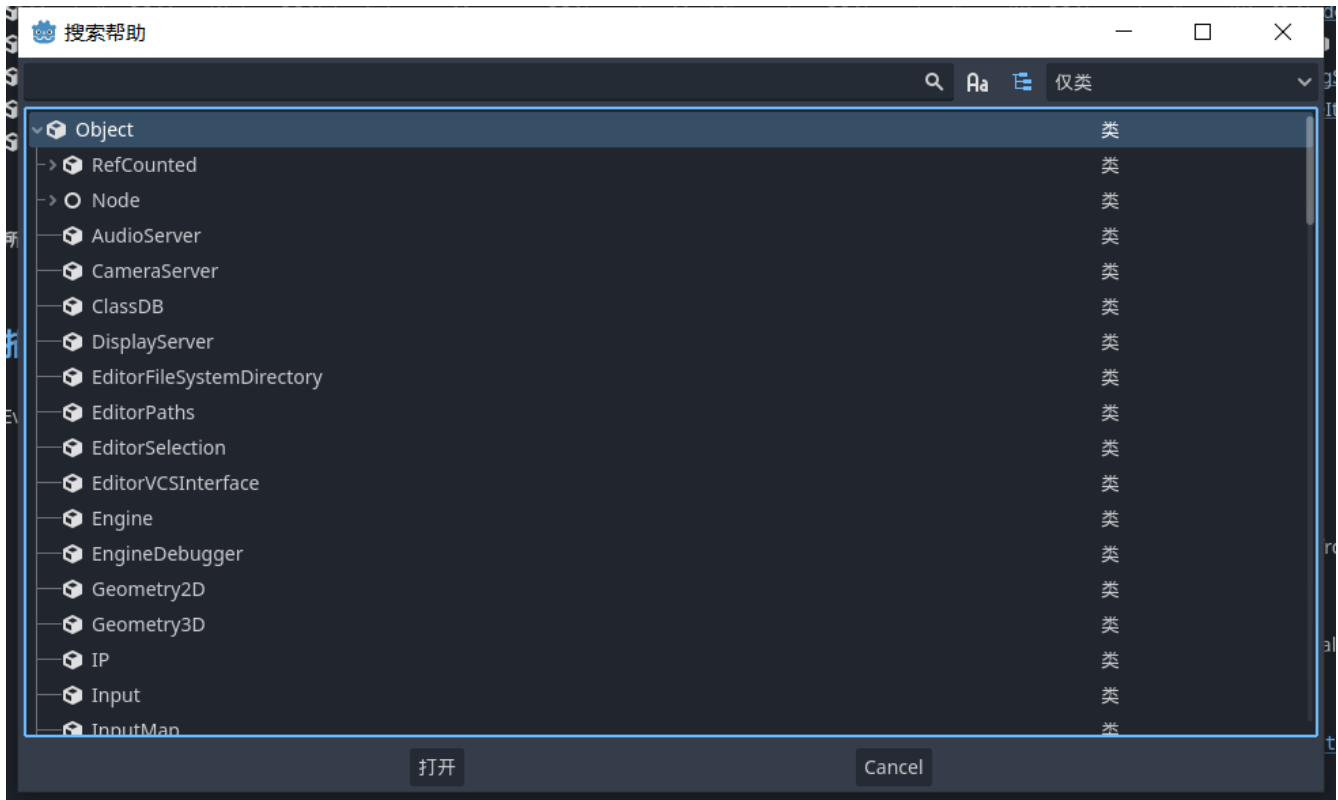


# 15 万类之父——Object

## 一、Object 的地位



Object 是 Godot 中所有类的父类，所有类都继承自 Object。Object 可以实现的功能，Godot 中所有的类也都可以实现。（某些内置单例无法调用 `set_script` 函数）

## 二、Object 的重要函数

- `_init ( ) virtual` : 初始化虚函数，当一个对象生成时，此函数立即自动调用
- `_notification(what: int) virtual`: 接收通知虚函数，当此节点接收到 notification 的通知时此函数自动被调用。what 以数字的形式来告知此函数具体是接收到了那一个 notification。
- `connect/disconnect/is_connect`: 信号连接、取消连接、是否存在对应的信号连接。信号出现在 Object 内部，这代表 Godot 中所有的对象都可以进行信号连接，信号不是节点的专利。
- `emit_signal` : 发射信号。
- `call` 与 `call_defer` : 调用或在空闲帧中调用函数。对于空闲帧的解释会在后续教程中进行解释。
- `set_script(script)` : 设置此对象的 GDS 脚本。Godot 中大部分对象都可以设置脚本。

- `free ()` : 从程序中删除此对象，也就是将此对象从内存中移出。Godot 中所有对象都可以执行 free 功能。

### 三、记录 Object 的变量都是引用变量