Test 1:

Khi game object hoặc Script MonoBehaviour bị Destroy, Unity sẽ đánh dấu destroyed lên đối tượng đấy, Component Enemy sẽ bị gỡ khỏi gameobject vào cuối frame, nhưng các giá trị định nghĩa bởi người dùng (health) thì vẫn nằm trong bộ nhớ, các giá trị chỉ được giải phóng khỏi bộ nhớ khi không còn reference đến giá trị đấy nữa. Còn đối với FunctionB, function này đang truy cập và sửa đổi tên của gameobject của component Enemy được gắn vào, nhưng vì component đã bị đánh dấu destroyed nên sẽ trả về null. Lý do FunctionC trả về “Enemy is null” cũng tương tự như FunctionB, component Enemy đã không còn tồn tại nữa nên sẽ trả về null.