



Explorando el Update y el FixedUpdate

Cambios cada frame

Diferencias

Anteriormente vimos que la función Update viene en cada Script nuevo.

Update se ejecuta cada vez que termina el render de cada frame.

FixedUpdate se ejecuta cada intervalo determinado de tiempo.

Update()

- Se ejecuta una vez por frame.
- Se usa para actualizar eventos:
 - Movimiento de objetos sin física.
 - Timers simples
 - Entrada del Usuario
- El tiempo entre cada ejecución de Update varía, dependiendo de cuánto tiempo tarda en procesar un frame.

FixedUpdate()

- Es llamada cada intervalo específico de tiempo.
- Después de cada llamada a FixedUpdate, se realizan cálculos de física.
- Todo lo que afecte a un objeto de física debe ser actualizado en FixedUpdate en lugar de Update.
- Es buena práctica usar Fuerzas para el movimiento.