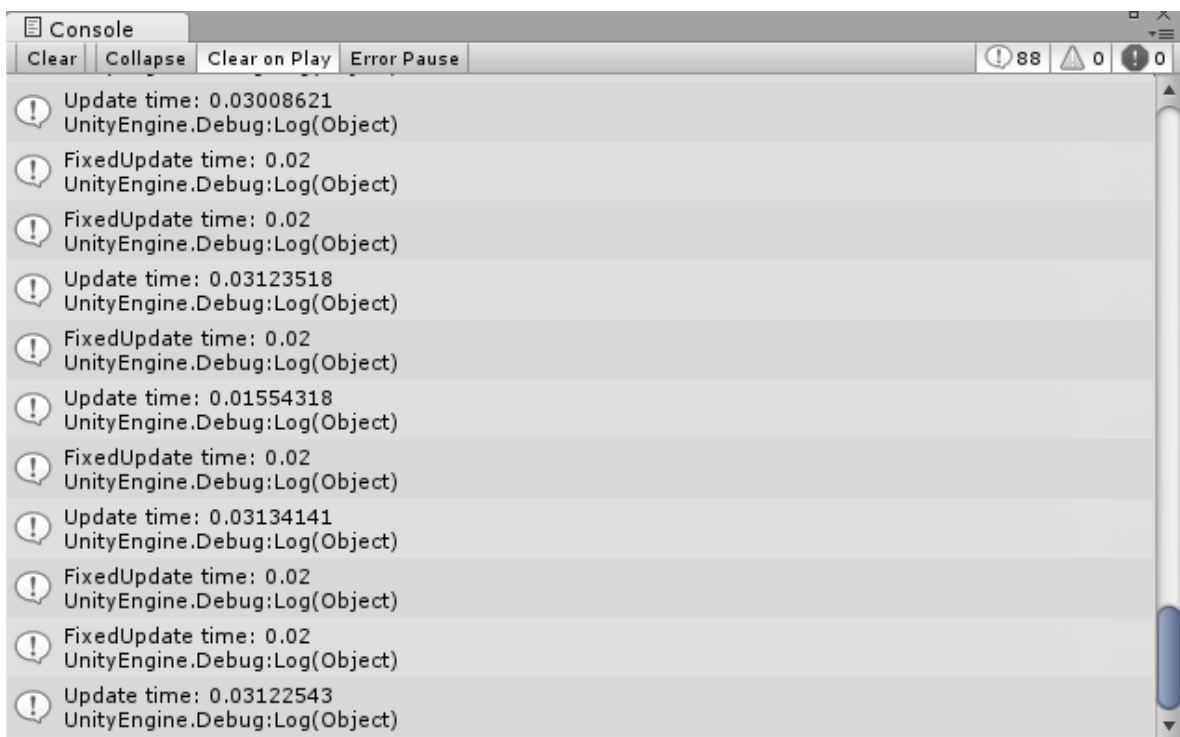


Ejercicio

Update() y FixedUpdate()

Mostrar en consola la diferencia numérica entre Update() y FixedUpdate(). Podemos mostrar información en Consola con el método Debug.Log(); dentro del cual recibe un string que es el texto que imprimirá en consola. Time.deltaTime es el tiempo en segundos que tarda entre llamadas.

El ejercicio consta en imprimir en consola cuánto tiempo existe entre llamadas de Update() y FixedUpdate(). Debemos ver que el tiempo entre FixedUpdate() es constante mientras que el tiempo entre llamadas de Update() varía. Cuando terminemos nuestro script y lo agreguemos a un GameObject en escena, la consola nos mostrará algo así:



Habría que Pausar el juego para detener la impresión de ambos mensajes y podamos verlos.