1. Назовите функции для получения у объекта локальных и мировых координат?

— GameObject.transform.position – мировые координаты

— GameObject.transform.localPosition – локальные координаты

1. В каком порядке вызываются события MonoBehavior?

— Awake()

— Start()

— Update()

— OnBecameVisible()

— OnBecameInvisible()

— OnGUI()

— FixedUpdate() – отдельный поток

1. Как получить все компоненты объекта из кода?

Component[] components = gameObject.GetComponents(typeof(Component));

1. Как добавить компонент к объекту из кода?

GameObject.AddComponent<**Название компонента**>()