

void Start() hanya akan mengeksekusi listing program satu kali di awal saat program dijalankan.

void Update() akan mengeksekusi program per frame (terus mengeksekusi listing program selama program berjalan).

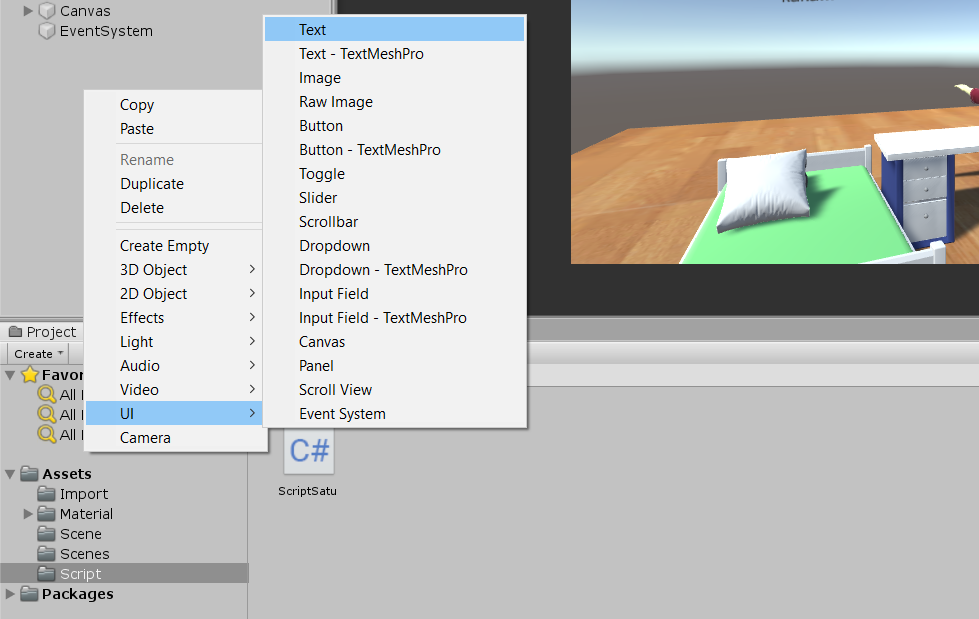
Ada 2 fungsi di Unity yaitu Update() dan FixedUpdate().

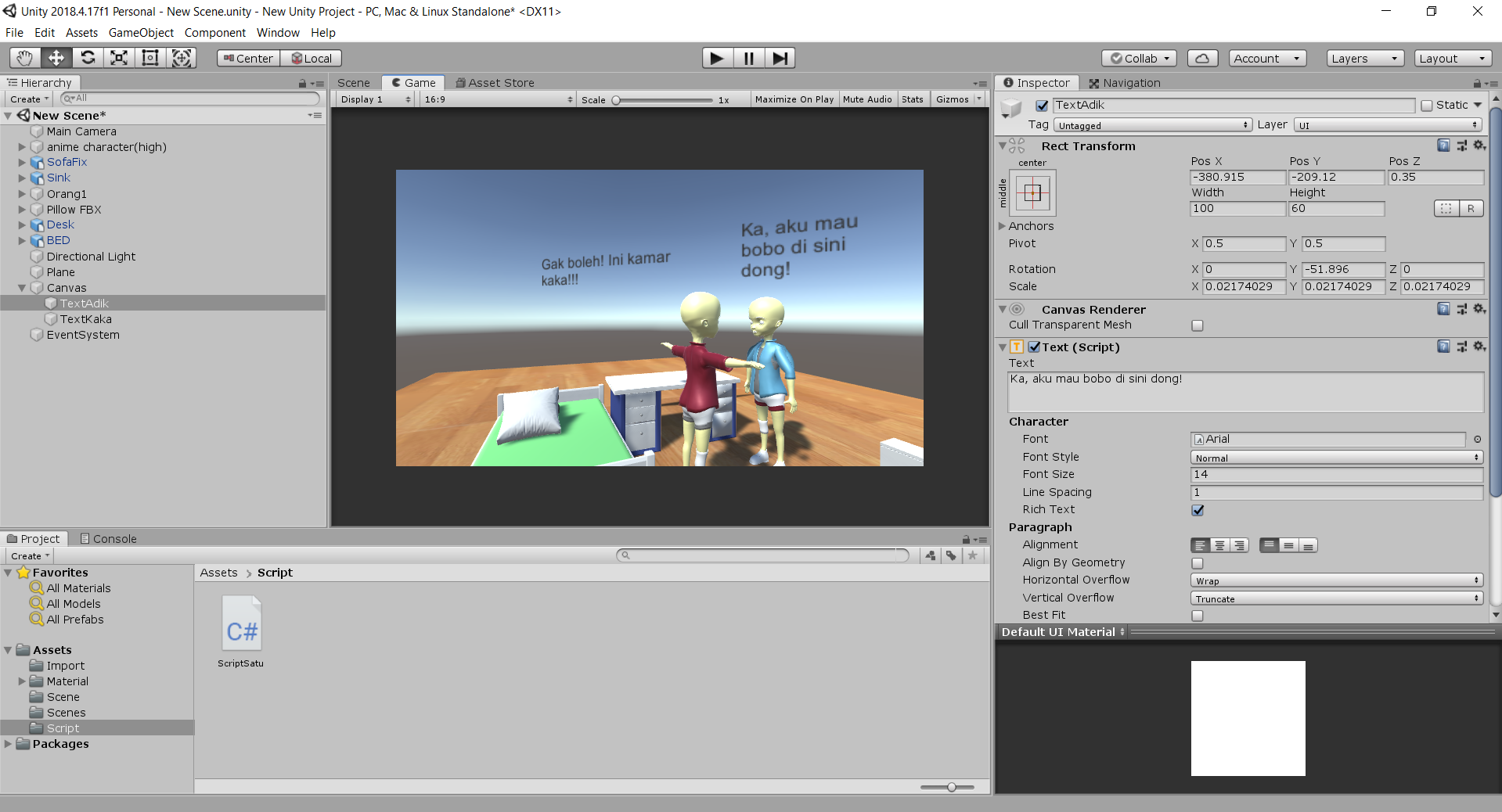
Keduanya merupakan fungsi bawaan yang akan dijalankan terus menerus… selamanya… hingga esok hari lagi… dan esoknya lagi… dan esoknya lagi…

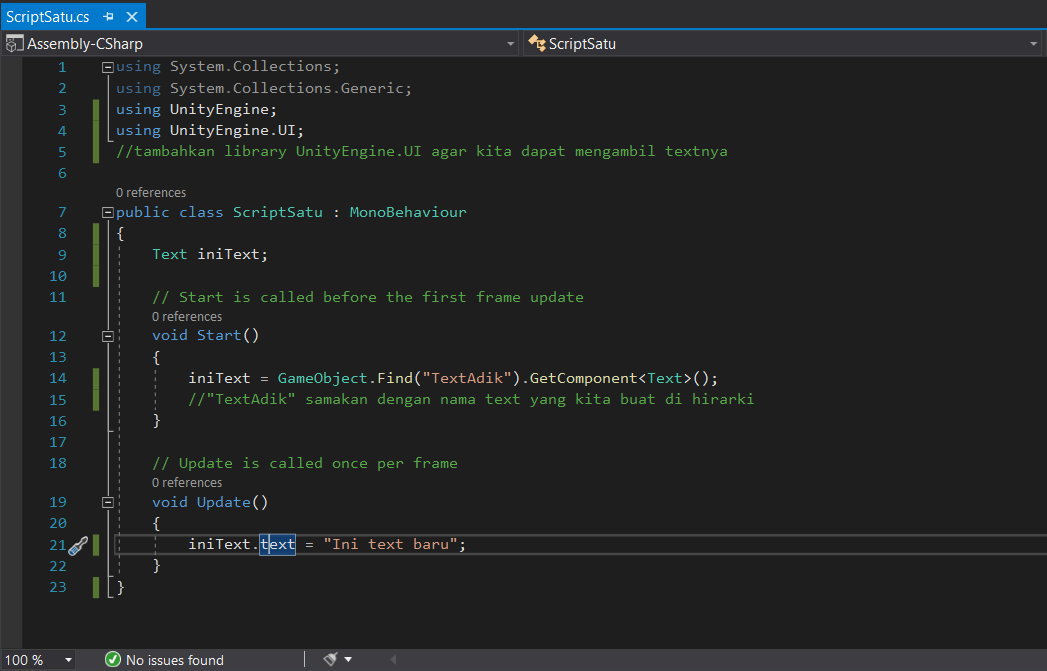
Keduanya dieksekusi tiap satuan detik. Bedanya ada di framerate mesin yang digunakan. Update() akan dijalankan dengan satuan waktu yang dilewati mesin terhitung dari frameratenya.

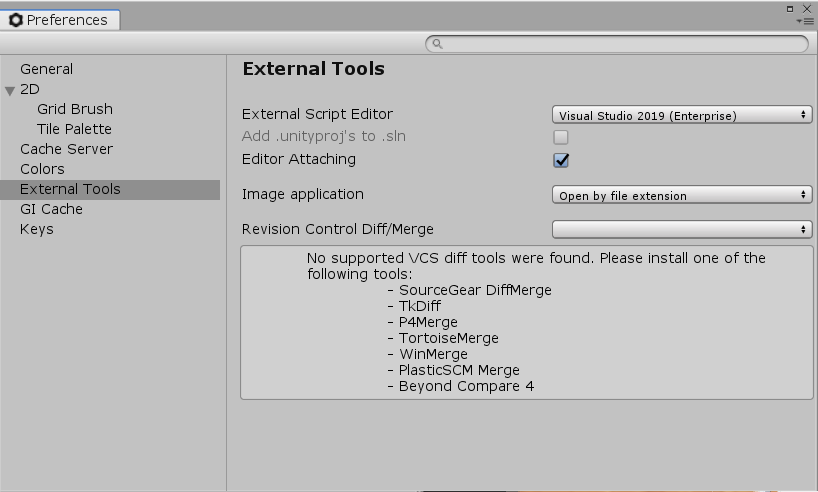
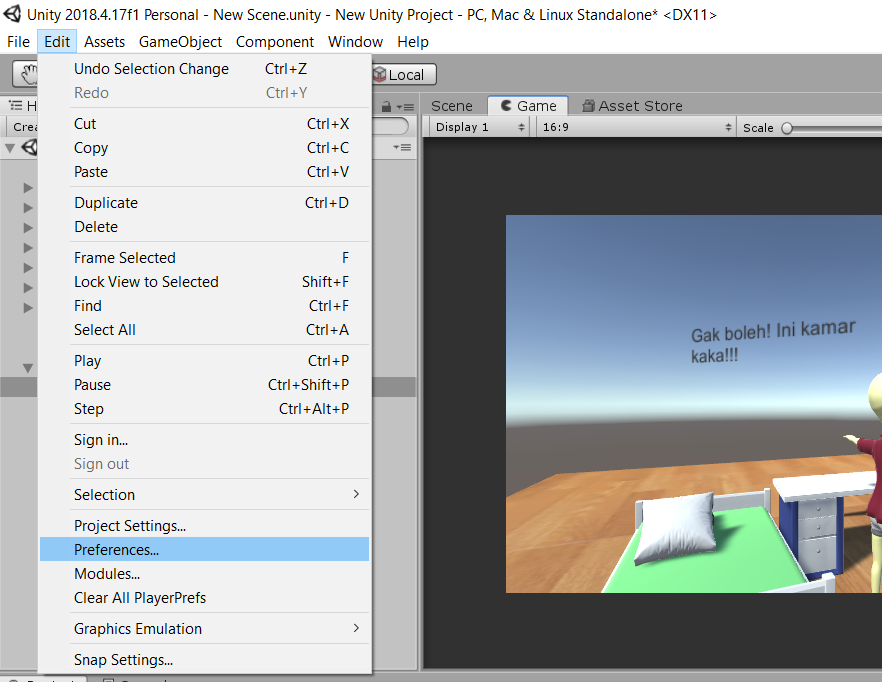
FixedUpdate() akan selalu menjalankan per satuan waktu.

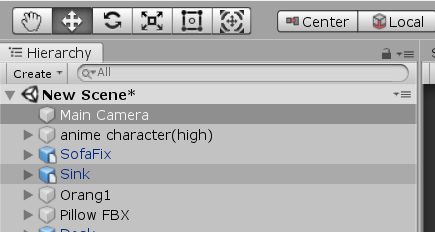
Intinya Update() gaakan jalan kalo lagi ngelag. Beda sama si satunya lagi.

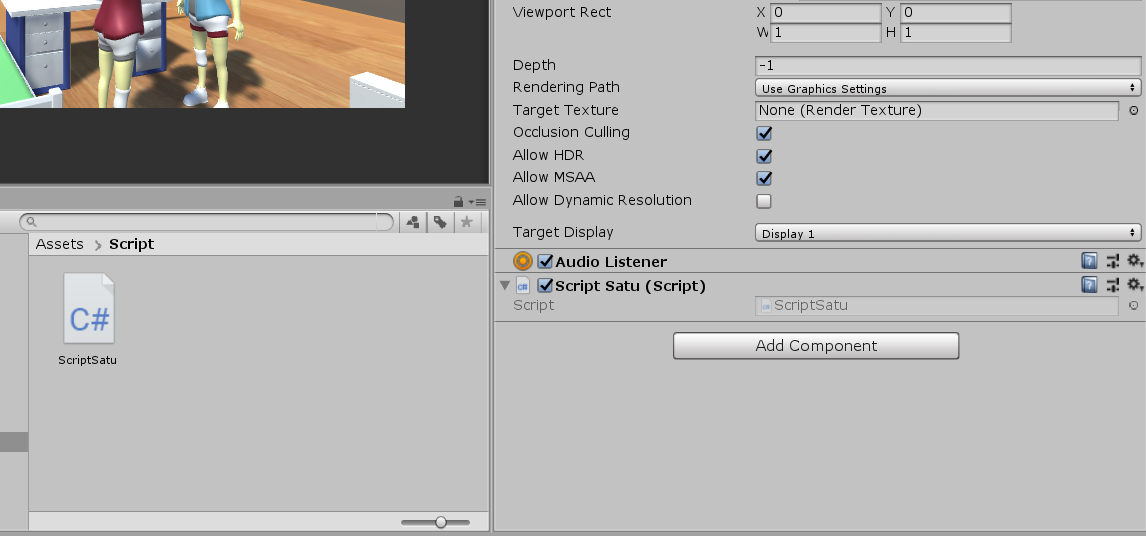






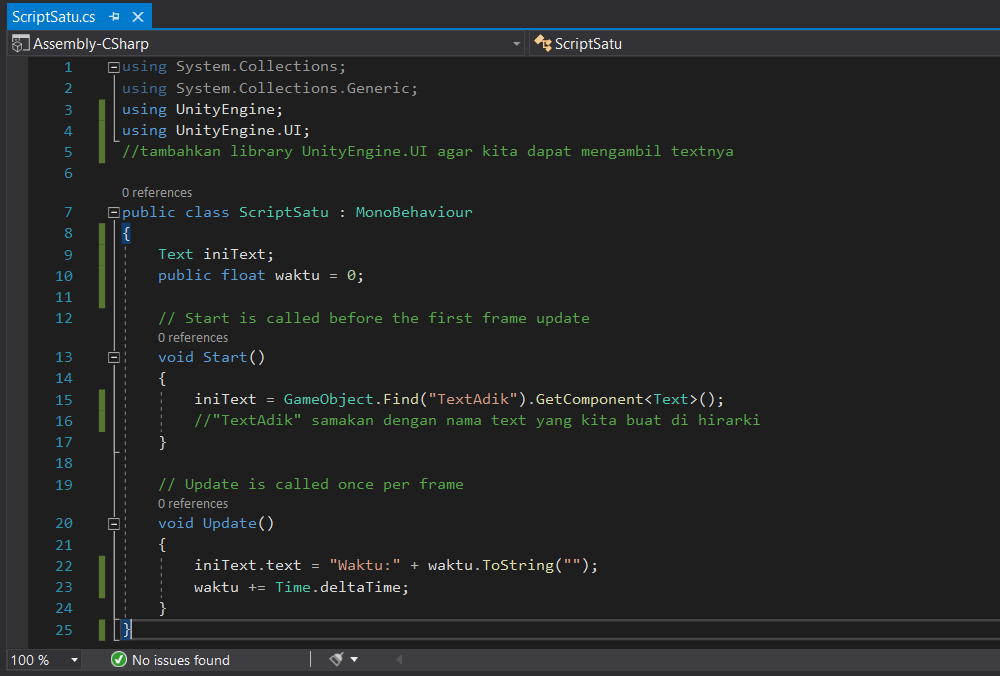












#vidio

