

# 유니티 오브젝트 생명 주기

2022년 5월 16일 월요일    오후 3:10

초기화 -> 활성화 -> 물리연산 -> 게임로직 -> 비활성화 -> 해체

초기화

- 1. Awake, Start

물리연산

- 1. FixedUpdate

게임로직

- 1. Update, LateUpdate

해체

- 1. OnDestroy()

Awake -> Start -> (Update -> FixedUpdate->LateUpdate) 순서로 실행 ()는 루프

OnDestroy : 오브젝트 삭제

OnEnable : 오브젝트 활성화 (Awake와 Start 사이)

OnDisable : 오브젝트 비활성화