Awake - Start 전에 호출, 게임 오브젝트 인스턴스가 생성되면 실행(다른 오브젝트 포함)

스크립트 적용이 안된 다른 객체 호출에 보통 사용

Start –스크립트 적용된 오브젝트의 인스턴스가 활성화된 후 호출

Update - 일반적으로 매 프레임마다 한번 호출

FixedUpdate - 설정된 Fixed Timestep값에 따라 일정한 프레임으로 호출(기기 성능에 따른 안정성)

Edit -> Project Settings -> Time -> Timestep 설정

LateUpdate - Update가 호출된 후에 호출(보통 3D 카메라에 많이 사용)

코루틴(Coroutine)

- Update가 아닌 곳에서 특정 상황에서만 코드를 반복적으로 실행하기 위해 사용

-> Update와 따로 동작

- 일정 시간 멈춰있다가 그 뒤에 동작하거나 코드가 실행되게 쓸 수 있음

모든 Update가 호출된 후 실행

코루틴 작성법

1. 코루틴은 **IEnumerator**라는 반환형으로 시작해야한다.

2. yield return이 반드시 함수 내부에 존재해야 한다.

주어진 Yield 명령어가 완료될 때까지 다음 코드 실행을 중단함

yield return null;

yield return new WaitForSeconds( float ); – 지정한 시간이 지난 후 계속됨

yield return new WaitForSecondsRealTime( float );

yield break; - 코루틴 종료

함수는

IEnumerator 함수명() {

yield return null;

}

의 형태로 선언된다.

코루틴 사용 코드

StartCoroutine(코루틴 함수명());