**1. Start**

* **Funcionalidade**: Essa função é chamada uma única vez quando o script é inicializado. É ideal para configurações iniciais.
* **Melhor Cenário**: Use o Start para inicializar variáveis, instanciar objetos ou configurar referências que dependem de outros objetos já terem sido inicializados no Awake.

**2. Update**

* **Funcionalidade**: É chamada a cada quadro (frame), ou seja, continuamente enquanto o script está ativo.
* **Melhor Cenário**: Use para verificar entradas do jogador (input), atualizar movimentos ou lógica baseada no tempo normal de jogo.

**3. FixedUpdate**

* **Funcionalidade**: Executada a intervalos fixos, sincronizada com o motor de física.
* **Melhor Cenário**: Use quando estiver lidando com física, como aplicar forças ou detectar colisões. É ideal para garantir consistência em cálculos baseados na física.

**4. LateUpdate**

* **Funcionalidade**: Executada depois de todos os métodos Update de outros objetos.
* **Melhor Cenário**: Útil para ajustar comportamentos dependentes de cálculos realizados no Update, alterar Configurações do jogo, Menu, atualizar inventario, como posicionar câmeras que seguem um objeto.

**5. Awake**

* **Funcionalidade**: Chamado antes de qualquer outra função, no momento em que o objeto é ativado ou criado.
* **Melhor Cenário**: Use para inicializar variáveis ou configurações essenciais que não dependem de outros scripts ou objetos.