# Unity Corrutinas

Nos permiten ejecutar métodos y dentro de los métodos podemos decirle que se detenga hasta el siguiente fotograma.

En el Start, llamamos a la Corrutina con:

StartCoroutine(metodo()) // Se le puede pasar el nombre de la corrutina como parametro string en lugar del método, pero no permite pasar parámetros.

El método tiene que ser de tipo IEnumerator:

IEnumerator método(){

… codigo

yield return null

}

yield return es el que controla las ejecuciones, indica cuando termina la ejecución de la corrutina por frame. Después se reanuda en ese mismo punto.

Para llamar a una Corrutina dentro de otra se usaría:

yield return StartCoroutine(método())

Para parar la ejecución un tiempo determinado:

yield return new WaitForSeconds(segundos)

Parar hasta el proximo FixedUpdate:

yield return new WaitForFixedUpdate()

Parar hasta el final del fotograma:

yield return new WaitForEndOfFrame ()

Para parar todas las ejecuciones de corutinas dentro de un componente, se usa la función:

StopAllCoroutines()

Para salir de una ejecución de una corrutina se puede usar:

yield break

Detener una corrutina. Se le puede pasar el nombre de la corrutina como parametro string:

StopCoroutine(Corrutina)