# Unity Funciones de la clase MonoBehaviour

InvokeRepeating: llama a un método, a partir de los segundos que le pasemos, y lo repite cada x segundos.

InvokeRepeating(método, deleay, ratio)

Ejemplo: InvokeRepeating(“Fire”, 0.5f, 1.0f)

CancelInvoke(“Metodo” ): Sirve para cancelar un Invoke. Se le pasa el nombre del método como string.

Ej: CancelInvoke(“Fire”)

Cambiar de Scene: Para cambiar de escena se usa el siguiente método:

SceneManager.LoadScene(“Escena”);

Ejemplo: SceneManager.LoadScene(“Nivel1”)

Invoke: Llama a un método pasado por parámetro como string y se le puede poner un tiempo de espera:

Invoke(método, deleay, ratio)