# Unity Funciones de la clase MonoBehaviour

1. Awake: Se llama cuando se inicia el script. Útil para inicializar variables. Se inicializa aunque esté deshabilitado el objeto.
2. Start: Solo se llama una vez y tiene que estar habilitado el objeto.
3. Update/FixedUpdate:

Update: Se llama en cada Frame si el Script que lo invoca está activo. Como cada ordenador puede ir a una velocidad, se usa el Time.deltaTime para igual la velocidad.

FixedUpdate: Esta función se ejecuta cada cierto número preestablecido y fijo de frames, lo que hace que no presente los problemas de update. Se debe utilizar en aquellos scripts que impliquen un componente de físicas, y sobre todo, siempre se ha de utilizar cuando haya que añadir una fuerza a un Rigidbody.

1. LateUpdate

Se llama después de la ejecución del Update.

OnEnable:

Se ejecuta cuando activamos el componente.

OnDisable:

Se ejecuta cuando desactivamos el componente.

OnDestoy:

Se ejecuta cuando se destruye el componente.

## Flujo Unity

