Deja un comentario

**Descripción**

MonoBehaviour es la clase base a partir de la cual se deriva cada script de Unity.

Cuando usa C #, debe derivar explícitamente de MonoBehaviour. Cuando usa UnityScript (un tipo de JavaScript), no tiene que derivar explícitamente de MonoBehaviour.   
  
**Nota:** Hay una casilla de verificación para deshabilitar MonoBehaviour en el Editor de Unity. Deshabilita las funciones cuando no está activado. Si ninguna de estas funciones está presente en la secuencia de comandos, el Editor no muestra la casilla de verificación. Las funciones son:   
  
[Start](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.Start.html) ()   
[Update](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.Update.html) ()   
[FixedUpdate](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.FixedUpdate.html) ()   
[LateUpdate](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.LateUpdate.html) ()   
[OnGUI](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnGUI.html) ()   
[OnDisable](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDisable.html) ()   
[OnEnable](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnEnable.html) ()   
  
Vea también: La página [Deactivating GameObjects](https://docs.unity3d.com/Manual/DeactivatingGameObjects.html) en el manual.

**Propiedades**

|  |  |
| --- | --- |
| [runInEditMode](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour-runInEditMode.html) | Permita que una instancia específica de un MonoBehaviour se ejecute en modo de edición (solo disponible en el editor). |
| [useGUILayout](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour-useGUILayout.html) | Al deshabilitar esto, puede omitir la fase de diseño de la GUI. |

**Métodos públicos**

|  |  |
| --- | --- |
| [CancelarInvocar](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.CancelInvoke.html) | Cancela todas las llamadas de Invoke en este MonoBehaviour. |
| [Invocar](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.Invoke.html) | Invoca el método methodName en segundos. |
| [InvokeRepeating](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.InvokeRepeating.html) | Invoca el método methodName en segundos de tiempo, luego repetidamente cada repeatRate segundos. |
| [Is Invocar](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.IsInvoking.html) | ¿Hay alguna invocación sobre methodName pendiente? |
| [StartCoroutine](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.StartCoroutine.html) | Comienza una corrutina. |
| [StopAllCoroutines](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.StopAllCoroutines.html) | Detiene todas las corutinas que se ejecutan en este comportamiento. |
| [StopCoroutine](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.StopCoroutine.html) | Detiene la primera corutina llamada methodName, o la corrutina almacenada en ejecución de rutina en este comportamiento. |

**Métodos estáticos**

|  |  |
| --- | --- |
| [impresión](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour-print.html) | Registra el mensaje a la consola de Unity (idéntico a Debug.Log). |

**Mensajes**

|  |  |
| --- | --- |
| [Despierto](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.Awake.html) | Se llama a Awake cuando se carga la instancia de script. |
| [FixedUpdate](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.FixedUpdate.html) | Esta función se denomina cuadro de cuadro de fotogramas fijo, si el comportamiento de mono está habilitado. |
| [LateUpdate](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.LateUpdate.html) | Se llama a LateUpdate cada cuadro, si el Comportamiento está habilitado. |
| [OnAnimatorIK](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnAnimatorIK.html) | Devolución de llamada para configurar la animación IK (cinemática inversa). |
| [OnAnimatorMove](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnAnimatorMove.html) | Devolución de llamada para procesar movimientos de animación para modificar el movimiento de la raíz. |
| [OnApplicationFocus](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnApplicationFocus.html) | Enviado a todos los GameObjects cuando el jugador obtiene o pierde el foco. |
| [OnApplicationPause](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnApplicationPause.html) | Enviado a todos los GameObjects cuando la aplicación se detiene. |
| [OnApplicationQuit](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnApplicationQuit.html) | Enviado a todos los objetos del juego antes de que se cierre la aplicación. |
| [OnAudioFilterRead](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnAudioFilterRead.html) | Si se implementa OnAudioFilterRead, Unity insertará un filtro personalizado en la cadena DSP de audio. |
| [OnBecameInvisible](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnBecameInvisible.html) | Se llama a OnBecameInvisible cuando el renderizador ya no es visible por ninguna cámara. |
| [OnBecameVisible](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnBecameVisible.html) | Se llama a OnBecameVisible cuando el renderizador se hizo visible por cualquier cámara. |
| [OnCollisionEnter](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionEnter.html) | Se llama a OnCollisionEnter cuando este colisionador / cuerpo rígido ha comenzado a tocar otro cuerpo rígido / colisionador. |
| [OnCollisionEnter2D](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionEnter2D.html) | Enviado cuando un colisionador entrante entra en contacto con el colisionador de este objeto (solo física 2D). |
| [OnCollisionExit](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionExit.html) | Se llama a OnCollisionExit cuando este colisionador / cuerpo rígido ha dejado de tocar otro cuerpo rígido / colisionador. |
| [OnCollisionExit2D](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionExit2D.html) | Enviado cuando un colisionador en otro objeto deja de tocar el colisionador de este objeto (solo física 2D). |
| [OnCollisionStay](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionStay.html) | : ref :: OnCollisionStay se llama una vez por cuadro por cada colisionador / cuerpo rígido que esté tocando el cuerpo rígido / colisionador. |
| [OnCollisionStay2D](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnCollisionStay2D.html) | Envió cada cuadro donde un colisionador de otro objeto toca el colisionador de este objeto (solo física 2D). |
| [OnConnectedToServer](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnConnectedToServer.html) | Invocado en el cliente cuando se ha conectado con éxito a un servidor. |
| [OnControllerColliderHit](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnControllerColliderHit.html) | Se llama a OnControllerColliderHit cuando el controlador golpea un colisionador mientras realiza un movimiento. |
| [OnDestroy](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDestroy.html) | Destruir el comportamiento adjunto dará como resultado que el juego o la escena reciban OnDestroy. |
| [OnDisable](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDisable.html) | Esta función se invoca cuando el comportamiento se desactiva. |
| [OnDisconnectedFromServer](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDisconnectedFromServer.html) | Invocó al cliente cuando se perdió la conexión o se desconectó del servidor. |
| [OnDrawGizmos](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDrawGizmos.html) | Implemente OnDrawGizmos si desea dibujar artilugios que también sean seleccionables y siempre dibujados. |
| [OnDrawGizmosSelected](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnDrawGizmosSelected.html) | Implemente OnDrawGizmosSelected para dibujar un gizmo si el objeto está seleccionado. |
| [OnEnable](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnEnable.html) | Esta función se invoca cuando el objeto se habilita y se activa. |
| [OnFailedToConnect](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnFailedToConnect.html) | Invocado en el cliente cuando falla un intento de conexión por alguna razón. |
| [OnFailedToConnectToMasterServer](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnFailedToConnectToMasterServer.html) | Invocado en clientes o servidores cuando hay un problema al conectarse al MasterServer. |
| [OnGUI](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnGUI.html) | OnGUI se llama para renderizar y manejar eventos GUI. |
| [OnJointBreak](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnJointBreak.html) | Se llama cuando se rompe una articulación unida al mismo objeto del juego. |
| [OnJointBreak2D](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnJointBreak2D.html) | Se invoca cuando se rompe una Joint2D unida al mismo objeto del juego. |
| [OnMasterServerEvent](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMasterServerEvent.html) | Invocado en clientes o servidores cuando informa eventos del MasterServer. |
| [OnMouseDown](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseDown.html) | Se llama a OnMouseDown cuando el usuario ha presionado el botón del mouse sobre el GUIElement o Collider. |
| [OnMouseDrag](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseDrag.html) | Se llama a OnMouseDrag cuando el usuario ha hecho clic en un GUIElement o Collider y aún mantiene presionado el mouse. |
| [OnMouseEnter](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseEnter.html) | Se invoca cuando el mouse entra en GUIElement o Collider. |
| [OnMouseExit](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseExit.html) | Se invoca cuando el mouse ya no está sobre GUIElement o Collider. |
| [El ratón por encima](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseOver.html) | Se llama a cada fotograma mientras el mouse está sobre GUIElement o Collider. |
| [OnMouseUp](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseUp.html) | Se llama a OnMouseUp cuando el usuario suelta el botón del mouse. |
| [OnMouseUpAsButton](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnMouseUpAsButton.html) | OnMouseUpAsButton solo se invoca cuando se suelta el mouse sobre el mismo GUIElement o Collider que se presionó. |
| [OnNetworkInstantiate](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnNetworkInstantiate.html) | Invocado en objetos que han sido creados en red con Network.Instantiate. |
| [OnParticleCollision](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnParticleCollision.html) | OnParticleCollision se invoca cuando una partícula golpea un Collider. |
| [OnParticleTrigger](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnParticleTrigger.html) | OnParticleTrigger se invoca cuando cualquier partícula en un sistema de partículas cumple las condiciones en el módulo de activación. |
| [OnPlayerConnected](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPlayerConnected.html) | Invocado en el servidor siempre que un nuevo jugador se haya conectado con éxito. |
| [OnPlayerDisconnected](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPlayerDisconnected.html) | Invocado en el servidor cada vez que un jugador se desconecta del servidor. |
| [OnPostRender](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPostRender.html) | Se llama a OnPostRender después de que una cámara terminó de renderizar la escena. |
| [OnPreCull](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPreCull.html) | Se llama a OnPreCull antes de que una cámara elimine la escena. |
| [OnPreRender](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPreRender.html) | Se llama a OnPreRender antes de que la cámara comience a renderizar la escena. |
| [OnRenderImage](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnRenderImage.html) | Se llama a OnRenderImage después de que se complete toda la representación para representar la imagen. |
| [OnRenderObject](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnRenderObject.html) | OnRenderObject se invoca después de que la cámara haya renderizado la escena. |
| [OnSerializeNetworkView](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnSerializeNetworkView.html) | Se utiliza para personalizar la sincronización de variables en un script visto por una vista de red. |
| [OnServerInitialized](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnServerInitialized.html) | Se invoca en el servidor cada vez que se invoca un Network.InitializeServer y se completa. |
| [OnTransformChildrenChanged](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTransformChildrenChanged.html) | Esta función se llama cuando la lista de hijos de la transformación de GameObject ha cambiado. |
| [OnTransformParentChanged](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTransformParentChanged.html) | Esta función se invoca cuando la propiedad primaria de la transformación de GameObject ha cambiado. |
| [OnTriggerEnter](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerEnter.html) | Se llama a OnTriggerEnter cuando el otro Colisionador ingresa el activador. |
| [OnTriggerEnter2D](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerEnter2D.html) | Enviado cuando otro objeto ingresa un colisionador de disparador conectado a este objeto (física 2D solo). |
| [OnTriggerExit](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerExit.html) | OnTriggerExit se invoca cuando el colisionador otro ha dejado de tocar el activador. |
| [OnTriggerExit2D](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerExit2D.html) | Enviado cuando otro objeto deja un colisionador de disparo conectado a este objeto (solo física 2D). |
| [OnTriggerStay](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerStay.html) | OnTriggerStay se llama una vez por actualización de física para cada Collider diferente que esté tocando el desencadenador. |
| [OnTriggerStay2D](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnTriggerStay2D.html) | Envió cada fotograma en el que hay otro objeto dentro de un colisionador de disparador conectado a este objeto (solo física en 2D). |
| [OnValidate](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnValidate.html) | Se llama a esta función cuando se carga la secuencia de comandos o se cambia un valor en el inspector (llamado solo en el editor). |
| [OnWillRenderObject](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnWillRenderObject.html) | OnWillRenderObject se llama para cada cámara si el objeto es visible y no un elemento de UI. |
| [Reiniciar](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.Reset.html) | Restablecer a los valores predeterminados. |
| [comienzo](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.Start.html) | Se invoca el inicio en el marco cuando se activa una secuencia de comandos justo antes de llamar a cualquiera de los métodos de Actualización la primera vez. |
| [Actualizar](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.Update.html) | La actualización se llama cada cuadro, si el MonoBehaviour está habilitado. |

**Miembros Heredados**

**Propiedades**

|  |  |
| --- | --- |
| [habilitado](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Behaviour-enabled.html) | Los comportamientos habilitados se actualizan, los comportamientos desactivados no. |
| [isActiveAndEnabled](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Behaviour-isActiveAndEnabled.html) | Tiene el comportamiento habilitado llamado. |
| [gameObject](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component-gameObject.html) | El objeto del juego al que está asociado este componente. Un componente siempre se adjunta a un objeto del juego. |
| [etiqueta](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component-tag.html) | La etiqueta de este objeto del juego |
| [transformar](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component-transform.html) | La Transformación unida a este GameObject. |
| [hideFlags](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object-hideFlags.html) | ¿El objeto debe estar oculto, guardado con la escena o modificable por el usuario? |
| [nombre](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object-name.html) | El nombre del objeto. |

**Métodos públicos**

|  |  |
| --- | --- |
| [Mensaje de difusión](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component.BroadcastMessage.html) | Llama al método llamado methodName en cada MonoBehaviour en este objeto del juego o cualquiera de sus hijos. |
| [CompareTag](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component.CompareTag.html) | ¿Este objeto del juego está etiquetado con la etiqueta? |
| [GetComponent](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component.GetComponent.html) | Devuelve el componente Tipo tipo si el objeto del juego tiene uno adjunto, nulo si no lo tiene. |
| [GetComponentInChildren](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component.GetComponentInChildren.html) | Devuelve el componente de Tipo de tipo en GameObject o cualquiera de sus hijos utilizando la primera búsqueda de profundidad. |
| [GetComponentInParent](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component.GetComponentInParent.html) | Devuelve el componente de Tipo de tipo en GameObject o cualquiera de sus padres. |
| [GetComponents](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component.GetComponents.html) | Devuelve todos los componentes de Tipo de tipo en GameObject. |
| [GetComponentsInChildren](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component.GetComponentsInChildren.html) | Devuelve todos los componentes del tipo Tipo en GameObject o cualquiera de sus hijos. |
| [GetComponentsInParent](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component.GetComponentsInParent.html) | Devuelve todos los componentes del tipo Tipo en GameObject o cualquiera de sus padres. |
| [Enviar mensaje](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component.SendMessage.html) | Llama al método denominado methodName en cada MonoBehaviour en este objeto de juego. |
| [SendMessageUpwards](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Component.SendMessageUpwards.html) | Llama al método denominado methodName en cada MonoBehavior en este objeto de juego y en cada antecesor del comportamiento. |
| [GetInstanceID](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object.GetInstanceID.html) | Devuelve el ID de instancia del objeto. |
| [Encadenar](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object.ToString.html) | Devuelve el nombre de GameObject. |

**Métodos estáticos**

|  |  |
| --- | --- |
| [Destruir](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object.Destroy.html) | Elimina un objeto de juego, componente o activo. |
| [DestruirImmediate](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object.DestroyImmediate.html) | Destruye el objeto obj de inmediato. Se recomienda encarecidamente utilizar Destroy en su lugar. |
| [DontDestroyOnLoad](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object.DontDestroyOnLoad.html) | Hace que el objetivo del objeto no se destruya automáticamente al cargar una nueva escena. |
| [FindObjectOfType](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object.FindObjectOfType.html) | Devuelve el primer objeto activo cargado de Tipo tipo. |
| [FindObjectsOfType](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object.FindObjectsOfType.html) | Devuelve una lista de todos los objetos activos cargados de tipo Tipo. |
| [Crear una instancia](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object.Instantiate.html) | Clona el objeto original y devuelve el clon. |

**Operadores**

|  |  |
| --- | --- |
| [bool](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object-operator_Object.html) | ¿Existe el objeto? |
| [operador! =](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object-operator_ne.html) | Compara si dos objetos se refieren a un objeto diferente. |
| [operador ==](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object-operator_eq.html) | Compara dos referencias de objeto para ver si se refieren al mismo objeto. |