**Awake()跟Start()差在哪？**

Posted on 2013年05月16日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 97 次

刚开始学Unity的时候，最难搞定的就是这两个functions的差异，依照官方文件所描述的：

Awake(): Awake is called when the script instance is being loaded.

Start(): Start is called just before any of the Update methods is called the first time.

[](http://www.unitymanual.com/wp-content/uploads/2013/05/QQ截图20130516100533.png)

Awake()跟Start()差在哪？

习惯C++人来说，这根本是“小三”的颠倒！为什么要这样分搞不懂。后来写久了遇到问题了才了解原来继承MonoBehaviour的class：

Awake() == C++的Construct

Start() == 程式启动后第一个会被忽叫的function

进一步想，我们在写C++的class时，不也有时候会自己写Init()的Member Fucntion吗？所以Start()也可想成自订的Init()就好！

在使用上的基本原则就是，如果你有class的member参考其它Component，就在Awake里设定好，例如：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **protected** **void** Awake () { |
| 2 |  |
| 3 | thisTrans = transform; |
| 4 |  |
| 5 | item = GetComponent(); |
| 6 |  |
| 7 | } |

这是确保当我们在Start()里需要呼叫member所参考component中的function时，这个参考已经建立而非NULL。当然你也可以说你在Start()的一开始先做GetComponent的动作，这也是OK的。不过开发到后来系统class彼此间的连结越来越强时，因该就会慢慢体会到Awake()的重要，因为Unity里物件的建立顺序无法控制，所以保险一点还是将GetComponent这件事留在Awake比较好一点。