**MonoBehaviour常用方法解释**

Posted on 2013年06月28日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c)/被围观 5 次

1.Start()

在Update方法被调用之前开始调用Start方法，而且Start方法在整个MonoBehaviour生命周期内只被调用一次。Awake和Start不同的地方在于Start方法仅仅在脚本初始化后被调用，这样允许你延迟加载任何代码，直到代码真正被使用时。Awake方法总是在Start方法执行之前被调用，这样允许你初始化脚本代码。

2.Awake()

当脚本被加载后立即调用Awake方法，这个方法通常在Start()开始之前声明某些变量或者游戏的状态标记符。同样，Awake也是在MonoBehaviour声明周期内被调用一次。Awake在所有的对象(个人认为是GameObject)实例化后被调用，因此绑定这个脚本的对象能与其他对象之间相互作用，例如，同过GameObjectFindWithTag方法查找其他对象。//Unity3D教程手册：www.unitymanual.com

3.Update()

在Start方法执行过后，游戏的每一帧都在调用此方法。

4.FixedUpdate()

每一帧都在调用此方法。当处理Rigdibody时FixedUpdate应该代替Update方法，比如，当一个物体需要增加一个力时，应该将这个力的代码写在FixedUpdate()里面。

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

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **void** FixedUpdate() { |
| 2 |  |
| 3 | rigidbody.AddForce(Vector3.up); |
| 4 |  |
| 5 | } |

5.LateUpdate()

每一帧都在调用此方法。当每一帧的Update方法全部执行完后，此方法开始被调用。举个例子来说吧，当一个角色移动而摄像机也要跟着移动时，摄像机的处理就应该在LateUpdate()里面了。

6.OnGUI()

OnGUI()在每一帧被调用数次(several times)，假如MonoBehaviour的enabled属性设置为false时，OnGUI()就失去作用了。

7.DontDestroyOnLoad()

进入另一个场景时，保证绑定此脚本的对象的内存不被释放掉。也就是说绑定此脚本的GameObject在下一个场景中依然存在。