**区分Unity3D中的默认函数**

Posted on 2013年02月28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 216 次

在[**Unity**](http://www.unitymanual.com)中创建脚本文件后，会有几个默认的函数。另外，还有几个相近的函数。

void Awake () --初始化函数，在游戏开始时系统自动调用。一般用来创建变量之类的东西。

void Start() --初始化函数，在所有Awake函数运行完之后（一般是这样，但不一定），在所有Update函数前系统自动条用。一般用来给变量赋值。

void Update() --刷新函数，在游戏的每一帧都会调用。

void FixedUpdate() --以固定的频率，系统自动调用。特别是在处理刚体的时候。

void LateUpdate() --在Update函数之后调用。

此外，提供一个简单的测试方法，可以测试出这几个函数调用的先后顺序。用Debug.Log("Some string.")函数来测试即可。例如：

#pragma strict

// 这几个函数不按先后顺序写，也是可以的。

void Awake () {

Debug.Log("I'm Awake.");

}

void Start () {

Debug.Log("I'm Start.");

}

void Update () {

Debug.Log("I'm Update.");

}

void FixedUpdate () {

Debug.Log("I'm FixedUpdate.");

}

void LateUpdate () {

Debug.Log("I'm LateUpdate.");

}