

Unity

Was ist eine Component in Unity?

- Die **Component-Klasse** in Unity wird direkt von der Klasse **Object** abgeleitet.
- Component ist die **Basisklasse** für alle Klassen, die an ein **GameObject** angehängt werden können (z.B. im **Inspector** über den **Add Component**-Button).
- Eine **Instanz** einer Component-Klasse existiert im Normalfall so langewie das GameObject, an das sie angehängt wurde.
- Von der Component-Klasse werden weitere in Unity wichtige Klassen abgeleitet, wie z.B. **Transform** oder **Behaviour**.
- Im Deutschen spricht man von bei Components meist von **Komponenten**.

Eindeutige ID: #2228

Verfasser: Christian Steiner

Letzte Änderung: 2020-05-06 20:12