

# Programming

## Was ist ein MonoBehaviour in Unity?

- Die **MonoBehaviour-Klasse** ist die **Basisklasse** für alle **Skripte** in Unity, die man als **Component** bzw. **Komponente** nutzen kann, und die dadurch an ein **GameObject** gehängt werden können.
- Wenn Sie also in Unity ein **C#**-Skript schreiben, muss dieses explizit von **MonoBehaviour** abgeleitet sein.
- Die MonoBehaviour-Klasse wird von der Klasse **Behaviour** abgeleitet.

Eindeutige ID: #2229

Verfasser: Christian Steiner

Letzte Änderung: 2020-05-06 20:19