

Programming

In welcher Reihenfolge werden in Unity die regelmäßigen Methoden ausgeführt?

- Unten stehend eine vereinfachte Auflistung des sogenannten **Frame-Cycles** in Unity (**Event**-Reihenfolge).
- 1. Initialisierung: **Awake** - **Start**.
- 2. Physik: **FixedUpdate**.
- 3. Logiken: **Update** - **LateUpdate**.
- 4. GUI-Rendering: **OnGUI**.

Eindeutige ID: #2237

Verfasser: Christian Steiner

Letzte Änderung: 2020-05-09 10:57