



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

Las corrutinas

Jordi Linares Pellicer



Las corrutinas

- ❖ Las **corrutinas** son una poderosa herramienta en **Unity3D** como alternativa a los threads
- ❖ El objetivo fundamental es conseguir un funcionamiento similar al **Update** de un GameObject, pero con cualquier método que diseñemos
- ❖ Las corrutinas las podremos dar de alta y pararlas (si ellas no finalizan por sí mismas su ejecución)
- ❖ **Unity3D** guarda la lista de corrutinas activas a las que invocará tras los **LateUpdate** de cada objeto de la escena
- ❖ Las corrutinas deben llevar a cabo una pequeña acción y devolver el control de inmediato. Cuando la corrutina vuelva a ser llamada se ejecutará la siguiente instrucción tras la cesión de control a **Unity3D**
- ❖ Su implementación en **C#** se lleva a cabo mediante **yield return**
- ❖ Las corrutinas devolverán **IEnumerator** y cada **yield return** cederá el control a **Unity3D**, hasta que vuelva a ser invocada en el siguiente frame, continuando su ejecución justo tras el último **yield return**

Las corrutinas

- ❖ **Las corrutinas son muy útiles en muchas tareas:**
 - ❖ Para realizar una secuencia de acciones, que deben ejecutarse una tras otra tras un número de frames o tiempo concreto
 - ❖ Para realizar comprobaciones cada cierto tiempo (o frames), muy útil en la lógica del juego cuando, por ejemplo, queremos comprobar si ya hemos completado un nivel. Esta comprobación puede llevarse a cabo dentro de un **Update**, pero quizá implique una comprobación excesivamente frecuente. Con las corrutinas podemos hacer que esto se lleve a cabo cada cierto tiempo (ganando mucha eficiencia en el proceso)



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

Las corrutinas

Jordi Linares Pellicer

