

Awake và Start

Tiêu chí	Awake()	Start()
Thời điểm gọi	Ngay khi script được nạp/khởi tạo (khi scene load hoặc <code>Instantiate</code> prefab)	Khung hình đầu tiên khi component được enable sau <code>Awake/OnEnable</code>
Yêu cầu enable	Gọi dù component bị Disable	Chỉ gọi khi component Enable
Mục đích chính	Khởi tạo nội bộ : tạo dữ liệu, tìm & cache reference trong cùng GameObject	Khởi tạo phụ thuộc ngoại : cần đảm bảo các đối tượng khác đã Awake xong
Thứ tự giữa các object	Không đảm bảo thứ tự Awake giữa các object khác nhau	Không đảm bảo thứ tự Start giữa các object khác nhau
Gọi lại khi Instantiate	Có (mỗi lần <code>Instantiate</code>)	Có (khi instance được enable và tới frame đầu)
Best practice	Cache component (<code>GetComponent</code>), set giá trị mặc định, đăng ký dịch vụ/DI	Kết nối hệ thống khác, subscribe event ngoài, logic cần đảm bảo đối tượng khác đã sẵn sàng
Lưu ý	Gọi API phụ thuộc đối tượng khác chưa sẵn sàng	Công việc nặng mỗi frame; tránh dùng nếu chỉ cần ở <code>Awake</code>