

## Física na Unity

Quando queremos colidir com outro objeto na Unity, temos que ter um objeto com Rigidbody, o sistema de física da Unity. Porém ao colocar o Rigidbody em um personagem e movimentá-lo pelas setas, ele girou sem controle e caiu do nosso cenário. Qual seria a melhor solução para corrigir este problema?

*Selezione uma alternativa*

**A** Impedir que o personagem rotacione travando o transform.rotation no código.

**B** Marcar as opções de Freeze Rotation no nosso personagem.

**C** Marcar as opções de Freeze Position no nosso personagem.

**D** Não rotacionar o personagem no nosso código assim mantemos ele na rotação original.