

≡ 08

Como fazemos o registro de inputs?

Durante a aula registramos eventos de teclado e mouse dentro do método onLoad da nossa classe "Jogador".

Por que utilizamos o método onLoad para fazer os registros de inputs de mouse e teclado?

Selecione uma alternativa

A

Os eventos de input só precisam ser registrados uma única vez no sistema da Cocos e o método onLoad é chamado apenas quando o objeto é criado na cena de jogo. Por isso usamos ele para registrar esses eventos.

B

O método onLoad é chamado diversas vezes no ciclo de vida do objeto e os eventos de callback precisam ser registrados de tempos em tempos, para a Cocos não esquecer que estamos utilizando mouse e teclado.

C

O registro de inputs precisa ser feito constantemente e por isso utilizamos o método update para registrar os eventos de mouse e teclado. Nós utilizamos o método onLoad para outras funções.