

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.