

≡ 18

## Movimentação por Segundo

Quando estamos movimentando o nosso personagem no Update, ele faz este movimento a cada *Quadro* (*Frame*) do nosso jogo, dando assim uma grande discrepância na movimentação dependendo de quantos *Quadros* por segundo o nosso jogo está rodando. O que podemos fazer para solucionar esse problema?

Selezione uma alternativa

- A** Fazer no local da movimentação a divisão: vetor de movimentação por `Time.deltaTime`
- B** Fazer no local da movimentação a multiplicação: vetor de movimentação por `Time.deltaTime`
- C** Fazer no local da movimentação a multiplicação: vetor de movimentação por `Time.deltaTime`
- D** Fazer no local da movimentação a multiplicação: vetor de movimentação por `Time.Deltatime`