

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?

Selecione 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`