

≡ 07

Herança no código

Quando criamos o código de movimentação do nosso personagem, nós utilizamos Herança no *script* mantendo assim nosso código flexível, removendo duplicidade, e não necessitando de escrever nosso código do zero.

Mas nesse novo código nós precisamos também utilizar as partes que o `MonoBehaviour` da Unity nos fornece, como fazemos para torná-lo disponível?

Selecione uma alternativa

A A classe da qual estamos herdando precisa herdar de `MonoBehaviour` .

B Mesmo que não herdemos de `MonoBehavior` a Unity trata para ele estar disponível para nós.

C Temos que duplicar o código nos dois scripts e os dois herdarem de `MonoBehaviour` .

D Precisamos colocar duas heranças no nosso código.