

 09

## Utilizando botões

Para chamarmos o método `ReiniciarJogo` dentro do **Diretor**, utilizamos o componente *Button* da Unity. Qual a facilidade que esse componente trouxe para o projeto?

*Selecione uma alternativa*

**A** Com o componente *Button* podemos deixar que o resto da equipe altere o comportamento do botão. Mas o melhor é que apenas quem programa tivesse acesso a isso. Assim teríamos menos chances de erro.

**B** A vantagem de utilizar o componente *Button* é que ele já está pronto e com isso não precisamos implementar um botão por conta própria.

**C** Utilizar o componente *Button* facilitou a integração entre a interface gráfica e o jogo. Poque podemos avisar para o botão qual método de qual objeto ele deve chamar quando ele foi clicado.