



O que aprendemos nessa aula

Nessa aula aprendemos:

- Como passar informações entre duas cenas
- Quais as limitações da classe `PlayerPrefs`
- Como funciona o comando `DontDestroyOnLoad`
- Como salvar arquivos dentro do computador
- O que é a classe `JsonUtility`
- Porque devemos utilizar o `Application.persistentDataPath` para buscar um caminho onde salvar nossos arquivos.
- Como utilizar *prefabs* para elementos de interface
- O que faz o componente **`VerticalLayoutGroup`**