

## Tempo em segundos

Para separar o tempo em minutos e segundos utilizamos os operadores de divisão e módulo. Porém, mais importante que isso, é saber de onde pegar o tempo correto desde o começo da fase. Como estamos sempre reiniciando a nossa Cena, qual variável de tempo da Unity temos que utilizar?

*Selecione uma alternativa*

**A** Time.deltaTime

**B** Time.timeSinceLevelLoad

**C** Time.time

**D** Time.timeScale