

Objetos obrigatórios

É muito comum em jogos passarmos informações para a pessoa que está jogando. Assim, a situamos no mundo e damos informações suficientes para que ela tome decisões no jogo.

Isso é feito através de uma interface gráfica. Dentro da Unity, qual o objeto obrigatório para a interface gráfica?

Selecione uma alternativa

- A** Cada objeto da interface gráfica precisa ter um componente Canvas, assim a Unity consegue diferenciar quais são os elementos de interface e os de Jogo.
- B** Toda vez que criamos um elemento de interface gráfica dentro da Unity, ele precisa ser filho de um elemento chamado canvas.
- C** Todos elementos de interface gráfica precisam ter uma referência para o EventSystem, assim eles podem receber eventos de input.