

Informações importantes

É muito comum precisarmos passar informações entre diferentes cenas de um jogo. Dentro do projeto desse curso, queremos passar a quantidade de pontos feitos em uma partida para a cena de ranking.

Como podemos passar informações entre as cenas da Unity?

Selecione uma alternativa

A Podemos salvar as informações que desejamos passar de uma cena para outra dentro dos `PlayerPrefs` ou ainda, podemos utilizar o comando `DontDestroyOnLoad` para que a Unity não destrua determinado `GameObject`.

B A única maneira de passar informações entre duas cenas de um jogo é avisando para a Unity não destruir um objeto dentro de uma cena. Com esse objeto “vivo” dentro da cena seguinte, podemos buscar as informações desejadas.

C Normalmente a Unity manterá informações de uma cena na memória do computador durante a transição de cenas. Assim podemos buscar essas informações na cena seguinte e salvar elas como uma propriedade de uma classe.