

Controlando o tempo

Em nosso jogo, quando o avião colide com os obstáculos, ou o chão, queremos fazer com que o jogo pare. Para isso, alteramos o valor do atributo `Time.timeScale` para zero. O que aconteceria se mudássemos o valor desse atributo para 0.5?

Selecione uma alternativa

- A** Colocando o valor desse atributo em 0.5, a Unity não vai saber o que fazer porque a Unity espera um valor de 0 ou 1 para essa propriedade.
- B** Se colocarmos o valor de 0.5 no `Time.timeScale` a Unity fará com que parte dos objetos fique parado e parte continue executando. Isso é útil quando queremos parar metade da nossa cena.
- C** Se o valor do `Time.timeScale` for igual a 0.5, o tempo do nosso jogo "andaria" com a metade do tempo normal. Ou seja, estaríamos deixando o jogo em câmera lenta.