



## O que aprendemos?

Nessa aula aprendemos a:

- Revimos os conceitos de vetores e como podemos usar eles para limitar a posição do botão;
- Movimentamos a jogadora utilizando um `UnityEvent` personalizado;
- Relembramos o atributo `[Serializable]` e como usar ele;
- Vimos o porque manter os input de usuário de fora da classe `ControleJogadora` ;