

Função do evento de animação

Durante a criação do nosso projeto adicionamos a animação de morte do zumbi, melhorando o *feedback* visual do nosso jogo. Para fazermos nossa animação de morte do zumbi funcionar corretamente precisamos adicionar um evento de animação no final dela. Para que servem os eventos de animação da Cocos?

Selecione uma alternativa

A

Eventos de animação são uma maneira de informarmos para o objeto qual animação ele deve tocar em determinados momentos do jogo.

B

Os eventos de animação da Cocos fazem com que as animações criadas dentro da engine possam chamar métodos que estão dentro de algum script daquele objeto.

C

Eventos de animação são pontos específicos da *timeline* onde a Cocos lança um evento para todos os objetos da cena.