

Unity

Introdução ao C#: avançado

Aula 01
Eventos

O que é são eventos?

Eventos são uma maneira de
adicionar callbacks sem alterar o código do jogo.

1. Importar biblioteca de eventos.

```
Assembly-CSharp
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3
4  using UnityEngine;
5  using UnityEngine.Events;
6  using MeuNamespace.Pacote01;
```

2. Usando eventos

```
public UnityEvent eventCallback;
```

3. No inspector na Unity

