

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  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.Events;
5  using MeuNamespace.Pacote01;
6
```

2. Usando eventos

```
public UnityEvent eventCallback;
```

3. No inspector na Unity

