

≡ 03

Chamadas automáticas

Quando queremos criar um comportamento “personalizado” para os objetos do nosso jogo, precisamos escrever o código que execute esse comportamento e para isso precisamos de scripts.

Ao criarmos um novo script dentro do projeto ele vem preenchido com dois blocos de código, o **Update** e o **Start**. Qual a função de cada um deles?

Seleciona uma alternativa

A Ambos são blocos de código chamados internamente pela Unity, e devemos mexer o mínimo possível com eles. Lembrando sempre que o **Update** serve para atualização do objeto, e o **Start** para inicialização de atributos.

B O **Update** é utilizado apenas para mover o objeto de um lado para outro, e o **Start** é chamado pela Unity quando o objeto entra na visão da câmera do jogo.

C Utilizamos o **Start** para inicializar as informações que precisamos dentro daquele objeto. Já o **Update** é utilizado para atualizar o estado do objeto; coisas como posição, velocidade, etc...