

# Unity

## **Módulo 03** **Introdução ao C#: básico**

### *Aula 05* *Como detectar o Input System na Unity*

## Detectando Inputs

```
void Update()  
{  
    if(Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))  
    {  
    }  
}
```

KeyDown

Quando uma tecla **é** apertada.

KeyUp

Quando uma tecla **deixa** de ser apertada

GetKey

Quando uma tecla **está** sendo apertada



Veja mais sobre a ordem de execução e os métodos da Unity em:

[docs.unity3d.com/Manual/ExecutionOrder.html](https://docs.unity3d.com/Manual/ExecutionOrder.html)