

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))
    {
    }
}
```

GetKeyDown

Quando uma tecla **é** apertada.

GetKeyUp

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