

Colisão com Objetos

Já vimos que na Unity temos diversos tipos de colisão, e que quase todo colisor tem a função **IsTrigger**.

Qual a vantagem de utilizá-la?

Selecione uma alternativa

- A** O **IsTrigger** faz com que a colisão do objeto seja desabilitada quando não queremos nem computar colisão, nem usar nada no código.
- B** O **IsTrigger** registra a colisão de uma forma melhor, dando mais realismo à nossas colisões.
- C** O **IsTrigger** não registra uma colisão física, mas mesmo assim um método é chamado no código.
- D** O **IsTrigger** registra colisão física, mas não chama nada no código.