

 07

Verificando a área

Para verificar se na área havia Zumbis, utilizamos o método `Physics.OverlapSphere`, que cria uma esfera na posição apontada e com o raio que queremos. Com esse método podemos também utilizar uma variável do tipo `LayerMask`, para filtrar objetos de uma camada específica, como fizemos com os nossos Zumbis.

Mas e se quisermos saber se há objetos de cenário naquela região, qual seria a melhor forma de fazer isto?

Selecione uma alternativa

- A Não passar nenhuma `LayerMask`, assim tudo seria testado.
- B Criar uma camada para o cenário e preencher o `LayerMask` também com essa camada.
- C Colocar o cenário na Camada dos Zumbis para testar as duas ao mesmo tempo.
- D Utilizando uma Tag para o nosso cenário, da mesma forma que fizemos com o chão.