

Criando desafios

Durante a produção do nosso jogo, precisamos criar um desafio para a pessoa que joga. Afinal, quando geramos os obstáculos, eles estavam vindo todos na mesma altura. Com isso, nosso avião deveria ficar apenas no meio da tela e ele passaria por todos os obstáculos.

Como fizemos para variar a altura dos obstáculos dentro do nosso jogo?

Selecione uma alternativa

A

Para variar a altura dos nossos obstáculos, alteramos a posição Y de cada imagem que compõem eles. Geramos um número aleatório e deslocamos a imagem de baixo e a de cima individualmente.

B

Para variar a altura dos obstáculos, deslocamos eles no eixo Vertical(Y) constantemente. Para isso, utilizamos o método `Update` e dentro dele fizemos o deslocamento.

C

Para variar a altura dos nossos objetos na cena, geramos um número aleatório dentro de um intervalo, utilizando o comando `Random.Range`. Depois de gerarmos esse número aleatório, deslocamos o obstáculo no eixo vertical(Y) de acordo com o número gerado.