

Novas classes

Quando quisemos mudar a velocidade do piso, para evitar alterações em diversos lugares, criamos um novo script que herdava da classe `ScriptableObject`. Chamamos esse script de **VariavelCompartilhadaFloat** e utilizamos ele como referência para a velocidade de 3 objetos. Os dois pisos e o *prefab* do obstáculo.

Como fizemos para criar uma instância dessa classe **VariavelCompartilhadaFloat**?

Selecione uma alternativa

A

Criamos uma instância desse objeto chamando o comando `new` dentro do diretor. Assim, todos objetos poderiam buscar uma referência ao diretor e achar o valor da nossa variável compartilhada.

B

Para criarmos uma instância desse classe, precisamos adicionar o atributo `CreateAssetMenu`, passando como parâmetros o nome do arquivo padrão e o caminho dentro do menu de criação de assets.

C

Não precisamos criar nenhuma instância desse objeto. Como criamos uma variável compartilhada utilizamos uma propriedade estática dentro de nossas classes