

## Meios de compilação

No Unity temos como definir que algumas linhas só funcionam em alguns dispositivos específicos, isso é conhecido como **Compilação dependente da plataforma (Platform dependent compilation)**.

Qual seria um exemplo válido de compilação dependente de plataforma?

*Selecione uma alternativa*

**A**

```
#if UNITY_EDITOR
    //fazer ação
#endif
```

**B**

```
#if UNITY_EDITOR
    //fazer ação
#end
```

**C**

```
#if UNITY_EDITOR
    //fazer ação
endif
```

**D**

```
if UNITY_EDITOR
    //fazer ação
end
```