

04

## 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?

*Selezione 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
```