

Diferentes tipos de colisor

Para garantirmos que cada obstáculos iria dar pontos apenas quando o avião passasse entre os dois pilares que compões um obstáculo adicionamos um novo colisor ao objeto obstáculo, mas dessa vez selecionamos a opção **IsTrigger**.

O que muda no colisor quando marcamos ele com essa opção `IsTrigger` ?

Selecione uma alternativa

- A** Esse tipo de colisor não impede que outros objetos passem por ele mas, ele continua disparando o evento de `onCollisionEnter`.
- B** Esse outro tipo de colisor não dispara nenhum tipo de evento e dessa forma conseguimos fazer com que o avião colida na barreira sem acabar o jogo.
- C** Ao marcarmos um colisor como "garilho" ele deixa de emitir os eventos de `onCollisionEnter` e passa a emitir eventos de `OnTriggerEnter`.