

## Parentesco entre objetos

Dica: Aqui você pode baixar o projeto do curso no ponto em que paramos na aula anterior. [Baixe o zip \(https://github.com/alura-cursos/cocos/archive/aula4.zip\)](https://github.com/alura-cursos/cocos/archive/aula4.zip) ou [visualize os arquivos \(https://github.com/alura-cursos/cocos/tree/aula4\)](https://github.com/alura-cursos/cocos/tree/aula4) no Github!

Quando criamos a barra de vida do personagem vimos que objetos da nossa cena poderiam ter filhos. Qual a vantagem de utilizarmos esse sistema de parentesco entre objetos?

*Selecione uma alternativa*

- A** Nenhuma vantagem. Os objetos continuam sendo independentes entre si e esse método é indiferente para o desenvolvedor.
- B** O parentesco de objetos pode ser utilizado para organizar nosso painel *Node Tree* e facilitar a vida do desenvolvedor na hora que a cena estiver com muitos objetos. Fora isso não temos outras vantagens
- C** Além de organizar o painel *Node Tree* o sistema de parentesco possibilita que objetos pais movam, rotacionem e escalonem seus filhos junto com eles. Assim temos a possibilidade de movimentar diversos objetos ao mesmo tempo.