

Problemas comuns

Quando precisamos criar algum tipo de identificador único para partes do nosso projeto, podemos utilizar a implementação do conceito de GUID (Globally Unique Identifier - Identificador global único). Assim como fizemos dentro da classe **Ranking** para identificar as entradas do ranking que criamos.

Qual é o problema em utilizarmos a formula `this.listaDeColocados.Count * UnityEngine.Random.Range(1, 100000)` para gerar um identificador único?

Selecione 2 alternativas

- A** Com essa conta não temos certeza que cada ID que gerarmos será um único. O máximo que podemos fazer é diminuir a chance de gerarmos números repetidos.
- B** Quando utilizamos essa conta ao invés do GUID não deixamos claro para outros programadores da equipe que queremos um número único para identificar cada entrada do ranking.
- C** O problema é que sempre que a lista de colocados estiver vazia vamos gerar um ID com valor 0 e assim esse valor será repetido entre diversas entradas do arquivo **ranking.json**