

Seguindo a documentação

Como vimos na página da documentação da Unity -

(<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.html>)
(<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.html>) - para manipularmos componentes do tipo **rigidbody**, precisamos utilizar o evento de `FixedUpdate`.

Como estamos utilizando componentes do tipo **rigidbody** dentro da classe avião, precisamos alterar essa classe para que o impulso seja aplicado dentro do método `FixedUpdate`.

Faça essa alteração dentro da sua classe do avião, deixando seu projeto de acordo com a documentação. Lembre-se que a verificação de *inputs* do usuário - mouse e teclado - deve ficar dentro do método `Update`.