

 06

## Inputs de eixos

Após criarmos o Pawn e adicionarmos uma câmera a ele — para que os óculos virtuais possam usá-la como ponto de vista — notamos que durante a simulação não há resposta. O que precisamos fazer para que o 'meuPawn' entenda o movimento do mouse ou dos óculos virtuais?

*Selecione uma alternativa*

**A** Precisamos adicionar ao blueprint do 'meuPawn' os eventos de 'InputAxis olhar horizontal (yaw)' e 'InputAxis olhar vertical (pitch)', além de habilitar o 'AutoPossess Player 0'.

**B** Precisamos adicionar ao blueprint do 'meuPawn', uma câmera sob a hierarquia de um objeto 'Scene', nomeado neste projeto como 'CameraOlhosRoot'.

**C** Precisamos adicionar ao projeto os inputs de mouse, como X e Y, e os controladores ficarão habilitados automaticamente. Não esquecendo do valor negativo (-1) para 'Mouse Y'.