

## Velocidade da queda

Temos o seguinte código que define a estrutura de um meteoro em nosso jogo:

```
LARGURA_TELA = 320
meteoros = {}

function criaMeteoro()
  meteoro = {
    x = math.random(LARGURA_TELA)
    y = 0
  }
  insert(meteoros, meteoro)
end

criaMeteoro()
```

Do jeito que está nossos meteoros cairão na mesma velocidade.

Marque a opção que provê uma solução para que os meteoros caiam em velocidades diferentes:

*Selecione uma alternativa*

**A**

Basta gerar um valor aleatório para *y* .

**B**

Podemos definir um "peso". Meteoros que tiverem maior peso cairão mais rápido.

**C**

Podemos aumentar o valor do eixo X aleatoriamente.