

## Controles de animação

Para informarmos às novas pessoas como elas deveriam jogar o jogo, adicionamos um novo `canvas` que contém as instruções do jogo, além de evitarmos que o avião caísse antes que ela tivesse tempo para ler os avisos.

Como garantimos que o avião irá ser solto apenas quando a animação terminar?

*Selecione uma alternativa*

- A** Utilizamos eventos de animação, dessa forma conseguimos disparar um método do nosso objeto que contém o `Animator`
- B** Como uma animação consegue alterar a maioria das propriedades que temos dentro dos nossos componentes, podemos fazer com que a animação do `canvas` altere o estado do avião.
- C** Conseguimos pedir para o avião esperar algum tempo antes de começar a cair. Se esperarmos o mesmo tempo da animação, teremos o avião caindo quando a animação terminar.