

04

Passando informações

Em outros projetos com a Unity, já utilizamos atributos do tipo Unity Events onde adicionamos uma “resposta” para um determinado acontecimento dentro da Unity. Neste projeto, utilizamos uma variação desses Unity Events, onde passamos uma a quantidade de pontos atual do jogo através deste evento.

Por que escolhemos passar informações através de um evento?

Selecionar 2 alternativas

A Escolhemos passar a pontuação atual pelo evento ao invés de deixar ela como um atributo público para garantir que nenhuma outra classe possa alterar a quantidade de pontos atual por acidente.

B Enviamos a pontuação do jogo através de um evento já que ela seria sempre igual e dessa maneira não precisamos criar dependências entre os objetos do jogo e atualizamos nossa interface de maneira fácil.

C Ao passarmos as informações pelo evento, estamos deixando nosso jogo mais rápido porque temos o evento levando todas as informações necessárias para outros objetos responderem a ele.

D Ao passarmos informações através de um evento, evitamos dependências entre os objetos que irão responder à esse evento e o objeto que disparou o evento.