

 06

Funções de interpolação

Quando utilizamos o coeficiente de dificuldade para alterarmos os tempo entre a geração de cada obstáculo, utilizamos o método de interpolação `Lerp`. O que esse método faz?

Selecione uma alternativa

A

O método `Lerp` nos retorna um número aleatório, entre dois valores, utilizando um terceiro parâmetro como valor de controle da função.

B

Esse método nós retorna um número, entre dois valores limites selecionados, de acordo com um valor de controle que passamos para esse método.

C

Esse Método nos retorna um valor entre 0 e 1, dependendo dos valores que passamos por parâmetro para esse método.