

02

Linhas de execução

Alternamos linhas de execução com o 'Switch on Int' para permitir que a direção do chute fosse fixada no momento do clique.

Por que não deixamos que a linha de execução original simplesmente continuasse a correr?

Seleciona uma alternativa

- A** Porque do contrário, o alvo continuaria em movimento após termos clicado, e a direção do chute poderia ser mudada até o último instante.
- B** Porque do contrário, o goleiro continuaria em loop após termos clicado, e a animação de defesa poderia ser desativada até o último instante.
- C** Porque do contrário, o chutador continuaria caminhando após termos clicado, e a colisão com a bola poderia ser anulada até o último instante.