

≡ 06

Medindo Distância

O Unity nos fornece formas de calcular a distância entre dois pontos. Queremos calcular a distância entre duas posições a posição do jogador, que temos o objeto salvo numa variável de nome `jogador`, e a posição do nosso inimigo que é o objeto com o Script que estamos criando, depois queremos salvar o resultado numa variável. Qual seria um código válido para fazer isto?

Selecione uma alternativa

A

```
bool distancia = Vector3.Distance(jogador.transform.position, transform.position)
```

B

```
float distancia = Vector3.Distance(jogador.position, transform.position);
```

C

```
float distancia = Vector3.Distance(jogador.transform.position, transform.position)
```

D

```
float distancia = Vector3.Distance(jogador.transform.position, transform.position)
```