

## 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.positior
```

**D**

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