

Mantendo Mínimo

No Unity temos várias formas via código de manter a vida máxima no valor que queremos assim como o valor mínimo no valor que queremos.

Se precisarmos manter o valor da vida em zero quando vamos tirar dano de um personagem qual seria o código ideal para fazer isto com a variável `Vida` utilizando um método?

Selecione uma alternativa

A

```
Vida -= dano;  
if(Vida < 0)  
{  
    Vida = 0;  
}
```

B

```
if(Vida < 0)  
{  
    Vida = 0;  
}  
Vida -= dano;
```

C

```
if(Vida > 0)  
{  
    Vida = 0;  
}  
Vida -= dano;
```

D

```
Vida -= dano;  
if(Vida > 0)  
{  
    Vida = 0;  
}
```