

Adicionando comportamentos

Quando adicionamos o componente `Rigidbody2D` ao avião e clicamos no botão de "play" da Unity o avião começava a cair automaticamente.

Por que vimos esse comportamento ao adicionarmos esse elemento ao avião?

Selecione uma alternativa

- A** Vimos o avião caindo pois o componente `Rigidbody2D` é o componente responsável por adicionar gravidade aos objetos na Unity.
- B** O avião cai porque esse é o comportamento que o `Rigidbody2D` adiciona a ele. Além disso, nosso avião colide com o chão.
- C** Vimos o avião caindo, pois esse é o comportamento padrão dos objetos que adicionamos no nosso jogo.