

Acoplando comportamentos

Seguimos o padrão da Unity ao criarmos nosso objeto *Botão Analógico*. Vimos nesse processo que o objeto pai contém apenas a lógica do sistema enquanto que os filhos deste elemento é que controlam o visual dele. Além disso, utilizamos um `UnityEvent` que permite enviarmos informações do estado desse botão para outros elementos do jogo.

Existe alguma vantagem de utilizarmos `UnityEvents` ao invés de criarmos uma propriedade chamada *MovimentoJogadora* diretamente no script do botão analógico e chamarmos os métodos que precisamos via código?

Selecione uma alternativa

- A** Não existe vantagem, são apenas abordagens diferentes do mesmo problema. Utilizamos essa abordagem porque estávamos seguindo o “método Unity” de desenvolvimento.
- B** A vantagem de utilizarmos uma propriedade para a jogadora é que qualquer pessoa da equipe pode mudar o comportamento do jogo sem precisar mudar o código. Basta atribuir outro objeto no lugar da jogadora.
- C** Ao utilizarmos um `UnityEvent`, estamos reduzindo o acoplamentos entre os elementos do jogo e alterações são mais fáceis de serem feitas.