

Separando os objetos

Na Unity, quando vamos utilizar os métodos de colisão para criar uma lógica específica, temos que separar os objetos que vamos colidir. Qual seria a forma mais simples de testar se colidirmos com um objeto específico?

Selecione uma alternativa

A

Utilizando Layers

B

Pelo Nome

C

Utilizando Tags

D

Por algum Componente do Objeto