

06

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