

 09

## Atributos visíveis

Quando criamos os atributos `forca` e `velocidade` dentro dos componentes **Avião** e **Obstáculo**, utilizamos no código o marcador `[SerializeField]`. O que esse marcador faz e qual a vantagem que ele nos traz?

*Selecione uma alternativa*

**A** Ao fazermos isso, estamos exibindo aquele atributo da classe no inspetor da Unity. De preferência, o resto da equipe não deve mexer nesses atributos, já que eles não sabem como esse atributo afeta o comportamento da classe.

**B** Marcar um atributo como `[SerializeField]` faz com que ele seja exibido no inspetor da Unity, e com isso, damos acesso para outras pessoas do time alterarem o comportamento daquele componente.

**C** Marcar um atributo como `[SerializeField]` faz com que ele fique público para o editor da Unity e para outras classes do nosso projeto. Assim outras classes do projeto podem acessar aquele atributo