

Refletindo sobre medidas de tempo

Vimos que o frame não é uma medida exata de tempo e por isso não podemos utilizá-lo dessa maneira. O que acontece quando utilizamos o frame como medida de tempo na movimentação de objetos pela cena?

Selecione uma alternativa

- A** Quando utilizamos o frame como medida de tempo e movemos os objetos utilizando ele como referência, eles tem uma velocidade constante, independente do *framerate* do jogo.
- B** Nada acontece, o frame é sim uma medida exata de tempo e ele nunca varia. Assim podemos utilizá-lo como tal e nossos objetos sempre terão uma velocidade constante.
- C** Utilizando o frame como uma medida de tempo para a movimentação dos nossos objetos de cenas eles terão uma velocidade que varia de acordo com o *framerate*. Devemos sempre utilizar medidas conhecidas, como o segundo.