

06

## Entendendo colisores

Quando quisermos que nosso avião colidisse com o chão, precisamos "avisar" a Unity que esses objetos possuem colisão. Para isso, adicionamos um novo componente nesses objetos. Esse componente era um componente do tipo `Collider` (Colisor).

Qual é a diferença entre o `circle collider` e o `box collider`?

*Selezione uma alternativa*

- A** Esses dois componentes tem funções totalmente diferentes. O `BoxCollider` deve ser utilizado para colisões apenas entre objetos dinâmicos, já o `CircleCollider` serve para colisões entre objetos estáticos e dinâmicos.
- B** A diferença entre esses dois tipos de colisores está apenas no formato deles. O `circle collider` é um colisor em forma de círculo e o `box collider` tem formato quadrado.
- C** O `BoxCollider` faz com que um objeto não passe pelo outro, o `CircleCollider` avisa o objeto que aconteceu uma colisão, mas ele não evitar que os objetos se atravessem.