

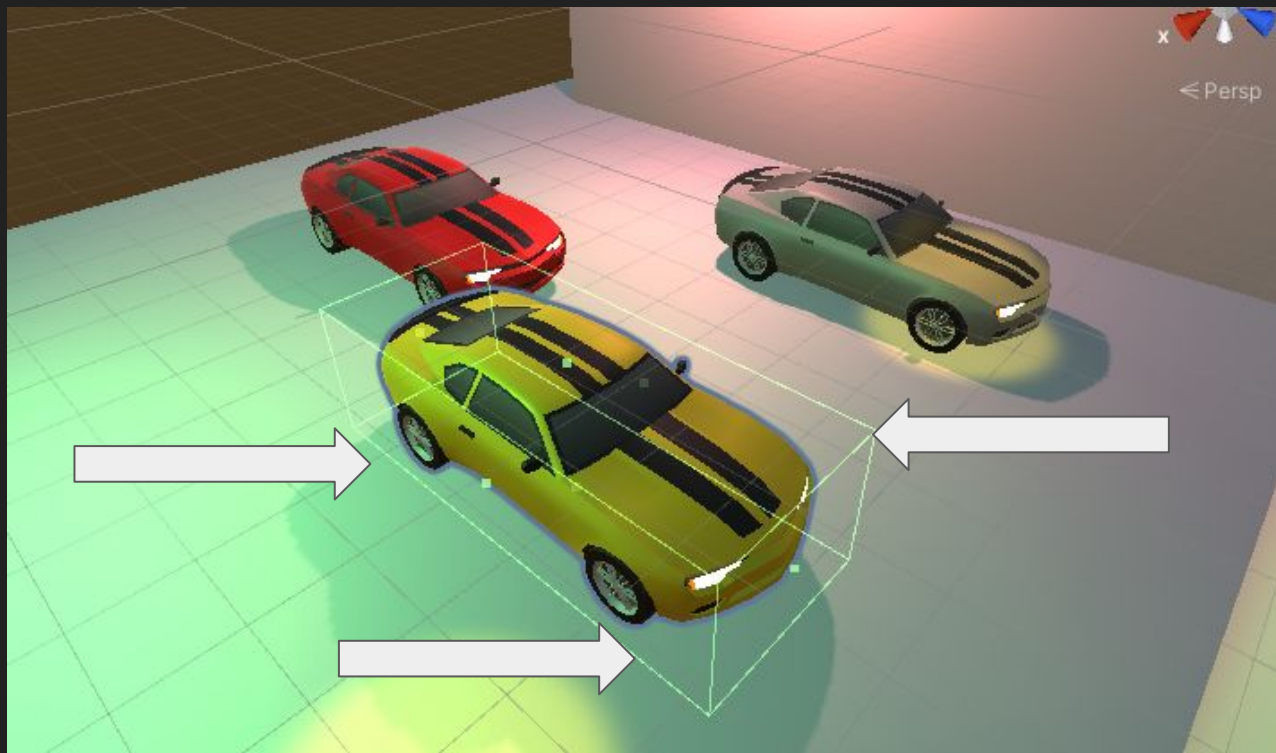
Unity

Introdução ao C#: avançado 02

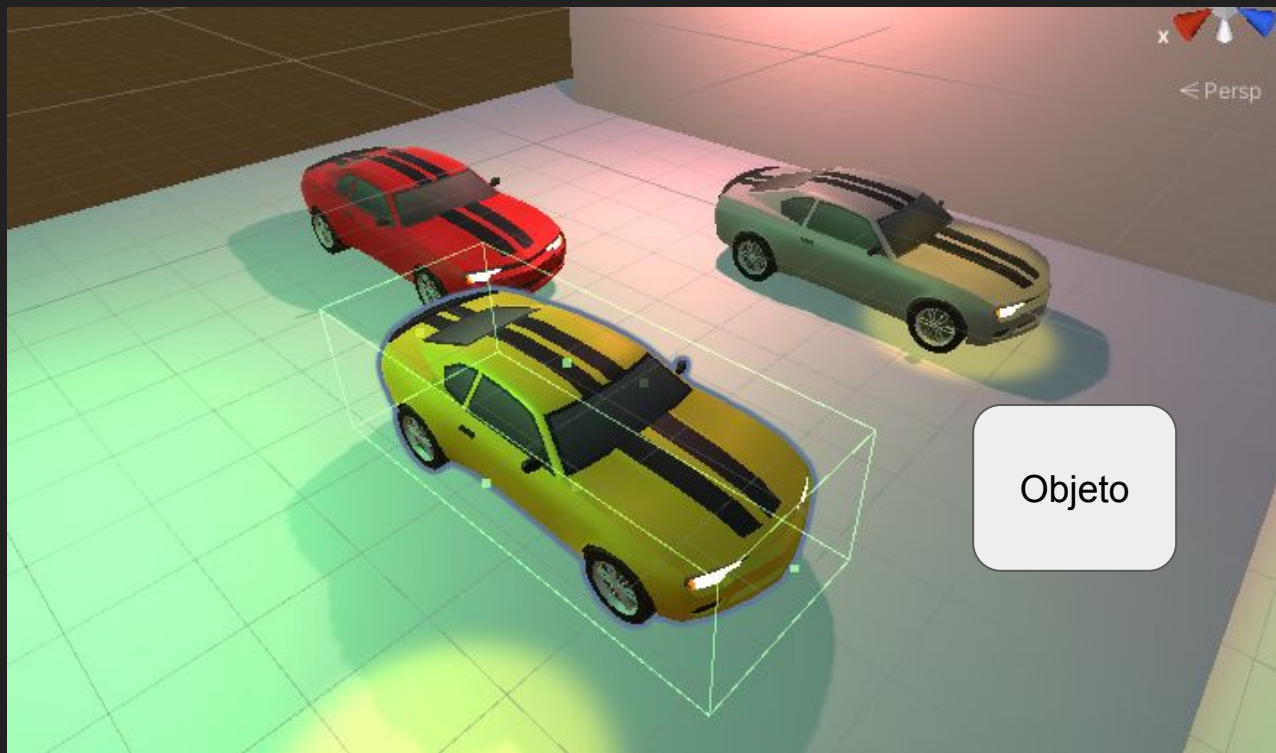
Aula 02
Triggers e Colliders

Como funcionam os triggers e as colisões?





Box de colisão



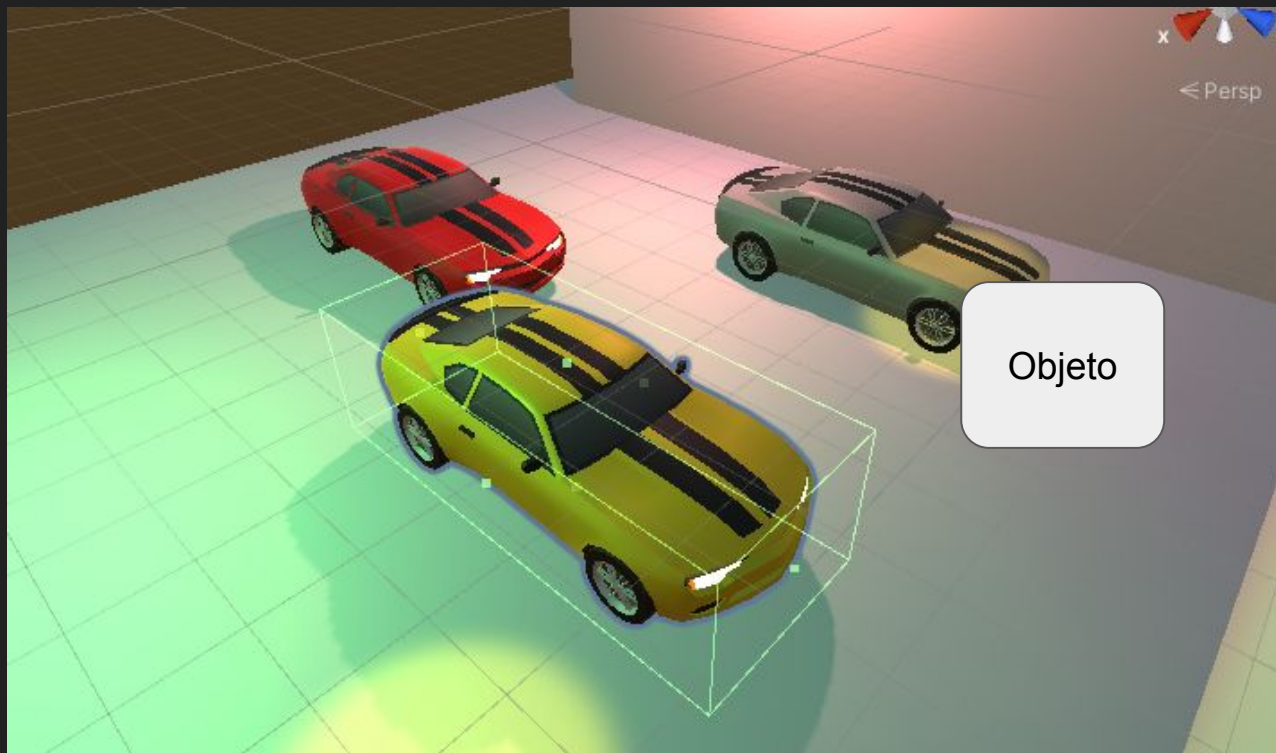
Objeto está fora da colisão.



Objeto está dentro da colisão.

Envia um callback de OnCollisionEnter (ou seja, entrei na colisão) **uma** vez.

Envia um callback de OnCollisionStay (ou seja, permaneço na colisão) **todo frame**.



Objeto sai de dentro da colisão.
Envia um callback de OnCollisionExit (ou seja, saí na colisão) **uma** vez.

Checagem de Trigger

```
⊞ Unity Message | 0 references  
private void OnTriggerEnter(Collider other)  
{  
  ...  
}
```

```
⊞ Unity Message | 0 references  
private void OnTriggerStay(Collider other)  
{  
  ...  
}
```

```
⊞ Unity Message | 0 references  
private void OnTriggerExit(Collider other)  
{  
  ...  
}
```

Checagem de Colisão

```
⊞ Unity Message | 0 references  
private void OnCollisionEnter(Collision collision)  
{  
  ...  
}
```

```
⊞ Unity Message | 0 references  
private void OnCollisionStay(Collision collision)  
{  
  ...  
}
```

```
⊞ Unity Message | 0 references  
private void OnCollisionExit(Collision collision)  
{  
  ...  
}
```