



O que aprendemos?

Nessa aula aprendemos:

- Como sincronizar o áudio junto com a animação;
- Revimos os eventos de animação e como usar eles;
- Entendemos as diferenças entre um jogo em 2D e um jogo em 3D;
- Convertemos inputs de interface para o mundo do jogo;
- Utilizamos as interfaces `IPointerDownHandler` e `IPointerUpHandler` ;