

Inimigo seguindo o jogador

Quando vamos deslocar nosso inimigo temos que nos preocupar com a direção que vamos usar para deslocá-lo porque se passarmos uma direção incorreta ele pode não ter o comportamento esperado. Se queremos deslocar nosso inimigo para perseguir o personagem por todo o jogo, qual seria um vetor de direção válido para fazer esta ação levando em consideração que já temos o objeto do nosso jogador salvo numa variável de nome `jogador` ?

Selecione uma alternativa

A

```
Vector3 direcao = jogador.transform.position - transform.position;
```

B

```
Vector3 direcao = jogador.transform.position;
```

C

```
Vector3 direcao = jogador.transform.position + transform.position;
```

D

```
Vector3 direction = transform.position - player.transform.position;
```