

## Facilitando nosso trabalho

Quando trabalhamos em equipe, a chance de acontecer erros por falta de comunicação ou outro motivo qualquer aumenta. E precisamos evitar que esse tipo de erro possa acontecer.

Dentro do nosso projeto, temos um lugar onde podemos melhorar o fluxo de trabalho para evitar erros. Esse lugar é o carrossel de imagens que fazemos com o piso e com o fundo.

Pense que eu quero aumentar a velocidade com que o piso se move. Eu tenho, atualmente, que alterar 2 lugares para que as duas imagens do piso se movam corretamente. Isso porque, cada objeto piso tem seu próprio componente do tipo carrossel.

Como discutimos no vídeo da aula, alterar um único lugar é muito mais simples e evita erros simples que atrapalham o fluxo de trabalho. Para arrumar esse problemas criamos um novo tipo de *asset* que chamamos de variável compartilhada. Para isso, criamos um novo script que derivava da classe `ScriptableObject` e possuía o atributo `CreateAssetsMenu`, que fazia com que conseguíssemos criar um novo asset desse tipo pelo menu do botão direito na Unity.

Crie sua própria classe `VariavelCompartilhadaFloat` e faça com que a velocidade do fundo e do piso dependa de uma variável desse tipo.