



O que aprendemos nessa aula

Nessa aula, aprendemos:

- A importância de separar a verificação de inputs da classe que controla os personagens;
- O que são e como usar `UnityEvent` ;
- Como evitar [espera ativa](https://pt.wikipedia.org/wiki/Espera_ativa) (https://pt.wikipedia.org/wiki/Espera_ativa) utilizando *coroutines*;