

## Métodos de inicialização

O componente **Diretor** do nosso jogo, precisa de referências a diversos objetos da nossa cena, assim, ele pode chamar o método `Reiniciar` desses objetos. Para buscar essas dependências, utilizamos o método `Start`. Qual a diferença entre o método `Start` e o método `Awake`?

Selecione 2 alternativas

- A** Enquanto o método `Awake` é chamado assim que o objeto é criado, o método `Start` é chamado apenas quando a cena inteira já foi criada.
- B** Os dois métodos são chamados no início do jogo, assim que o objeto é criado. A diferença entre eles é apenas a ordem de chamada, sempre o método `Start` é chamado antes do método `Awake`.
- C** Tanto o método `Start` quanto o método `Awake` são chamados na inicialização do jogo. Porém, o método `Awake` é chamado antes do método `Start`.
- D** A Unity nos permite utilizar apenas um dos métodos dentro de nossos componentes. Ou seja, se utilizarmos o método `Awake` não vamos poder utilizar o método `Start` e vice-versa.