

 05

Reaproveitando código

Revendo os conceitos e vantagens da reciclagem de objetos, percebemos a necessidade reservarmos diferentes tipos de objetos para nosso jogo. Como a repetição de código é considerada uma má prática, precisamos fazer com que a mesma classe **ReservaFixa** pudesse reservar qualquer um desses objetos.

Como fizemos para que a reserva pudesse utilizar o zumbi, o chefe ou as balas no lugar do prefab?

Selecionar uma alternativa

A

Utilizamos de uma interface que deveria ser implementada por todos os objetos que são *reserváveis*. Dessa maneira a reserva pode olhar apenas para os métodos que fazem sentido para ela.

B

Deixamos o prefab com o tipo *GameObject*, assim pudemos injetar qualquer objeto que faz parte da cena ou que era um prefab do projeto através do inspetor da Unity. Dessa forma qualquer objeto era reservado.

C

Precisamos criar uma classe mãe para todos os objetos que poderiam ser reservados. Assim, o zumbi, o chefe e a Bala deveriam herdar dessa única classe para que a reserva conseguisse funcionar.