

Deferentes mensagens

Ao olharmos a documentação da Unity, vimos que a classe `MonoBehavior` possui diversos eventos que são chamados automaticamente pela Unity. Um desses eventos é o `FixedUpdate`. Qual a diferença entre o `FixedUpdate` e o `Update`?

Selecione uma alternativa

- A** Enquanto o `Update` é executado com um intervalo de tempo variável, o `FixedUpdate` possui um intervalo de chamada constante, independente de quão rápido, ou devagar, é o computador que está executando o jogo.
- B** Os dois métodos são chamados constantemente pela Unity porém, o `Update` possui uma taxa de frames baixa, enquanto o `Fixed Update` mantém nosso jogo rodando a 60 FPS.
- C** A diferença é que não podemos utilizar variáveis dentro do evento de `Fixed Update`, só podemos utilizar números fixos para manipular nosso objeto.