

## Atribuindo parâmetros

Para que o "misturador" de animações funcionasse corretamente, precisamos atribuir o valor de um parâmetro dentro do **Animator**. Qual o comando utilizado para atribuir um valor a esse parâmetro?

Selecione uma alternativa

- A** Utilizamos o comando **SetFloat** durante a inicialização do avião. Assim a Unity sabe que ela deve sincronizar automaticamente o valor da velocidade do avião com esse parâmetro do **Animator**.
- B** Para atribuírmos o parâmetro do **Animator** precisamos utilizar o comando **LinkFloat** que sincronizava, automaticamente, o valor do parâmetro com o valor da velocidade do avião.
- C** Utilizamos o comando **SetFloat** do componente **Animator**. Esse comando recebe dois parâmetros: o primeiro é o nome do parâmetro que queremos alterar e o segundo é o valor que queremos atribuir.