



## O que aprendemos nessa aula

Nessa aula aprendemos:

- Como criar Unity Events e passar parâmetros através do evento;
- Utilizar o atributo Range em uma propriedade do tipo numérico;
- Como manipular o intervalo de atualização do mundo físico da Unity;
- Aprendemos a utilizar a propriedade Time.TimeScale para criar um efeito de slow motion.