

Inputs do usuário

Para fazermos nosso avião subir, precisamos reconhecer quando ocorre um clique na tela do jogo. Para isso, utilizamos métodos da classe `Input`, presente na biblioteca da Unity. O método que chamamos era o `Input.GetButtonDown("Fire1")` e ele nós retornava verdadeiro apenas no momento que o mouse era clicado.

Para essa verificação funcionar, precisamos fazer ela dentro do método `Update`. Por que a verificação do clique deve ser feita dentro do método `Update`?

Selecione uma alternativa

- A** A verificação deve ser feita dentro do método `Update` pois ele é chamado automaticamente pela Unity, Com isso ela tem controle da ordem de execução do código e pode fazer a verificação antes de executar o resto do método.
- B** A verificação pode ser feita em qualquer método que seja chamado automaticamente pela Unity. Assim, poderíamos utilizar o método `Awake` normalmente
- C** Como o método `Update` é chamado constantemente pela Unity, estamos sempre fazendo a verificação do mouse. Se esse método não fosse chamado sempre, nosso clique do mouse não estaria sendo verificado.