

Pensando sobre: Grupos de colisão

Dica: Aqui você pode baixar o projeto do curso no ponto em que paramos na aula anterior. [Baixe o zip \(https://github.com/alura-cursos/cocos/archive/aula3.zip\)](https://github.com/alura-cursos/cocos/archive/aula3.zip) ou [visualize os arquivos \(https://github.com/alura-cursos/cocos/tree/aula3\)](https://github.com/alura-cursos/cocos/tree/aula3) no Github!

Precisamos separar os objetos da nossa cena em dois grupos, "Jogador" e "Inimigo". Qual a função dos grupos que criamos e por que separamos nossos objetos em dois grupos?

Selecione uma alternativa

- A** Separamos os objetos em dois grupos por uma questão estética e organizacional. Queríamos que nossos Inimigos ficassem em um único grupo para podermos identificá-los facilmente durante o jogo.
- B** Separamos nossos objetos em dois grupos pois assim poderíamos configurar quais grupos colidiam entre si e dessa forma evitamos que os inimigos se auto-destruíssem quando atiravam na direção do jogador.
- C** Criamos dois grupos por uma questão de performance, já que a Cocos consegue distinguir melhor o que fazer com cada objeto quando ele está em um grupo específico.