

Reconhecendo muitos toques

Ao testarmos o jogo no celular, percebemos que não conseguimos atirar e andar ao mesmo tempo. Isso acontece porque não estamos tratando muitos toques na tela ao mesmo tempo, e por isso, ou só atiramos ou só andávamos.

Como fazemos para reconhecer muitos toques simultaneamente na tela do celular?

Selecione uma alternativa

- A** Dentro da classe `Input` que a Unity nos fornece, temos a propriedade `touches` que nos dá um array com as informações de todos os toques na tela durante aquele frame.
- B** Para reconhecermos diversos toques na tela temos que utilizar os "atalhos" **Fire1** e **Fire2** dentro do método `GetButtonDown` da Unity. Assim conseguimos ter um total de 2 toques na tela.
- C** Para reconhecermos múltiplos toques na tela, precisamos configurar o *InputManager* da Unity de maneira que ele aceite qualquer toque através do método `GetButtonDown`. Assim nosso jogo funcionará normalmente.