

04

## Eventos para Ativação Externa

Precisamos que cada Actor receba eventos distintos que virão da Level Blueprint. Como fazer para que algo seja ativado desta maneira e não diretamente pelo Input ou por eventos convencionais?

*Selecione uma alternativa*

**A**

Podemos usar o Event Begin Play, posicionando-os como preferirmos e depois ativando externamente pelo Character Blueprint.

**B**

Podemos usar o Event Begin Overlap, habilitando a colisão como preferirmos e depois ativando externamente pela Blueprint Interface.

**C**

Podemos usar os Custom Events, nomeando-os como preferirmos e depois ativando externamente pelo Level Blueprint.