

## Mais eventos de animação

Quais as vantagens de utilizarmos eventos de animação no nosso jogo?

*Selecione 2 alternativas*

- A** Os eventos de animação são uma forma de atualizarmos o estado de um objeto junto com o gráfico dele. No nosso caso utilizamos o evento de animação para tirar vida da jogadora quando o braço do “inimigo” estiver em cima do gráfico dela.
- B** A vantagem de utilizarmos eventos de animação é podermos enviar uma mensagem para a cena inteira informando qual o estado daquele objeto. Assim podemos sincronizar os estados dos diferentes objetos.
- C** Eventos de animação são uma ótima maneira de chamarmos métodos de nossas classes assim que uma animação termina, ou no meio da execução de uma animação.
- D** Eventos de animação são uma ótima maneira de chamarmos métodos do nosso script depois que a animação termina de executar. Infelizmente não podemos chamar esses eventos no meio da animação.