

 11

O que aprendemos?

Nessa aula aprendemos:

- Como permitir entradas de texto através do *InputField*;
- Como proteger informações do projeto com o `ReadonlyCollection<T>` ;
- Como verificar se um arquivo existe ou não antes de lermos ele.
- Como garantir que só teremos uma única instância de um objeto.
- O que representa a *tag* de um *GameObject*.