

Melhorando o desempenho

Ao criarmos nosso próprio elemento de interface, precisamos fazer com ele reconhecer os inputs de mouse/toque. Para isso, implementamos algumas interfaces fornecidas pela Unity. Para que essas interfaces funcionem, precisamos de um objeto que reconheça quais componentes da nossa cena implementam essas interfaces. Esse objeto é o **EventSystem**.

Em alguns casos não queremos que o **EventSystem** fique verificando os *inputs* em elementos que não são interativos. Como podemos fazer isso?

Selecione uma alternativa

- A** Para evitar essa verificação desnecessária, precisamos desativar a propriedade `RaycastTarget` dos componentes gráficos que compõem nossos elementos.
- B** Para que o `EventSystem` não faça essa verificação, basta retirarmos o componente do tipo **collider** de dentro dos objetos.
- C** Quando um elemento é filho de outro, a Unity automaticamente verifica a colisão apenas com o objeto pai e por isso não precisamos nos preocupar.