Estrutura de repetição

**Repetição**

Utilizando For e While estamos mudando a posição do player de modo que ele sobe um degrau até chegar na variável degrausASubir que é sorteada em outro código.

/ Loop para subir a quantidade de degraus especificada

        for (int i = 0; i < degrausASubir; i++)

        {

            while (Vector3.Distance(transform.position, step.position) > 0.05f)

            {

                transform.position = Vector3.MoveTowards(transform.position, step.position, stepSpeed \* Time.deltaTime);

                yield return null;

            }

            degrauAtual++;

        }

**Decisão e Vetores**

Utilizando IF e Vetores no steps[0] podemos verificar se o player andou e, caso sim, pode reiniciar a corrida voltando para o passo 0 (step[0].position

public void Resetar()

    {

        // Verifica se existem degraus na lista antes de tentar resetar

        if (steps.Count > 0)

        {

            // Move a c�psula para a posi��o do primeiro degrau

            transform.position = steps[0].position;

            // Reseta o �ndice do degrau atual para 0

            degrauAtual = 0;

            isClimbing = false;

        }

    }

}

**Matriz**

Ainda não foi desenvolvido, mas terá o histórico perguntas, de forma que apresente o numero da pergunta, id, pergunta, alternativas e resposta correta