**Unity Colliders**

E.T.E.C Prof Bassilides de Godoy

LP- Aline

Lyuwan Galdino da Silva Santos

Ruan Ruales de Carvalho

## *Box Collider*

### Propriedades

Centro/Tamanho: Centro e Tamanho da caixa, medido no espaço local do objeto.

### Membros herdados

Corpo Rígido/Flexível anexado: O corpo rígido/flexível ao qual o colisor esta anexado.

Limites: O volume delimitador do espaço do mundo do colisor.

Contato Offset: Valor de deslocamento de contato deste colisor.

Ativado: Colisores habilitados irão colidir com outros Colisores, colisores desabilitados não.

Contatos modificáveis: Especifique se os contatos deste Colisores são modificáveis ​​ou não.

Material: material usado pelo colisor.

Material Compartilhado: material físico compartilhado deste colisor.

Gmae Object: O objeto do jogo ao qual este componente está anexado. Um componente é sempre anexado a um objeto de jogo.

Transform: O Transform anexado a este GameObject.

HIde Flags: O objeto deve ser escondido, salvo com a Cena ou modificável pelo usuário?

Nome: Autoexplicativo -\_-

#### Métodos Publicos

Ponto Mais Proximo: Retorna um ponto no colisor que está mais próximo de um determinado local.

Closest Point On Blounds: O ponto mais próximo da caixa delimitadora do colisor anexado.

Raycast: Lança um Raio que ignora todos os Colliders, exceto este.

Comparar Tag: Verifica a tag do GameObject em relação à tag definida.

On Colisor Enter/Exit: On Collision Enter/exit é chamado quando este colisor/corpo rígido começou/Parou a tocar outro corpo rígido/colisor.

On Colisor Stay: On Collision Stay é chamado uma vez por quadro para cada Colisor ou Rigidbody que toca outro Colisor ou Rigidbody.

On Trigger Enter/Exit: Quando um GameObject colide com outro GameObject, o Unity chama OnTriggerEnter/Exit.

On Trigger Stay: On Trigger Stay é chamado quase todos os quadros para todos os outros Colisor que estão tocando o gatilho. A função está no temporizador de física, portanto, não necessariamente executará todos os quadros.