

**1. Como é implementada a física do pulo do pássaro usando Rigidbody2D na Unity?**

- a) Usando o método Translate() para mover verticalmente
- b) Ajustando a posição manualmente no Update()
- c) Aplicando uma força com AddForce() no eixo Y
- d) Alterando diretamente o transform.position.y
- e) Usando SetVelocity() na física 3D

**Resposta correta:** c) Aplicando uma força com AddForce() no eixo Y

---

**2. Qual componente é usado para detectar colisões com obstáculos no Flappy Bird?**

- a) Rigidbody3D
- b) BoxCollider2D
- c) MeshCollider
- d) CapsuleCollider3D
- e) RigidBodyCollider

**Resposta correta:** b) BoxCollider2D

---

**3. Qual estratégia é mais eficiente para gerar canos infinitamente no jogo?**

- a) Criar um novo GameObject a cada segundo
- b) Usar a função Loop() no Start()
- c) Criar todos os obstáculos no início e esconder os que saem da tela
- d) Usar Object Pooling para reaproveitar obstáculos
- e) Adicionar canos manualmente via Editor

**Resposta correta:** d) Usar Object Pooling para reaproveitar obstáculos

---

**4. Por que o pássaro não se move horizontalmente como o cenário?**

- a) Para facilitar o controle de física e performance
- b) Porque o jogador controla apenas o cenário
- c) O movimento lateral causa bugs no Rigidbody
- d) Isso permite usar o sistema de câmera da Unity
- e) Para deixar o jogo mais fácil de programar

**Resposta correta:** a) Para facilitar o controle de física e performance

---

**5. Como o sistema de pontuação detecta que o jogador passou por entre os canos?**

- a) Contando colisões do pássaro com os obstáculos
- b) Verificando a altura do voo do pássaro
- c) Usando um trigger invisível entre os canos
- d) Através do tempo de voo do jogador
- e) Quando o jogador toca na tela

**Resposta correta:** c) Usando um trigger invisível entre os canos

---

**6. Quais componentes básicos o GameObject do pássaro deve ter?**

- a) Rigidbody2D, Collider2D, Animator
- b) Transform, Camera, BoxCollider
- c) Rigidbody3D, NavMesh, Canvas
- d) Sprite Renderer, Audio Source, NavMesh
- e) Trail Renderer, Capsule Collider, Rigidbody3D

**Resposta correta:** a) Rigidbody2D, Collider2D, Animator

---

**7. Qual é uma boa prática para organizar obstáculos no projeto?**

- a) Criar um prefab para cada obstáculo com variações
- b) Deixar todos os obstáculos dentro de um único GameObject
- c) Usar apenas código sem prefabs
- d) Editar manualmente o prefab sempre que necessário
- e) Salvar os obstáculos como cenas separadas

**Resposta correta:** a) Criar um prefab para cada obstáculo com variações

---

**8. Quais recursos são essenciais para criar um clone básico do Flappy Bird?**

- a) Apenas código-fonte e scripts
- b) Sprites, sons, fonte de texto e fundo
- c) Texturas 3D e modelagem em Blender
- d) Banco de dados para salvar progresso
- e) Áudio em 3D, shaders e scripts em Java

**Resposta correta:** b) Sprites, sons, fonte de texto e fundo

---

**9. Como você cria uma tela de "Game Over" na Unity?**

- a) Mudando a cor do fundo para vermelho
- b) Reiniciando a cena automaticamente após 3 segundos
- c) Exibindo um painel da UI com opções de reinício
- d) Pausando o jogo com Time.timeScale = 0
- e) Usando Application.Quit()

**Resposta correta:** c) Exibindo um painel da UI com opções de reinício

---

**10. O que deve ser considerado ao exportar o jogo como WebGL na Unity?**

- a) O jogo não pode conter sons
- b) Deve usar C++ em vez de C#

- c) Usar apenas gráficos 3D realistas
- d) Configurar corretamente o Compression Format e a pasta Build
- e) É obrigatório usar banco de dados online

**Resposta correta:** d) Configurar corretamente o Compression Format e a pasta Build