

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
-

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

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

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
-

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
-

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
-

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
-

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
-

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
-

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()`
-

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