**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) RigidAreaCollider

**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