

 07

## Destruindo os mísseis após um tempo fixo

Vamos fazer com que os mísseis tenham um tempo de vida fixo e que eles se autodestruam quando esse tempo acabar. Modifique o script `Missil` para definir esse novo comportamento:

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    void Start ()
    {
        alvo = GameObject.Find("Inimigo");
        AutoDestroiDepoisDeSegundos (10);
    }

    private void AutoDestroiDepoisDeSegundos(float segundos)
    {
        Destroy (this.gameObject, segundos);
    }
}
```

Além disso, altere também o método `Update` do `Missil` para que ele não altere a direção do míssil se o alvo não existir mais:

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    // Códigos anteriores

    void Update ()
    {
        Anda ();
        if (alvo != null)
        {
            AlteraDirecao ();
        }
    }
}
```

Agora teste novamente o jogo e observe o comportamento dos mísseis depois do inimigo ser destruído.

### Responda

INserir Código	Formatação

