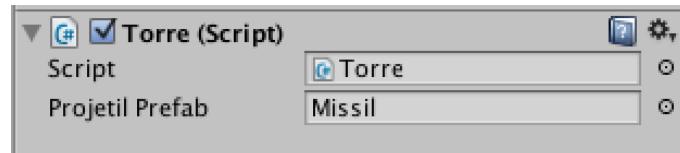


13

Indicando o game object que deve ser disparado

Nossa `Torre` ainda não pode atirar, pois não dissemos qual é o `GameObject` que representa nosso `Missil`. Para resolver isso, vamos selecionar `Hierarchy/Torre`.

Agora, é só arrastar `Project/Prefabs/Missil` para `Inspector` -> `Torre` -> `Projetil Prefab`.



Clique em `Play` e veja que nossa `Torre` atirará mísseis!

Agora, movimente nossa `Torre`. De onde os mísseis são disparados agora?

Responda

INserir Código		Formatação