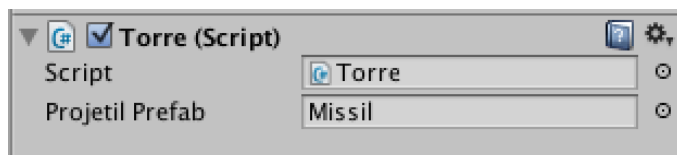


 13

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 -> Projétil Prefab`.



Clique em **Play** e veja que nossa Torre atirárá mísseis!

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

Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO
<div></div>	