

Conclusão

Transcrição

Avançamos bastante no desenvolvimento do nosso jogo nesta aula. Iniciamos codificando a criação de inimigos de forma dinâmica e revisamos todo o processo de instanciação e criação de *prefab*. Logo depois adicionamos comportamento aos inimigos para que pudessem nos perseguir e atirar em nossa nave.

Avaliamos os problemas de todo esse comportamento dinâmico e resolvemos alguns deles com os grupos de colisão. Aprendemos a agendar a execução de métodos com o `schedule`.

Por último vimos como podemos usar a herança para melhorar nosso código e consequentemente nosso jogo.