

12

## Adicionando interações

Para dar algum controle sobre o avião, precisamos fazer com que nosso jogo reconheça o clique do *mouse*. Assim, quando a pessoa que estiver jogando clicar na tela, vamos impulsionar nosso avião para cima e fazer com que ele suba um pouco, antes de voltar a cair.

Para isso, utilize o método `Input.GetButtonDown` e faça com que a Unity reconheça o clique do mouse, em seguida busque a referência ao componente `*Rigidbody` e chame o método `AddForce` para fazer o avião ir para cima.