



Criando torres dinamicamente (parte 1)

Vamos preparar nosso jogo para receber comandos do usuário e permitir que ele crie novas torres nas posições que ele escolher. Para isso criaremos um objeto `Jogo` que ficará responsável por isso.

- Clique com o botão direito dentro do `Hierarchy`, escolha `Create Empty` e renomeie o novo objeto criado para `Jogo`.
- Selecione o `Jogo` e no `Inspector` clique em `Add Component -> New Script`. Mude o nome do script para `Jogo` e clique em `Create and Add`.
- Arraste o script `Project/Jogo` para `Project/Scripts` e em seguida dê um duplo clique para editá-lo. Neste script, vamos verificar a cada novo quadro do nosso jogo se o jogador clicou em algum ponto do terreno.

```
public class Jogo : MonoBehaviour
{
    void Update ()
    {
        if (ClicouComBotaoPrimario())
        {
            //Constrói a torre... Em qual posição?
        }
    }

    private bool ClicouComBotaoPrimario()
    {
        return Input.GetMouseButtonDown (0);
    }
}
```

Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO