

 12

Gerenciando objetos

Depois de criarmos obstáculos infinitamente, precisamos destruir os obstáculos para que eles não fiquem consumindo o processamento do computador. Para isso, adicionarmos uma barreira de obstáculos com um colisor, fora da câmera do jogo.

Também precisamos adicionar um componente do tipo `rigidbody2D` nos obstáculos e alterar o componente **Obstáculo** para que ele reconheça o evento `OnTriggerEnter2D`. Quando esse evento é reconhecido, destruimos o obstáculo do nosso jogo.

Crie sua própria barreira de obstáculos e destrua os objetos do seu projeto.