

10

## Criação do míssil da torre

Neste momento, nosso míssil será um outro cubo. Então, vamos construí-lo?

- Clique com o botão direito em `Hierarchy` -> `3D Object` -> `Cube` .
- Não esqueça de renomear esse objeto para `Missil` .
- Selecione o `Missil` na aba `Scene` e arraste-o para a frente do canhão da nossa `Torre` .
- Vamos diminuir um pouco o tamanho desse `Missil` em `Inspector` -> `Transform` -> `Scale` com os valores `X = 0.2`, `Y = 0.2` e `Z = 0.4`

Agora, vamos organizar a estrutura de pastas do nosso jogo para que nossos elementos não fiquem bagunçados!

Clique com o botão direito em `Project` -> `Create` -> `Folder` e renomeie essa pasta para `Prefabs` . Agora, é só arrastar nosso `Missil` para dentro dessa pasta `Prefabs` .

Veja que, neste momento, temos dois `Missil` : um deles na aba `Hierarchy` e outro dentro de `Project/Prefabs` . Como nossos mísseis deverão ser criados pela `Torre` , podemos deletar o `Missil` da aba `Hierarchy` !

### Responda

INserir Código		Formatação
<div style="height: 100px;"></div>		