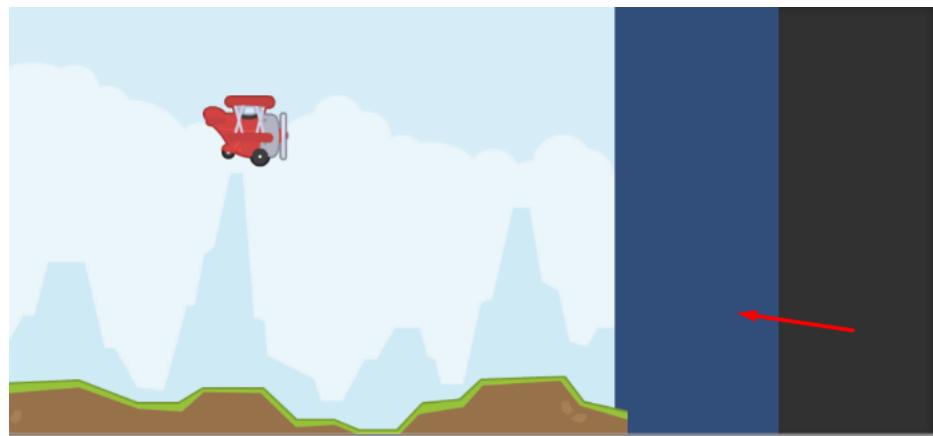


05

## Componente carrossel

Quando criamos um jogo, queremos sempre criar a sensação de que aquele mundo existe. Dentro do nosso jogo a sensação que queremos passar para a pessoa que estiver jogando é de que nosso avião que está se movendo. Para isso, precisamos fazer o piso e o fundo se moverem na direção contrária a do avião.

Ao fazermos isso, tanto o piso quanto o fundo começavam a sumir e acabamos vendo a cor de fundo da Unity.



Como não é isso que queremos, precisamos fazer uma espécie de carrossel, onde duplicamos as imagens para que elas fiquem em *looping*. Dessa forma conseguimos fazer com que o fundo do jogo ficasse sempre escondido e as imagens davam a impressão de movimento infinito para o jogo.

Faça seu próprio carrossel de imagens e de essa impressão de movimento para o jogo.