

12

## Nossa torre pode disparar mísseis

Agora, vamos fazer nossa Torre disparar um Missil !

No nosso script Project/Scripts/Torre , vamos criar o método Atira que instanciará um novo Project/Prefabs/Missil :

```
public class Torre : MonoBehaviour
{
    public GameObject projetilPrefab;

    private void Atira ()
    {
        Instantiate (projetilPrefab);
    }
}
```

Ainda não estamos chamando esse método Atira em nenhum lugar. Vamos chamá-lo dentro do Start da nossa Torre :

```
public class Torre : MonoBehaviour
{
    void Start ()
    {
        Atira ();
    }
}
```

Clique em Play e veja se já é possível atirar. O que houve?

### Responda

INserir Código		Formatação

