



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
<div></div>	

