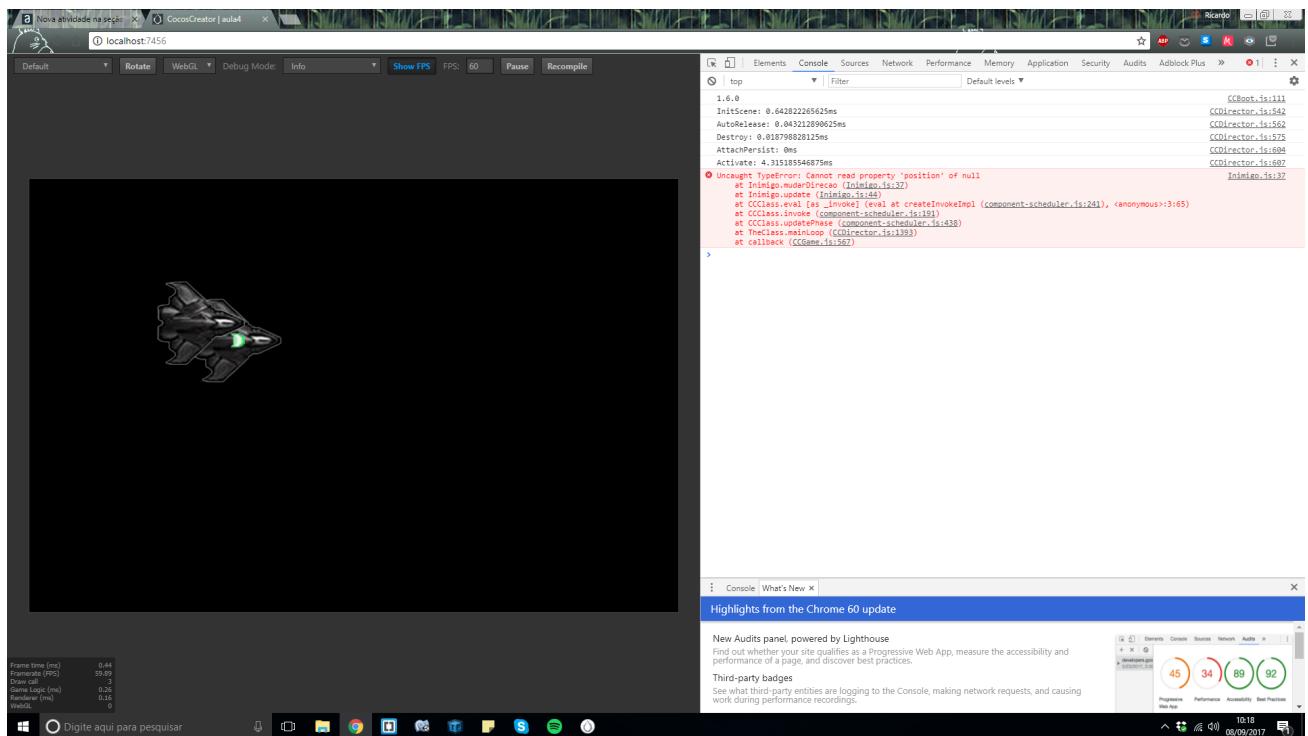


09

Recriando o comportamento dos inimigos

Nessa aula fizemos um script para que o inimigo se comportasse da maneira que queríamos, seguindo o jogador e atirando em sua direção de tempos em tempos. Para isso criamos um novo script que chamamos de "Inimigo" e revimos conceitos do curso inteiro, como vetores, movimentação, instanciação e agendamento de chamada de métodos; além de novos conceitos como a separação dos objetos em grupos de colisão e herança.

Recie esse script e pense nele como um exercício de revisão do curso até esse momento. Não se esqueça que ao destruir a nave do jogador o jogo irá parar por causa de uma referência nula, já que o Inimigo sempre busca a posição do jogador todo frame para saber qual direção deve seguir.



Para resolvemos isso criamos a propriedade "vida" na classe jogador e ao invés de destruí-lo apenas reduzimos sua vida.