



Colidindo nosso tiro com o inimigo

Depois de criarmos dinamicamente nosso tiro precisávamos adicionar algum meio dele destruir nosso inimigo. Para isso utilizamos **colliders** e alteramos a classe "Tiro" para receber o evento de colisão:

```
onCollisionEnter: function()  
{  
  
},
```

Agora que você tem a nave do jogador atirando na direção do mouse, faça com que os tiros colidam e destruam o a nave inimiga.