

Danos de Ataque

Você pode fazer download do projeto Unity como ele está ao final desta aula [clicando aqui](#) (https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-3/raw/master/Final_Aula06.zip).

Agora que já temos a animação, temos que fazer o dano de ambas as partes acontecerem. Vamos tratar isso?

Vamos então primeiramente fazer o Chefe atacar o personagem. Como estamos utilizando as mesmas animações, é só chamar aquele método que definimos lá no primeiro curso, trocando somente os valores do dano.

```
void AtacaJogador ()
{
    int dano = Random.Range(30, 50);
    Jogador.GetComponent<ControlaJogador>().TomarDano(dano);
}
```

Para o inimigo atacar o Jogador, temos que fazer algumas modificações no *script* Bala e no ControlaChefe .

No ControlaChefe vamos incluir os métodos de TomarDano e Morte a partir da interface IMatavel . Vamos fazer basicamente o que fizemos nos nossos zumbis, lembrando só de ao morrer desabilitar o NavmeshAgent .

```
public void TomarDano(int dano)
{
    statusInimigo.Vida -= dano;
    if(statusInimigo.Vida <= 0)
    {
        Morrer();
    }
}

public void Morrer()
{
    agente.enabled = false;
    animacaoInimigo.Morrer();
    movimentaInimigo.Morrer();
    this.enabled = false;
    Destroy(gameObject, 2);
}
```

Agora no script da Bala , vamos fazer um switch de Tags para as Tags do Inimigo e do Chefe.

```
switch(objetoDeColisao.tag)
{
    case "Inimigo":
        objetoDeColisao.GetComponent<ControlaInimigo>();;
        break;
    case "ChefeDeFase":
        objetoDeColisao.GetComponent<ControlaChefe>().TomarDano(1);
```

```
break;  
}
```

Troque também o `Status` do Chefê como a velocidade e a vida.

Se você testar seu jogo agora, você vai notar que o Boss não cai pelo chão como os zumbis normais. Para mudar isso temos que ir no `script MovimentoPersonagem` e incluir uma linha no método `Morrer` que desabilita o **Is Kinematic** do Rigidbody.

```
meuRigidbody.isKinematic = false;
```