



14

Ação quando os inimigos chegam ao fim do caminho

Em `Scene`, vamos desativar a aba `2D`. Agora, selecionaremos o `Chao` e pressionaremos a tecla `F` para centralizá-lo.

Precisamos, de algum modo, detectar quando os inimigos chegarem ao fim do caminho. Então, no nosso `FimDoCaminho`, vamos criar um detector.

- Em `Hierarchy` vamos selecionar `FimDoCaminho` e, logo, em `Inspector` -> `Add Component` -> `Physics` -> `Box Collider`.
- Em `Inspector` -> `Box Collider`, vamos alterar o `Size Z = 0.15` e marcar o `checkbox` `Is Trigger`.

Para definir o que acontece quando um `Inimigo` cruza nosso `FimDoCaminho`, vamos criar um script.

Com o `FimDoCaminho` selecionado vamos em `Inspector` -> `Add Component` -> `New Script`, chamaremos de `DetectorDeCruzamento` e `Create and Add`.

Agora, vamos arrastar esse `DetectorDeCruzamento` para a pasta `Project/Scripts`.

Com o `DetectorDeCruzamento` aberto, vamos implementar o método `OnTriggerEnter`:

```
public class DetectorDeCruzamento : MonoBehaviour
{
    void OnTriggerEnter (Collider collider)
    {
        Debug.Log ("Chegou no fim do caminho!");
    }
}
```

Clique em `Play` e aguarde os inimigos chegarem ao fim do caminho. Por que a mensagem não foi exibida no console?

Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO

