

 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
<div style="height: 200px;"></div>		

