



04

Detectando colisões

Primeiro vamos fazer com que o `Missil` disparado pela torre seja destruído quando colidir com algum outro objeto.

- Na aba `Project`, selecione o `Missil` e em `Inspector` -> `Box Collider` marque a opção `Is Trigger`. Com isso dizemos para o Unity que a colisão deste objeto será utilizada como um gatilho para executar algum script.
- Ainda no `Inspector`, clique no botão `Add Component`, selecione `Physics` -> `Rigidbody` e no componente `Rigidbody` que foi adicionado desmarque a opção `Use Gravity` pois não queremos que nosso míssil seja afetado pela gravidade.
- Agora adicione um novo método no nosso script `Missil` para lidar com a colisão:

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    // Códigos anteriores

    void OnTriggerEnter (Collider elementoColidido)
    {
        Destroy (this.gameObject);
    }
}
```

Teste o jogo clicando no botão `Play`. O que acontece agora quando o `Missil` colide com algum outro objeto?

Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO