

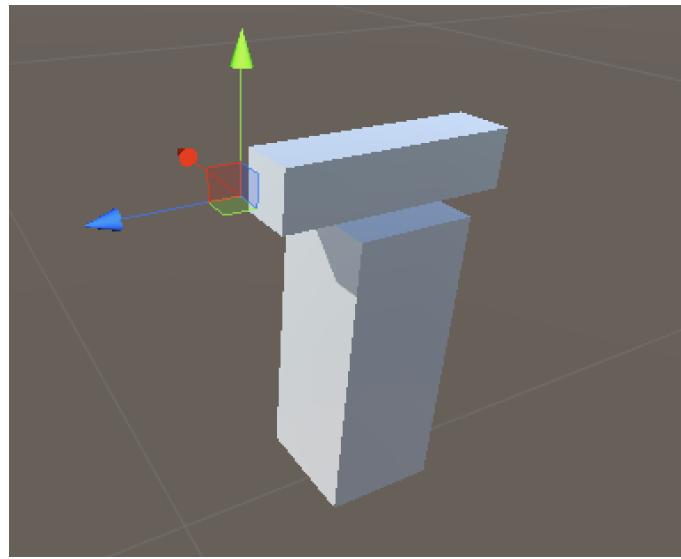
14

Aprimorando o disparo da Torre

Ao mover a `Torre`, o disparo continua saindo do ponto anteriormente definido e não acompanha a nova posição do `CanhaoDaTorre`. Vamos, agora, deixar o ponto de disparo vinculado ao `CanhaoDaTorre`.

- Em `Hierarchy`, vamos selecionar o `CanhaoDaTorre` com o botão direito e `Create Empty`. Agora, renomeie para `PontoDeDisparo`.
- Vamos alterar a posição do `PontoDeDisparo` indo em `Inspector` -> `Transform` -> `Position` e colocando `X = 0, Y = -0.1` e `Z = 0.8`.

Com isso, nosso `PontoDeDisparo` deverá ficar na frente do `CanhaoDaTorre`.



Para disparar nosso `Missil` a partir do `PontoDeDisparo`, precisaremos alterar nosso script da `Torre` que está em `Project/Scripts/Torre`.

Como é o método `Atira` o responsável por disparar nosso `Missil`, vamos modificá-lo:

```
public class Torre : MonoBehaviour
{
    private void Atira ()
    {
        GameObject pontoDeDisparo =
            this.transform.Find ("CanhaoDaTorre/PontoDeDisparo").gameObject;
        Vector3 posicaoDoPontoDeDisparo = pontoDeDisparo.transform.position;
        Instantiate (projetoPrefab, posicaoDoPontoDeDisparo, Quaternion.identity);
    }
}
```

Agora, ao clicar em *play*, de onde nossos mísseis são disparados?

Responda

INserir CÓDIGO		FORMATAÇÃO
