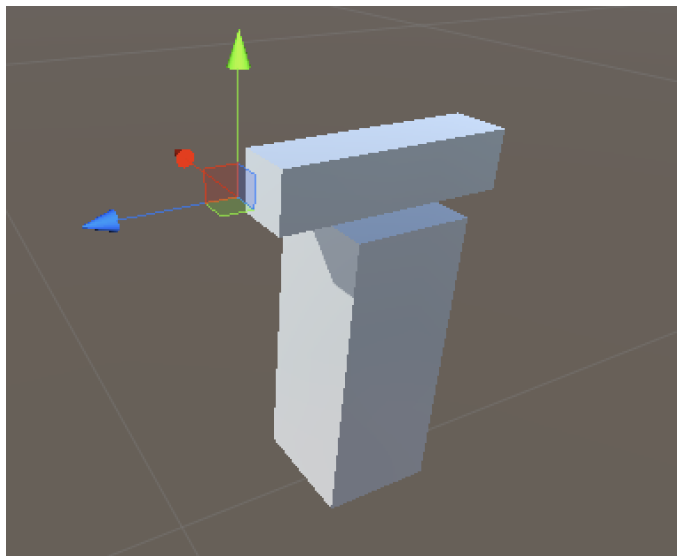


Aprimorando o disparo da Torre

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