



Melhorando nosso jogo

Nosso jogo tem um desafio muito simples até esse momento. Do jeito que fizemos até agora o objetivo do jogo é manter o avião no centro da tela. Como isso não é muito interessante, optamos por variar a altura dos obstáculos durante o jogo. Isso foi feito durante a criação do obstáculo.

Ou seja, utilizamos o método `Awake` para variar a altura dos obstáculos. Essa variação era aleatória e foi feita utilizando o método `Random.Range()`, onde o intervalo era definido por uma propriedade da classe.

Depois de variarmos a posição dos obstáculos vimos que os controle do avião não estavam muito precisos, o que dificultava o jogo. Para arrumar os controles do avião precisamos anular os efeitos das forças que estavam sendo aplicadas nele, logo antes de impulsionar ele para cima.

Ajuste seu jogo para que ele tenha um desafio maior e faça com que o avião seja mais fácil de controlar.