

## Definindo interações entre o tiro e o inimigo

Para criar a mecânica básica do jogo adicionamos interações entre os objetos do nosso jogo e fizemos com que nossa nave disparasse objetos do tipo **Tiro** na direção do *mouse*. Como queríamos utilizar o sistema de colisão da Cocos precisamos adicionar a linha de código

```
cc.director.getCollisionManager().enabled = true;
```

Para ativar o sistema de colisão. O que mais foi preciso fazer para que o **Tiro** colidisse com o **Inimigo**?

Selecione uma alternativa

- A** Precisamos adicionar o evento **OnCollisionEnter** em nosso script do Tiro e pedir para que quando haja a colisão entre o Tiro e o Inimigo os dois sejam destruídos.
- B** Precisamos adicionar o componente **RigidBody** em nosso *Tiro* e no nosso *Inimigo* para que o evento de colisão fosse reconhecido pela Cocos e destruísse automaticamente tanto o *Tiro* quando o *Inimigo*
- C** Precisamos adicionar um componente do tipo **Collider** em nosso *Tiro* e no nosso *Inimigo* para que o sistema da Cocos detectasse a colisão entre esses dois objetos e disparasse o evento de **OnCollisionEnter**