

10

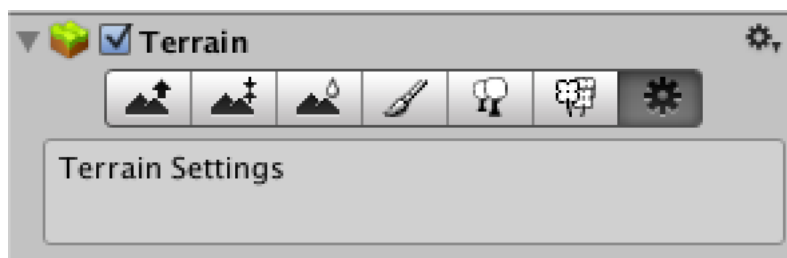
## Construindo o terreno

Vamos criar o terreno do nosso jogo! Basta clicarmos com o botão direito em **Hierarchy** e **Create -> 3D Object -> Terrain**. Vamos aproveitar e renomear esse terreno para **Chao**, na aba **Inspector**.

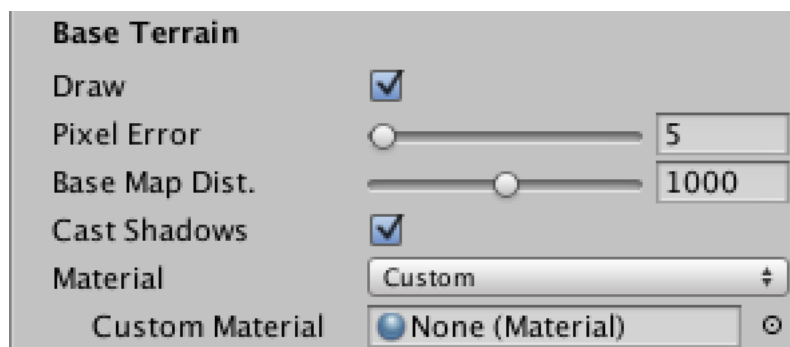
Cuidado para não criar o **Chao** dentro do **Inimigo**. Neste momento, nossos *game objects* devem ficar no mesmo nível em vez de um dentro do outro.

Agora, vamos selecionar o **Chao**, pois precisamos alterar algumas das suas propriedades:

1. Em **Inspector -> Transform -> Position** vamos deixar **X = -7**, **Y = 0** e **Z = -4**.
2. Na aba **Inspector** em **Terrain**, vamos selecionar o botão com uma engrenagem (o *Terrain Settings*).



- No grupo **Base Terrain**, selecione **Custom** para **Material**.



- Em **Resolution**, colocaremos **Terrain Width = 14**, **Terrain Length = 8**, **Terrain Height = 16** e **Heightmap Resolution = 129**.

Com o **Chao** criado, vamos criar uma pasta no nosso projeto.

1. É só clicar com o botão direito em **Project -> Create -> Folder** e renomear essa pasta para **Assets**.
2. Agora, vamos arrastar o **Project/New Terrain** para a pasta **Assets**.

Neste momento, quantos *game objects* temos no nosso jogo?

### Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO

