

Movimentando o inimigo (parte 1)

Precisamos agora fazer com que nosso Inimigo se mova. Primeiramente, vamos adicionar um novo comportamento a ele para que ele possa utilizar a NavMesh como referência para se locomover.

1. Com o Inimigo selecionado, clique no botão Add Component e selecione Navigation -> Nav Mesh Agent .
 2. Em Inspector -> Nav Mesh Agent -> Agent Size , coloque Radius = 0.1 e Height = 0.2 . Esses parâmetros representam o raio e a altura do nosso Inimigo que serão considerados quando este estiver se locomovendo pela NavMesh .
-