

 16

Movimentando o inimigo (parte 1)

Precisamos agora fazer com que nosso `Inimigo` se move. 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` .
-