

 15

## Alinhamento do inimigo no caminho

Vamos preparar o nosso `Inimigo` para que ele consiga se mover pelo caminho. Para isso, vamos posicioná-lo no início do caminho e orientá-lo na direção do caminho.

1. Selecione o objeto `Inimigo` na aba `Hierarchy` e posicione-o no início do caminho. Para isso utilize a ferramenta apresentada na figura abaixo.

Para não corrermos o risco de alterarmos a posição `Y` do inimigo ao movê-lo, podemos movimentá-lo clicando e arrastando sobre as setas vermelha e azul. Desse modo, o movimento fica restrito ao eixo selecionado.

1. Agora rotacione o `Inimigo` para que seu eixo `Z` aponte na direção do caminho. Para isso, selecione o `Inimigo` e no `Inspector` -> `Transform` clique e arraste sobre o eixo `Y` para rotacionar até que o eixo `Z` aponte para a direção correta.