

Movimentando o inimigo (parte 3)

Agora, vamos manipular nosso script recém criado.

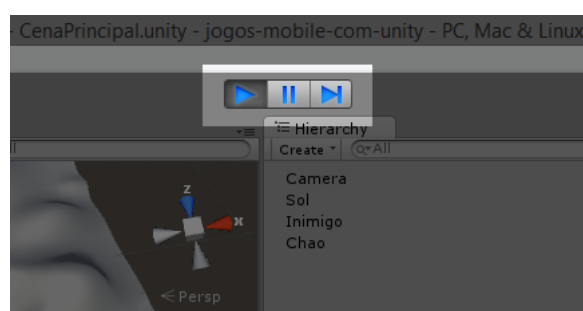
1. Na aba `Project`, dê um duplo clique em `Inimigo` (dentro de `Script`).
2. A ferramenta externa *MonoDevelop* para edição dos scripts será aberta. Vamos digitar o seguinte código nesta ferramenta:

```
public class Inimigo : MonoBehaviour
{
    void Start ()
    {
        NavMeshAgent agente = GetComponent<NavMeshAgent>();
        agente.SetDestination (/*como saberemos a coordenada do fim do caminho?*/);
    }
}
```

1. Precisamos criar um objeto no fim do caminho para utilizar como referência no nosso script. Clique com o botão direito dentro da aba `Hierarchy` e selecione `Create Empty`. Em seguida, renomeie o objeto criado para `FimDoCaminho`.
2. Selecione o objeto `FimDoCaminho` e em `Inspector` -> `Transform` clique no botão com a engrenagem (*Settings*) e selecione `Reset Position`.
3. Agora reposicione o `FimDoCaminho` de modo que ele esteja no final do caminho mas continue dentro da `NavMesh`.
4. De volta ao nosso script, agora podemos indicar o `FimDoCaminho` como destino para nosso objeto:

```
public class Inimigo : MonoBehaviour
{
    void Start ()
    {
        NavMeshAgent agente = GetComponent<NavMeshAgent>();
        GameObject fimDoCaminho = GameObject.Find ("FimDoCaminho");
        Vector3 posicaoDoFimDoCaminho = fimDoCaminho.transform.position;
        agente.SetDestination (posicaoDoFimDoCaminho);
    }
}
```

1. Para testar nosso jogo e verificar que o `Inimigo` se move como esperamos, clique no botão `Play` localizado no centro da barra superior do editor como indicado na figura. Para encerrar o teste, clique novamente no mesmo botão.



O que aconteceu com nosso inimigo?

Responda

INSERIR CÓDIGO		FORMATAR