

18

## Mísseis teleguiados

Vamos fazer nosso `Missil` perseguir o `Inimigo`. Para isso, vamos alterar nosso script em `Project/Scripts/Missil` para que o `Missil` ande e altere sua direção a cada intervalo de tempo.

Vamos chamar um método **que ainda não existe** chamado `AlteraDirecao`:

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    [Range(0,5)]
    public float velocidade;

    void Update ()
    {
        Anda ();
        AlteraDirecao ();
    }
}
```

No nosso método `AlteraDirecao` precisaremos rotacionar nosso `Missil` para a direção do alvo. Usando a classe `Quaternion`:

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    private void AlteraDirecao()
    {
        Vector3 posicaoAtual = transform.position;

        // Quem é esse alvo?
        Vector3 posicaoDoAlvo = alvo.transform.position;

        Vector3 direcaoDoAlvo = posicaoDoAlvo - posicaoAtual;
        transform.rotation = Quaternion.LookRotation (direcaoDoAlvo);
    }
}
```

Nosso código já está quase pronto, mas como pegaremos esse `alvo`?

Precisaremos trazer para nosso script o objeto `Inimigo` que está na cena do jogo. Então, logo ao instanciarmos esse `Missil` teremos que buscar esse `Inimigo`.

Basta usarmos o método `Find` da classe `GameObject`:

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    //...
```

```
private GameObject alvo;

void Start ()
{
    alvo = GameObject.Find("Inimigo");
}

//Métodos anteriores...
}
```

Clique em *Play* e veja nossos mísseis perseguirem o *Inimigo*! Porém, o que acontece quando o *Missil* atinge o *Inimigo*?

### Responda

INserir CÓDIGO		FORMATAÇÃO
<div style="height: 150px;"></div>		