

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 ()
    {
        Andar ();
        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 a 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