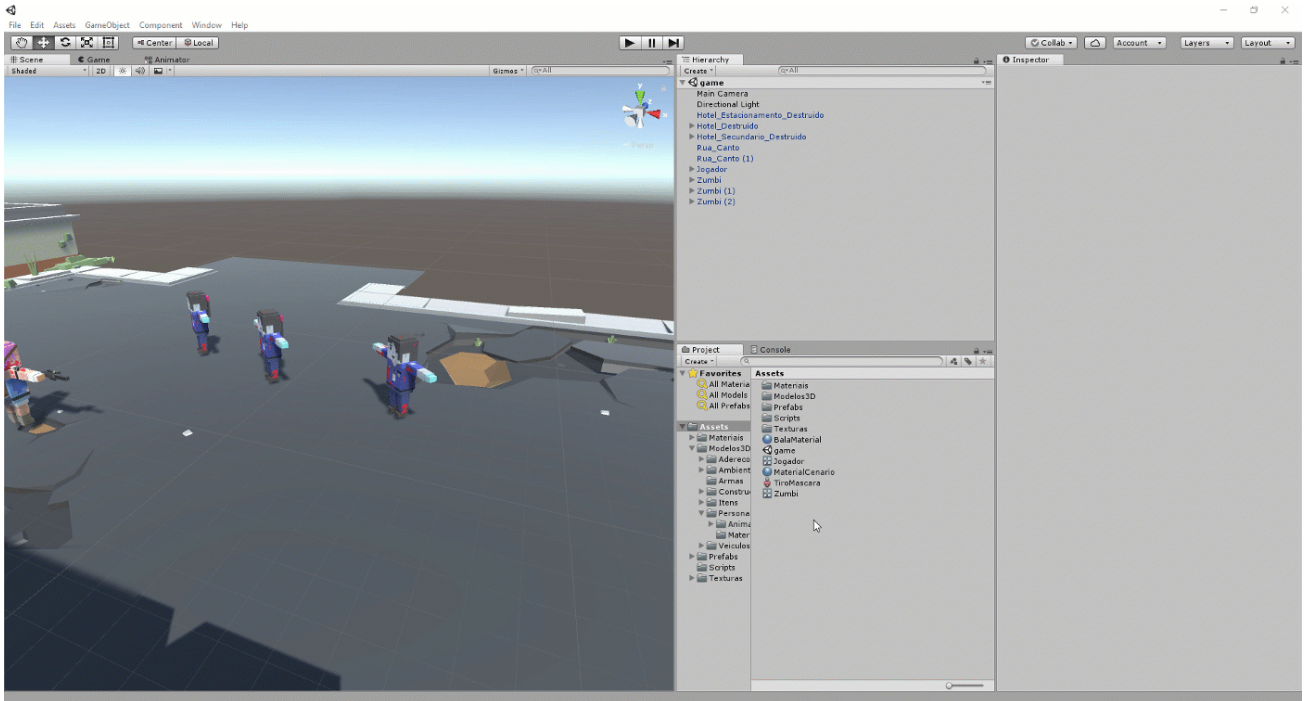


Destruindo Zumbis

Nossa bala está batendo nos personagens mas ela gera uma força neles que faz eles se movimentarem quando recebem um tiro, para retirar essa força temos que modificar algumas configurações no objeto aqui no **Unity**.

Para isso vamos clicar no *Prefab* da nossa **Bala** e no **Box Collider** que já foi criado quando criamos o Cubo que deu origem a ela vamos marcar a opção **Is Trigger**.



O **Is Trigger** vai transformar nossa **Bala** a colisão do objeto somente num gatilho para alguma coisa, ou seja podemos computar colisão pelo código mas a colisão não acontece de fato fisicamente no **Unity** que é exatamente o que queremos.

Agora temos que destruir nosso Inimigo afinal estamos atirando nele certo? Como podemos fazer isto?

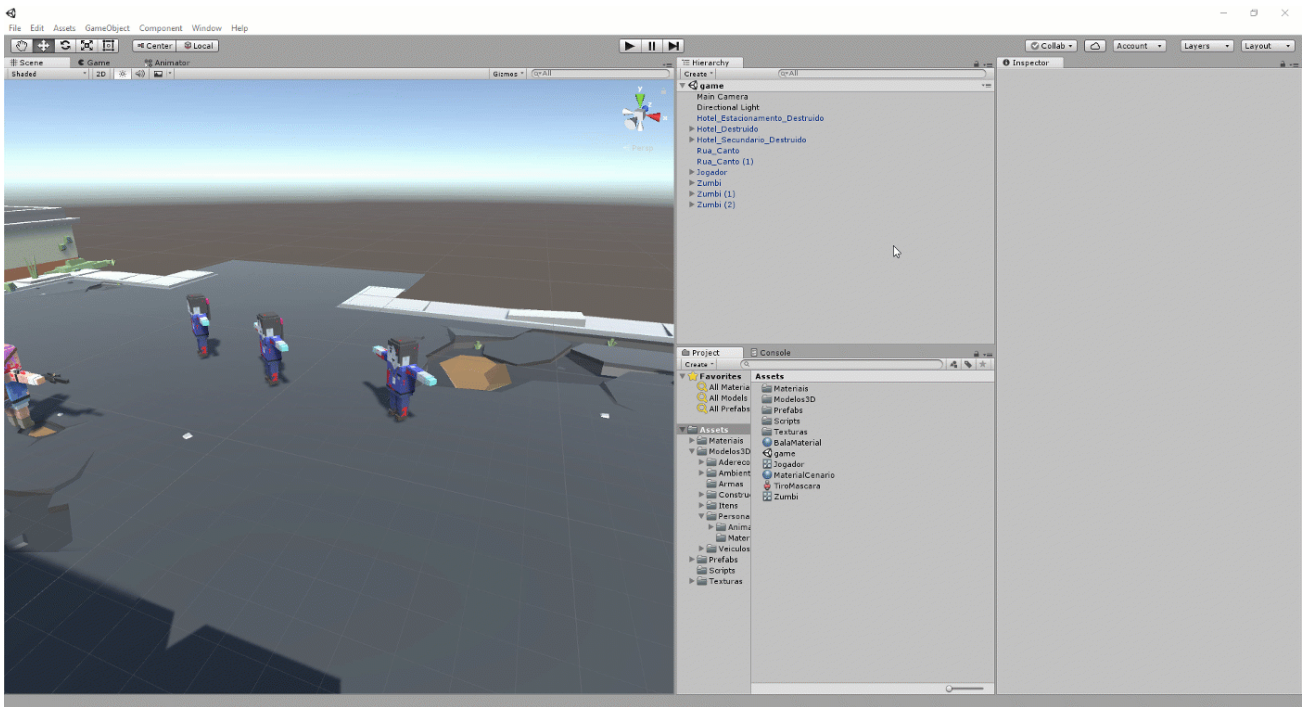
Vamos abrir o código `Bala` e nesse método abaixo do `Update` vamos declarar o método `OnTriggerEnter` do **Unity**.

Este método a **Unity** nos fornece é bastante interessante porque ele recebe dentro de parênteses um parâmetro para guardar qual objeto colidiu com o objeto que tem o Script então vamos mudar o método para:

```
void OnTriggerEnter (Collider objetoDeColisao)
{

}
```

Tendo o objeto que colidiu com a **Bala** temos que verificar se esse objeto é o nosso Inimigo para isso vamos marcá-lo com uma *Etiqueta (Tag)* vamos então criar uma Tag indo no menu acima da parte do Transform de qualquer objeto e selecionando **Tag > Add Tag** e criar uma Tag chamada `Inimigo`, depois disso vamos no Inimigo e temos que marcá-lo com ela selecionando a Tag que acabamos de criar.



Agora temos que no método do Unity perguntar para o código com o `if` se o objeto que colidimos é o Inimigo para isto vamos utilizar a Tag que colocamos nele.

```
void OnTriggerEnter(Collider objetoDeColisao)
{
    if(objetoDeColisao.tag == "Inimigo")
    {

    }
}
```

Quando estamos dentro deste `if` tudo que fizermos agora será aplicado quando a nossa **Bala** colidir com o Inimigo então vamos destruir o Inimigo utilizando o método `Destroy()` que dentro dos parênteses recebe o objeto que queremos colidir no caso é a variável `objetoDeColisao` já que ela dentro deste `if` representa somente nosso Inimigo.

Só que a variável é do tipo `Collider` que representa um colisor então vamos passar do colisor para o objeto utilizando o

```
void OnTriggerEnter(Collider objetoDeColisao)
{
    if(objetoDeColisao.tag == "Inimigo")
    {
        Destroy(objetoDeColisao.gameObject);
    }
}
```

Agora estamos destruindo nossos Inimigos mas a **Bala** continua no jogo, para o caso dela não precisamos testar nada se a **Bala** colidir com qualquer coisa temos que destruí-la então vamos mudar o código para:

```
void OnTriggerEnter(Collider objetoDeColisao)
{
    if(objetoDeColisao.tag == "Inimigo")
```

```
{  
    Destroy(objetoDeColisao.gameObject);  
}  
  
Destroy(gameObject);  
}
```

Desta forma estamos destruindo o próprio objeto que tem o *Script* que estamos criando.