



06

Destruindo o inimigo ao ser atingido

Como o objetivo do `Missil` é destruir os inimigos, vamos fazer com que quando o `Missil` atinja um `Inimigo`, ambos sejam destruídos. Para isso altere o script `Missil`:

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    // Códigos anteriores

    void OnTriggerEnter (Collider elementoColidido)
    {
        if (elementoColidido.CompareTag ("Inimigo"))
        {
            Destroy (this.gameObject);
            Destroy (elementoColidido.gameObject);
        }
    }
}
```

Teste o jogo novamente e veja que agora o inimigo é destruído quando é atingido pelo míssil. Mas o que acontece com os demais mísseis que tinham aquele inimigo como alvo?

Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO
<div></div>	