

15

## Adicionando um rigidbody ao Inimigo

Quando os inimigos atingem o `FimDoCaminho`, a mensagem não é impressa pois apesar de termos dois objetos com `collider`, nenhum deles é um objeto com física! Então, vamos transformar nosso `Inimigo` num objeto físico:

- Vamos selecionar `Project/Prefabs/Inimigo` e `Inspector` -> `Add Component` -> `Physics` -> `Rigidbody` .
- Nesse `Rigidbody` desmarque o `checkbox Use Gravity` .

Clique em `Play`. O que é exibido no console quando o inimigo chega ao fim do caminho?

### Responda

INserir CÓDIGO		FORMATAÇÃO
<div style="height: 400px;"></div>		