



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