

16

## Destruindo o inimigo e perdendo vida

Precisamos destruir o `Inimigo` ao cruzar o `FimDoCaminho`, então, vamos selecionar `Project/Settings/DetectorDeCruzamento` e alterar o método `OnTriggerEnter`:

```
public class DetectorDeCruzamento : MonoBehaviour
{
    void OnTriggerEnter (Collider collider)
    {
        Debug.Log ("Chegou no fim do caminho!");
        Destroy (collider.gameObject);
    }
}
```

Clique em `Play` e veja os inimigos serem destruídos ao cruzarem o `FimDoCaminho`. Agora, só precisamos fazer o jogador perder vidas.

Sempre que um `Inimigo` atravessar nosso `DetectorDeCruzamento`, vamos fazer nosso `Jogador` perder vida. Então, precisaremos de um atributo `Jogador` e teremos esse comportamento:

```
public class DetectorDeCruzamento : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private Jogador jogador;

    void OnTriggerEnter (Collider collider)
    {
        if (collider.CompareTag ("Inimigo"))
        {
            Debug.Log ("Chegou no fim do caminho!");
            Destroy (collider.gameObject);
            jogador.PerdeVida ();
        }
    }
}
```

Na classe `Jogador`, o método `PerdeVida` fica assim:

```
public class Jogador : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private int vida;

    public void PerdeVida ()
    {
        vida--;
    }
}
```

Agora, precisamos vincular um `game object` que represente nosso `Jogador` ao `game object` `FimDoCaminho`.

Basta selecionar `Hierarchy/FimDoCaminho` e arrastar `Hierarchy/DadosDoJogador` para `Inspector` -> `Detector De Cruzamento` -> `Jogador` .

Rode o jogo e veja que o jogador perde vida quando um inimigo atinge o fim do caminho. O que acontece quando nossas vidas chegam a zero?

## Responda

|                                    |  |            |
|------------------------------------|--|------------|
| INserir CÓDIGO                     |  | FORMATAÇÃO |
| <div style="height: 150px;"></div> |  |            |