



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 o 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 |
|----------------|------------|
|                |            |