

 09

Agrupando game objects

Temos dois objetos independentes, mas na realidade esses objetos são partes de um objeto em comum, a nossa torre. Vamos dizer isso para o Unity.

- Clique com o botão direito em `Hierarchy` -> `Create Empty` .
- Vamos renomear esse objeto para `Torre` .
- Com a `Torre` selecionada, em `Inspector` -> `Transform` -> `Position`, deixe `X = 0, Y = 0, Z = 0`

Agora, é só arrastar os objetos `CorpoDaTorre` e `CanhaoDaTorre` para dentro do objeto `Torre` ! Dessa forma, temos um objeto composto por vários outros objetos.

Na tela do jogo, o que acontece ao arrastar o objeto `Torre` ?

Responda

| INserir Código | | Formatação |
|----------------|--|------------|
| | | |