

Aumentando a resistência dos inimigos

Nosso jogo agora ficou fácil demais já que um míssil é suficiente para destruir o inimigo. Vamos aumentar a resistência do inimigo atribuindo a ele **pontos de vida** e fazendo com que os mísseis sejam capazes de causar um número fixo de **pontos de dano**. Quando os **pontos de vida** do inimigo chegarem a 0 então ele é destruído.

- Adicione um atributo para marcar os pontos de vida no script `Inimigo` :

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

- Analogamente, adicione agora um atributo para marcar os pontos de dano causados pelo `Missil` :

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private int pontosDeDano;
}
```

- Agora que temos esses atributos, podemos definir os pontos de vida iniciais do `Inimigo` e os pontos de dano do `Missil` pelo `Inspector`. Selecione o `Inimigo` na aba `Hierarchy` e em `Inspector` -> `Inimigo` -> `Vida` coloque 10. Depois, selecione o `Missil` na aba `Project` e em `Inspector` -> `Missil` -> `Pontos De Dano` coloque 2.
- Agora modifique o comportamento da colisão do `Missil` para que ele reduza os pontos de vida do `Inimigo` conforme a quantidade de pontos de dano que o `Missil` causa:

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    void OnTriggerEnter (Collider elementoColidido) {
        if (elementoColidido.CompareTag ("Inimigo"))
        {
            Destroy (this.gameObject);
            Inimigo inimigo = elementoColidido.GetComponent<Inimigo>();
            inimigo.RecebeDano(pontosDeDano);
        }
    }
}
```

- Modifique também o script do `Inimigo` para incluir um método que reduza uma certa quantidade de pontos de vida e destrua o `Inimigo` caso esses pontos cheguem a 0 :

```
public class Inimigo : MonoBehaviour
{
    public void RecebeDano(int pontosDeDano)
    {
        vida -= pontosDeDano;
        if (vida <= 0)
```

```
{  
    Destroy(this.gameObject);  
}  
}
```

Agora teste o jogo e note quantos mísseis são necessários para destruir um inimigo.

Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO