

[05]

Diferenciando colisões entre diferentes objetos

Nosso `Missil` está sendo destruído sempre que colide com o cenário ou com um inimigo. Como nosso cenário tem muitas elevações e os inimigos se movem bastante, o `Missil` tem muita dificuldade em atingir o inimigo sem colidir com o terreno.

Vamos modificar um pouco comportamento do `Missil` de modo que ele só seja destruído quando atingir um inimigo.

- Primeiro precisamos ter alguma forma de distinguir entre o cenário e um inimigo. Para isso utilizaremos o recurso de `Tags` do Unity. Selecione o `Inimigo` e em `Inspector` -> `Tag` selecione `Add Tag...`.
- Agora clique no botão `+` em `Inspector` -> `Tags` e preencha `Tag 0 = Inimigo`.
- Selecione novamente o `Inimigo` na aba `Hierarchy` e em `Inspector` -> `Tag` selecione `Inimigo`.
- Agora que o objeto `Inimigo` possui uma etiqueta `Inimigo` associada a ele, utilize essa nova informação para distinguir o objeto com o qual o `Missil` colidiu no método `OnTriggerEnter`:

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    // Códigos anteriores

    void OnTriggerEnter (Collider elementoColidido)
    {
        if (elementoColidido.CompareTag ("Inimigo"))
        {
            Destroy (this.gameObject);
        }
    }
}
```

Teste o jogo novamente. O que acontece com o `Missil` agora?

Responda

INserir CÓDIGO		FORMATAÇÃO
<div style="height: 400px;"></div>		

