



Disparando vários mísseis (parte 2)

Para definirmos um intervalo de disparo, precisamos novamente alterar nosso script `Project/Scripts/Torre`.

Vamos contar o tempo entre um disparo e outro e, somente quando ultrapassar o `tempoDeRecarga` da `Torre`, dispararemos um novo `Missil`:

```
public class Torre : MonoBehaviour
{
    private float momentoDoUltimoDisparo;

    [Range(0,3)]
    public float tempoDeRecarga = 1f;

    private void Atira ()
    {
        float tempoAtual = Time.time;
        if (tempoAtual > momentoDoUltimoDisparo + tempoDeRecarga) {
            momentoDoUltimoDisparo = tempoAtual;

            // Código que já tínhamos nesse método...
        }
    }
}
```

Clique em *Play* e veja os mísseis sendo disparados a cada segundo.

Veja que colocamos `[Range(0,3)]` logo acima do `tempoDeRecarga`. Com o jogo rodando, clique no *gameObject* da `Torre` e olhe sua aba *Inspector*. Como o `Tempo De Recarga` é exibido?

Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO
<div></div>	

