

17

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

