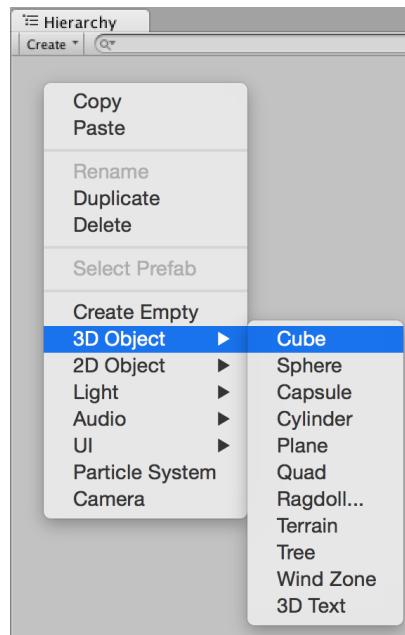


08

Construindo a primeira torre

Vamos criar um novo objeto no nosso jogo: a torre! Como nossa torre será composta por cubos, vamos criar um novo `3D Object` clicando com o botão direito dentro de `Hierarchy` e `3D Object -> Cube`.



- Com o `Cube` selecionado no `Hierarchy`, vamos alterar seu nome para `CorpoDaTorre` lá na aba `Inspector`.
- Vamos também alterar sua posição. Em `Inspector` -> `Transform` -> `Position` vamos colocar `X = 0, Y = 0.65` e `Z = 0`
- Por fim, vamos redimensionar esse cubo. Em `Inspector` -> `Transform` -> `Scale` `X = 0.5, Y = 1.3` e `Z = 0.5`

Podemos melhorar nossa torre. Em vez de termos somente o `CorpoDaTorre`, vamos criar também um outro cubo que será o `CanhaoDaTorre`!

- Crie um novo objeto 3D clicando com o botão direito em `Hierarchy` -> `3D Object` -> `Cube` e o renomeie para `CanhaoDaTorre`.
- Em `Inspector` -> `Transform` -> `Position`, deixe `X = 0, Y = 1.55, Z = 0`
- Agora, em `Inspector` -> `Transform` -> `Scale`, vamos colocar `X = 0.25, Y = 0.25, Z = 1`

Pronto! O que será que acontecerá se movermos apenas o `CanhaoDaTorre` pelo nosso jogo?

Responda

INserir código		Formatação

