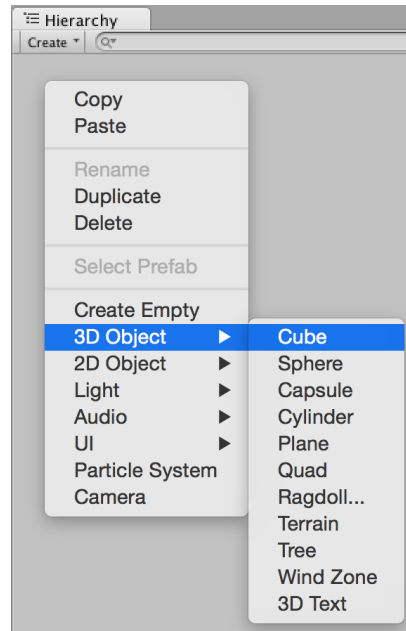


Construindo a primeira torre

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?

Resposta

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO

