

≡ 11

## Balas no Jogo

Com o método `Instantiate` nós criamos as balas no nosso jogo utilizando seu *Prefab* para gerar réplicas assim todas têm o mesmo comportamento.

Para movimentá-la utilizamos o *Rigidbody* através do código

```
GetComponent<Rigidbody>().MovePosition (GetComponent<Rigidbody>().position + transform
```

no método `FixedUpdate` neste código utilizamos como forma de movimentar a nossa bala o `transform.forward` ao invés do anteriormente utilizado `Vector3.forward`. por que essa troca foi importante para o movimento da nossa Bala?

Seleciona uma alternativa

**A**

Pois se utilizarmos `Vector3.forward` nossa Bala iria para trás fazendo com que a movimentação ficasse completamente oposta ao que estamos procurando.

**B**

Porque o `transform.forward` aponta para frente em relação a rotação do objeto e não ao eixo padrão da Unity.

**C**

Porque quando utilizarmos o `transform.forward` temos um movimento para frente mais fluido fazendo com que o objeto pareça mais real.

**D**

Porque o `Vector3.forward` não é capaz de movimentar o nosso objeto quando estamos utilizando o *Rigidbody* somente o `transform.Translate`.