

09

Fazendo nosso jogador atirar

Durante a aula adicionamos um novo evento de mouse para que o jogador disparasse tiros conforme ele clicasse na tela. Esse novo evento adicionado era do tipo "**mousedown**" e dentro do método de callback desse evento instanciamos novos objetos que serviriam como o tiro da nossa nave.

O esse tiro é um objeto que também criamos durante essa aula e adicionamos nosso próprio script que definiu seu comportamento. Depois de criarmos o objeto *Tiro* precisávamos criar um conjunto de instruções de como criar cópias desse objeto, o que chamamos de *prefab*.

Com nosso evento registrado com sucesso e nosso *prefab* pronto, chamamos o método que criaria nossos clones do objeto *Tiro*.

```
cc.instantiate([cc.Prefab]);
```

Com isso em mente crie dinamicamente disparos que saem da nave do jogador e vão em direção a posição do *click*. Não se preocupe nesse momento em adicionar a colisão entre o tiro e a nave inimiga.