

## Kit Médico

Quando os zumbis morrem, existe a possibilidade de gerar Kit Médicos através dessas mortes. Vamos fazer a mesma coisa no nosso Chefe?

Como já temos o nosso Prefab pronto, é só uma questão de criar a nossa variável do *script* `ControlaChefe`.

```
public GameObject KitMedicoPrefab
```

Após preencher a variável com o Prefab, vamos utiliza-la no `Morrer` do nosso Chefe.

Só que, no caso do Chefe, não vamos verificar a *possibilidade* de criar um Kit Médico; mas sim gerar um Kit sempre que um Chefe morre. Vamos fazer isso pois, afinal, o chefe é bem mais difícil de matar que os nossos zumbis.

```
Instantiate(KitMedicoPrefab, transform.position, Quaternion.identity);
```

Também é interessante solucionar um erro que deixamos no zumbi, se você apagou um dos tipos de zumbi que escolheu como Chefe da lista de objetos disponíveis você também tem esse erro. Ele pode ser corrigido trocando a linha que aleatoriza um dos zumbis no momento da criação:

```
void AleatorizarZumbi ()
{
    int geraTipoZumbi = Random.Range(1, transform.childCount);
    transform.GetChild(geraTipoZumbi).gameObject.SetActive(true);
}
```

Ao trocar o número `28` que é um número que contamos por `transform.childCount` estamos garantindo que mesmo se removermos ou adicionarmos tipos de zumbi essa aleatorização ainda vai funcionar, pois o número final é gerado automaticamente.