

11

Gerador de obstáculos

Para criarmos um jogo interessante, precisamos gerar desafios para quem estiver jogando. Como o desafio do nosso jogo é fazer com que o avião passe pelo meio dos obstáculos, os obstáculos nunca podem parar de vir. Por isso, precisamos de uma maneira de gerarmos obstáculos infinitamente.

Com isso em mente, criamos um componente chamado "Gerador de obstáculos" que era responsável por gerar obstáculos de acordo com um cronômetro. Essa geração de obstáculos era responsabilidade de um novo objeto que tinha apenas essa função dentro da nossa cena.

Para geração de obstáculos, precisamos de um *prefab* do obstáculo que iríamos instanciar e de quanto tempo levaria para criar um obstáculo novo, também precisamos saber qual era a posição e a rotação do nosso obstáculo ao ser criado.

Com essas informações em mãos, recrie o gerador de obstáculos e faça com que seu jogo tenha obstáculos infinitamente.