

Pensando sobre a criação de objetos

Dica: Aqui você pode baixar o projeto do curso no ponto em que paramos na aula anterior. [Baixe o zip \(https://github.com/alura-cursos/cocos/archive/aula2.zip\)](https://github.com/alura-cursos/cocos/archive/aula2.zip) ou [visualize os arquivos \(https://github.com/alura-cursos/cocos/tree/aula2\)](https://github.com/alura-cursos/cocos/tree/aula2) no Github!

Durante essa aula fizemos a nave do jogador atirar nos inimigos. Para isso criamos dinamicamente nosso objeto "Tiro", depois de cria-lo precisávamos mudar sua posição para coincidir com a posição da nave do jogador e fornecer para ele uma direção. Sobre a instanciação de objetos marque as alternativas corretas:

Selecione 3 alternativas

- A** Utilizamos o método **cc.instantiate** para criar os disparos. Esse método retorna um componente *node* que podemos utilizar para mudar a posição do tiro no mundo.
- B** Precisamos passar um conjunto de instruções para a o método **cc.instantiate**. Esse conjunto de instruções é chamado de *prefab* e ele é o molde para a criação de um novo objeto "Tiro" no nosso jogo.
- C** Ao criarmos um novo "Tiro" utilizamos o método **getComponent**, herdado da classe "cc.Component" para acessarmos o script "Tiro" desse objeto e passar para ele a direção que deve seguir.
- D** Ao criarmos dinamicamente um novo "Tiro" precisamos passar o conjunto de informações, chamado de *prefab*, para o método de instanciação. Porém não precisamos alterar a posição do nosso objeto e nem informar ele de qual direção deve seguir, pois ele sabe disso automaticamente.