

 03

## 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>) ou [visualize os arquivos](#) (<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:

Selezione 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 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. Porem não precisamos alterar a posição do nosso objeto e nem informar ele de qual direção deve seguir, pois ele sabe disso automaticamente.