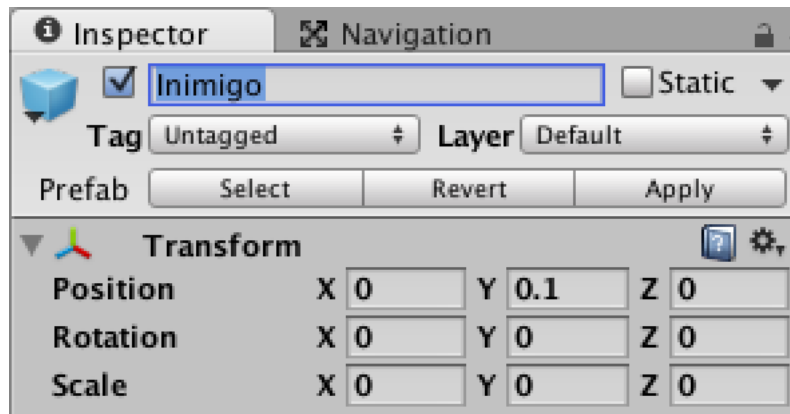


09

Criando o inimigo

Para criar o inimigo, vamos dar um clique com o botão direito **dentro** de Hierarchy e, na sequência, Create -> 3D Object -> Cube .

Após a criação do nosso cubo, vamos renomeá-lo para Inimigo na aba Inspector .



Ainda na aba Inspector , além de alterar o nome do nosso *Game Object*, vamos modificar as dimensões do Inimigo e sua posição:

1. Na aba Inspector em Transform -> Position , vamos colocar 0.1 no **eixo Y**.
2. Agora, em Transform -> Scale , coloque 0.2 no **X, Y e Z**.

Onde ficou posicionado o Inimigo ?

Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO