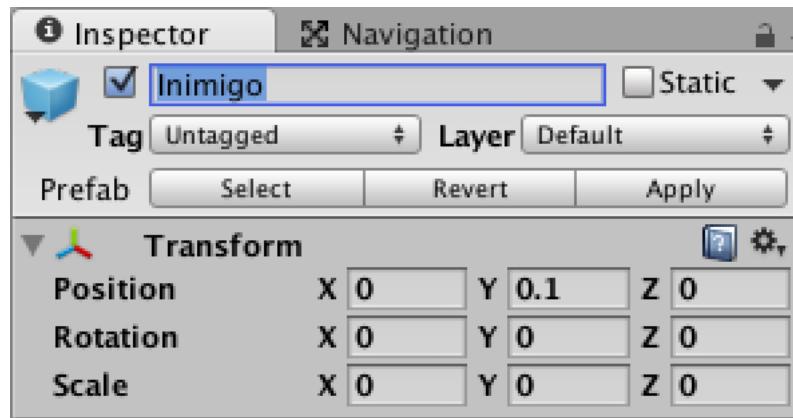


09

## 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
<div style="height: 400px;"></div>		