

05

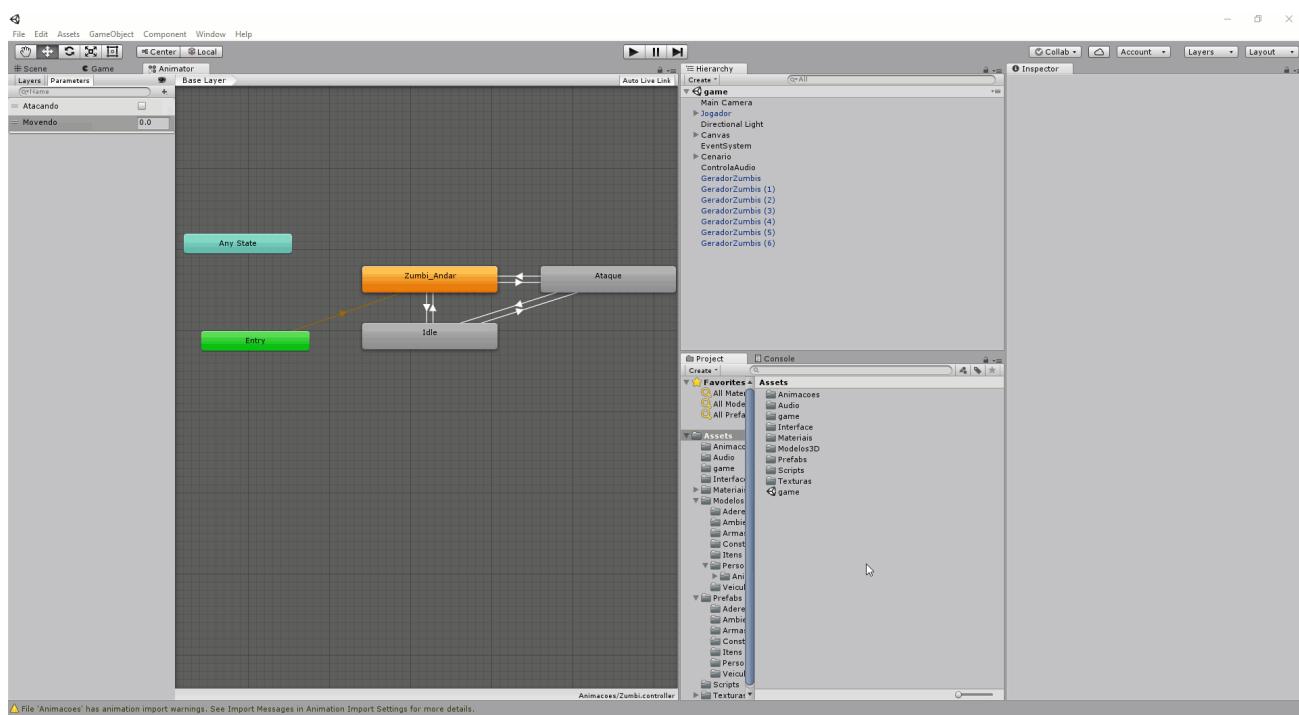
Morte do Zumbi

Você pode fazer download do projeto Unity como ele está ao final desta aula [clicando aqui](#) (https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-3/raw/master/Final_Aula04.zip).

Nosso zumbi já está bem legal agora, só tem uma última coisa que podemos dar mais atenção: como o nosso zumbi morre.

É estranho o zumbi tomar o tiro e desaparecer, então vamos ver uma forma de melhorar isso e polir o nosso jogo.

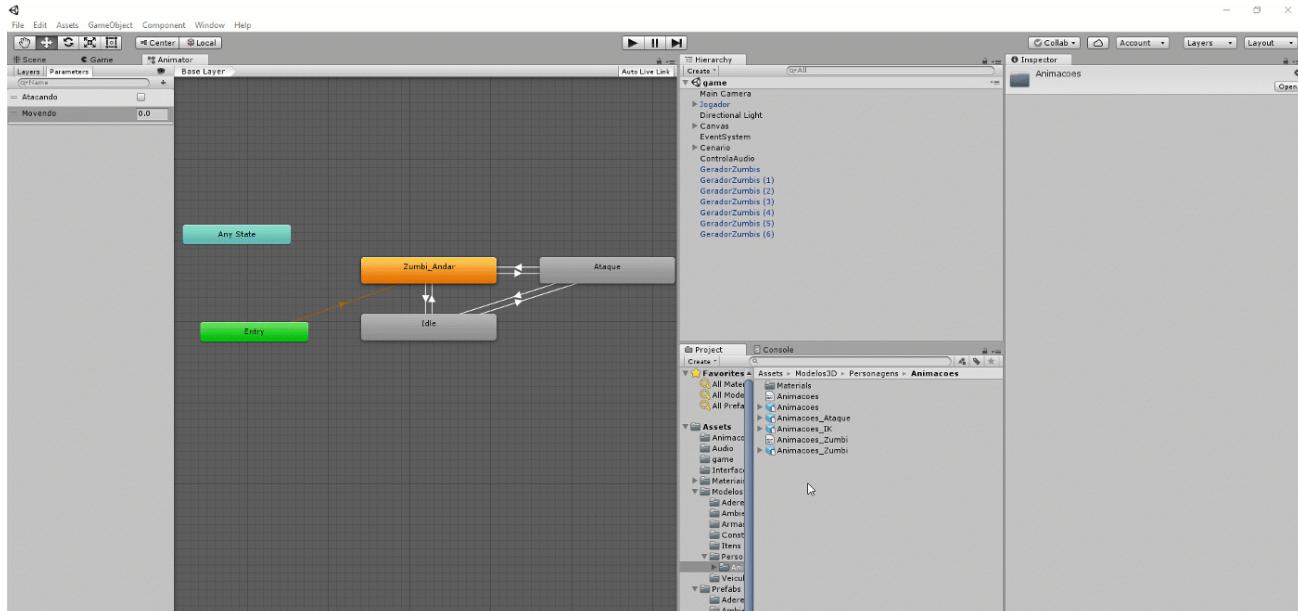
Para começar, o que podemos fazer é cortar uma das animações de morte para utilizarmos no zumbi. Porém, se você observar, a animação de `Morte02` vai do frame 901 até o 970, e ela tem um começo que parece que o personagem está sentindo uma dor. Essa parte da animação nós podemos remover porque o nosso zumbi não sente dor. Vamos então cortar a animação de 918 até 970.



Com a animação cortada, podemos jogá-la no **Animator** do zumbi e começar a fazer as transições. Lembre-se que podemos transitar para essa animação a partir de outra animação, então o que podemos fazer?

Vamos usar o nó de **Any State (Qualquer Estado)** para fazer isso. Quanto a transição, temos vários tipos de parâmetros que podemos utilizar. Para esse caso específico um bom tipo é o **Trigger**, porque a morte vai acontecer somente uma vez e nunca mais.

Crie então um parâmetro, nomeie-o e faça a transição.



Agora basta utilizarmos esse parâmetro no nosso código. Vamos então ao script `AnimacaoPersonagem`, e vamos criar um novo método que utiliza esse parâmetro:

```
public void Morrer()
{
    meuAnimator.SetTrigger("Morrer");
}
```

No script `ControleInimigo`, temos que chamar esse método quando nosso zumbi morre e retirar a linha que destrói o personagem:

```
animacaoInimigo.Morrer();
```

Nosso zumbi agora está tocando a animação de morrer, mas agora ele nos persegue morto. Temos então que fazer ele parar. Outra coisa legal que podemos fazer é, ao invés de destruí-lo na tela, fazer ele cair pelo chão.

Para fazer isto vamos no script `MovimentoPersonagem`, e vamos criar o método `Morrer`. Nele vamos desabilitar algumas opções que fizemos no Rigidbody, como Congelar Eixos e retirar a colisão para que ele possa cair pelo chão.

```
public void Morrer ()
{
    meuRigidbody.constraints = RigidbodyConstraints.None;
    meuRigidbody.velocity = Vector3.zero;
    GetComponent<Collider>().enabled = false;
}
```

Agora no `ControleInimigo` podemos chamar este método:

```
movimentaInimigo.Morrer();
```

E também podemos desabilitar esse *script*, pois já que ele que cuida da movimentação do personagem, vamos desabilitá-lo para que o personagem pare de se mover. Também podemos destruir o personagem, mas vamos esperar

alguns segundos antes de fazer isto.

```
this.enabled = false;  
Destroy(gameObject, 2);
```