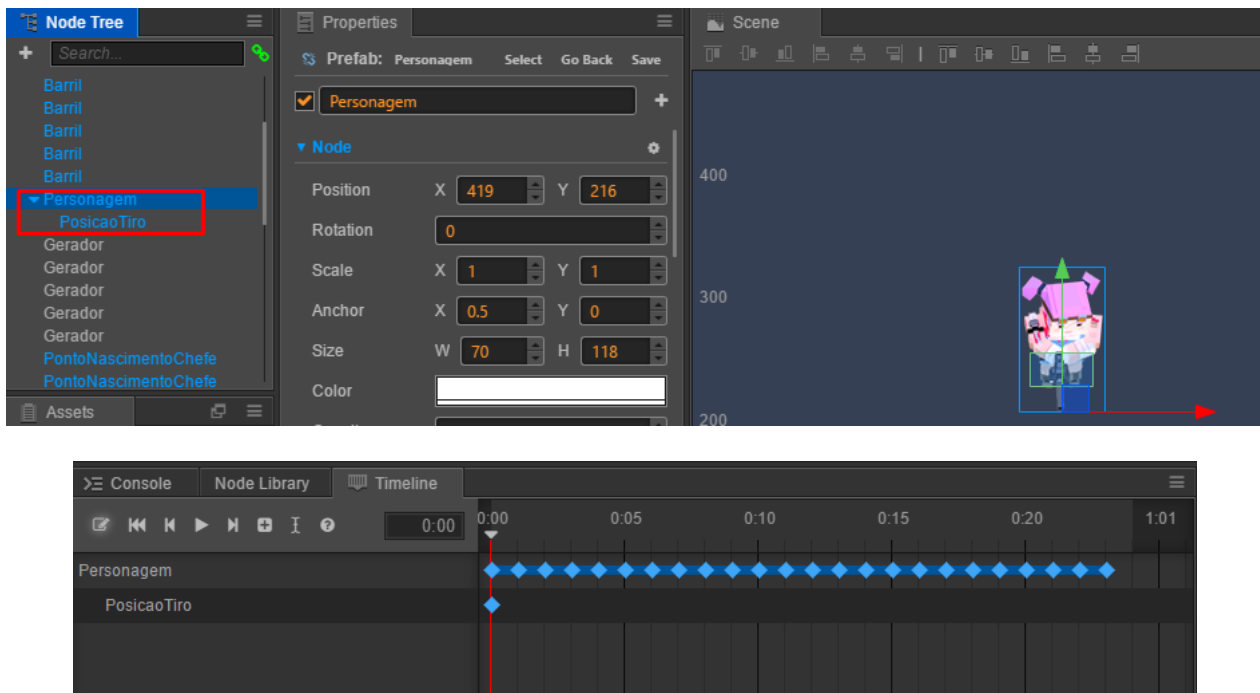


Ajustando a posição do tiro

Durante a criação do nosso jogo precisamos mudar a maneira com que nosso jogo calculava a posição do tiro, quando nossa jogadora atirava. Isso porque a posição da arma da jogadora era alterada de acordo com a animação dela.

Para que nosso tiro não saísse diretamente da cabeça da personagem, adicionamos um objeto filho dela e fizemos com que esse objeto seguisse a posição da arma dela quando ela mudava de animação. Com isso precisamos alterar a posição dele através da *timeline* de animação da Cocos.



Repita esse processo e faça com que a sua personagem comece a atirar em todas as direções de acordo com a animação dela.