



Parando o jogo

Ao criarmos o jogo, decidimos que a condição de derrota era o avião colidir com o obstáculo ou com o piso do cenário. Ao tomarmos essa decisão fizemos com que o avião reconhecesse o evento de colisão `OnCollisionEnter2D` e assim que esse evento era chamado finalizamos o jogo.

A tarefa de finalização do jogo foi destinada para um componente que chamamos de **Diretor**, esse componente possui o método `FinalizarJogo`, chamado pelo avião durante o evento de colisão. Para pararmos o jogo utilizamos a propriedade `Time.timeScale` da Unity.

Para buscar referências à outros objetos da cena utilizamos o método `FindObjectOfType` após a inicialização da cena.

Além de pararmos o jogo, precisamos criar uma tela de *game over* para avisar o pessoa que estiver jogando, o que está acontecendo.

Crie sua própria tela de game over, utilizando os *assets* fornecidos e crie a condição de derrota do seu jogo.