



## Movimentando o Missil pelo campo

Conseguimos disparar nosso `Missil`, porém ele ainda não pode se mover pelo campo. Para dar vida ao nosso objeto, precisaremos de um script!

- Selecione Project/Prefabs/Missil e Inspector -> Add Component -> New Script .
  - Chame esse script de Missil e clique em Create and Add .

Vamos abrir esse script e alterar o seu método `Update`:

```
public class Missil : MonoBehaviour
{
    private float velocidade = 10;

    void Update ()
    {
        Anda ();
    }

    private void Anda ()
    {
        Vector3 posicaoAtual = transform.position;
        Vector3 deslocamento = transform.forward * Time.deltaTime * velocidade;
        transform.position = posicaoAtual + deslocamento;
    }
}
```

Ao clicar em *play* quantos mísseis são disparados?

## Responda

