

 16

Disparando vários mísseis (parte 1)

Em vez de disparar apenas um `Missil`, vamos fazer nossa `Torre` disparar vários deles. Para isso, vamos chamar o método `Atira` no `Update` do nosso script que está em `Project/Scripts/Torre`.

Como apagamos esse método `Update` logo na criação do script `Torre`, podemos criá-lo agora:

```
public class Torre : MonoBehaviour
{
    void Start () {
        // Podemos remover a chamada ao método Atira que estava aqui...
    }

    void Update ()
    {
        Atira ();
    }
}
```

Clique em `Play` e veja nossa `Torre` disparando vários mísseis!

Seria uma boa ideia colocarmos um intervalo de disparo. Em qual script colocaremos esse intervalo de disparo?

Responda

INserir Código		Formatação