



11

Criando torres dinamicamente (parte 3)

- O próximo passo é descobrir em que ponto o objeto guardado foi atingido pelo raio consultando os atributos `collider` e `point` desse objeto. Se o jogador clicar no terreno, vamos construir uma nova `Torre`, que chamamos de `torrePrefab`:

```
public class Jogo : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private GameObject torrePrefab;

    private void ConstroiTorre ()
    {
        Vector3 posicaoDoClique = Input.mousePosition;
        RaycastHit elementoAtingidoPeloRaio =
            DisparaRaioDaCameraAteUmPonto(posicaoDoClique);
        if (elementoAtingidoPeloRaio.collider != null
            &&
            elementoAtingidoPeloRaio.collider.CompareTag ("Terreno")) {
            Vector3 posicaoDoElemento = elementoAtingidoPeloRaio.point;
            Instantiate(torrePrefab, posicaoDoElemento, Quaternion.identity);
        }
    }
}
```

- Como feito anteriormente para o Inimigo, adicione uma tag nomeada "Terreno" no `GameObject` que representa o terreno do jogo, para evitar que as torres sejam criadas em cima de outras torres;
- Como agora vamos precisar criar várias torres, precisamos transformá-la num *prefab* e associá-la ao nosso objeto `Jogo`. Arraste a `Torre` para `Project/Prefabs` e depois remova a `Torre` do `Hierarchy`.
- Agora selecione o `Jogo` e arraste a `Project/Prefabs/Torre` para `Inspector -> Jogo -> Torre Prefab`.

Clique em *Play* e clique em qualquer ponto do terreno. O que acontece?

Responda

INSERIR CÓDIGO		FORMATAÇÃO

