

Refatoração da Animação

Agora temos que fazer a refatoração do código da animação. Vamos alterar um pouco o código para ter um resultado melhor e mais dinâmico.

Vamos criar um novo *script* chamado **AnimacaoPersonagem** e vamos arrastá-lo para o zumbi.

Neste código vamos criar uma referência ao **Animator** que também vamos passar o valor no `Awake` .

```
public class AnimacaoPersonagem : MonoBehaviour
{
    private Animator animator;

    void Awake()
    {
        animator = GetComponent<Animator>();
    }
}
```

Vamos criar um método que recebe um `bool` , que será o estado do ataque:

```
public void Atacar (bool estado)
{
    animator.SetBool("Atacando", estado);
}
```

Agora vamos no script de **ControlaInimigo** e vamos criar uma referência ao script de animação.

```
private AnimacaoPersonagem animacaoInimigo
```

Vamos preencher essa referência no `Start` :

```
animacaoInimigo = GetComponent<AnimacaoPersonagem>();
```

Agora quando nosso inimigo necessitar atacar no script **ControlaInimigo** utilizamos as linhas:

```
animacaoPersonagem.Atacar(true);
```

ou

```
animacaoPersonagem.Atacar(false);
```

Para finalizar essa refatoração vamos extrair do `Start` a parte de aleatorizar um tipo de Zumbi para um método

```
void AleatorizarZumbi ()
{
    int geraTipoZumbi = Random.Range(1, 28);
```

```
transform.GetChild(geraTipoZumbi).gameObject.SetActive(true);  
}
```

E no Start vamos chamar este método com a linha `AleatorizarZumbi ();`