



Movimentando o inimigo (parte 2)

Agora sim, precisamos criar e associar um novo script ao nosso `Inimigo` que ficará responsável por pedir que o `Inimigo` se movimente da posição atual até o final do caminho quando o nosso jogo for iniciado.

Com o `Inimigo` selecionado, na aba `Inspector`, clique em `Add Component`, selecione `New Script`, preencha `Name = Inimigo` e clique em `Create and Add`.

Veja que agora temos um script `Inimigo` e um objeto `Inimigo`, ficou mais difícil para nos localizarmos no nosso projeto. Vamos arrumar isso?

1. Clique com o botão direito em `Project -> Create -> Folder` e renomeie a pasta para `Script`.
2. Arraste nosso script `Inimigo` para a pasta `Script`.

Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO