

Novo Gerador

Você pode fazer download do projeto Unity como ele está ao final do curso [clicando aqui \(https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-3/raw/master/Final_Aula07.zip\)](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-3/raw/master/Final_Aula07.zip).

Agora que temos o nosso Chefe com o comportamento bem desenhado, temos que criar uma forma de gerá-lo.

Vamos então criar um novo gerador, só que agora específico para o Chefe.

Crie um *script* chamado `GeradorChefe` e coloque num Objeto Vazio, como fizemos com o primeiro jogador, posicionando esse objeto no local que achar mais adequado.

Agora vamos abrir o *script* e começar a escrever o código.

Temos que ter uma variável para o contador. Mas, diferente do que fizemos anteriormente, vamos ver uma forma de fazer o contador utilizando as próprias variáveis do Unity.

De qualquer forma, temos que ter algumas variáveis, então vamos criar uma variável para marcar qual é o próximo tempo que devemos gerar Chefe. Vamos também criar outra para podermos customizar de quanto em quanto tempo queremos gerar o nosso Chefe de Fase.

```
private float tempoParaProximaGeracao = 0;  
public float TempoEntreGeracoes = 60;
```

Também temos que ter uma variável que guarda o Prefab do nosso Chefe.

```
public GameObject ChefePrefab;
```

Como não queremos que o `tempoParaProximaGeracao` comece zerado para não criar um Chefe no início do jogo, vamos no `Start` mudar seu valor.

```
void Start ()  
{  
    tempoParaProximaGeracao = TempoEntreGeracoes;  
}
```

Agora no `Update` vamos construir o contador. Para começar vamos usar o `Time.timeSinceLevelLoad` para ser o nosso marcador de tempo, e verificar se ele é maior que tempo que geramos Chefe pela última vez.

```
void Update  
{  
    if(Time.timeSinceLevelLoad > tempoParaProximaGeracao)  
    {  
    }  
}
```

Agora temos que criar o Chefe. Utilizando o `Instantiate`, também temos que marcar que temos que criar o Chefe na próxima vez, utilizando as variáveis que já temos.

```
void Update
{
    if(Time.timeSinceLevelLoad > tempoParaProximaGeracao)
    {
        Instantiate(ChefePrefab, transform.position, Quaternion.identity);
        tempoParaProximaGeracao = Time.timeSinceLevelLoad + TempoEntreGeracoes;
    }
}
```