

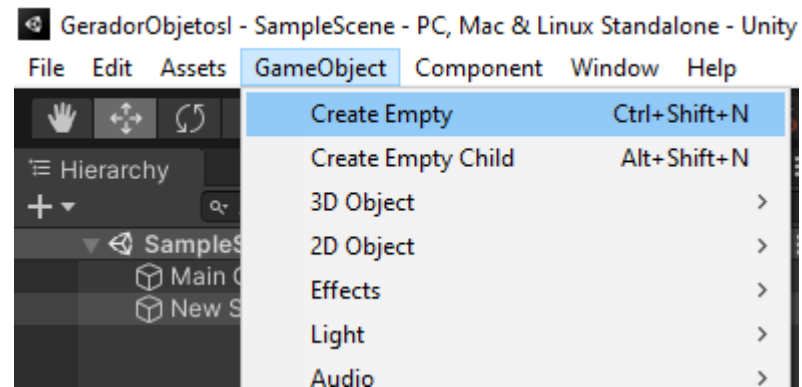
GERAÇÃO AUTOMÁTICA DE INIMIGOS

Prof. Me. Hélio Esperidião

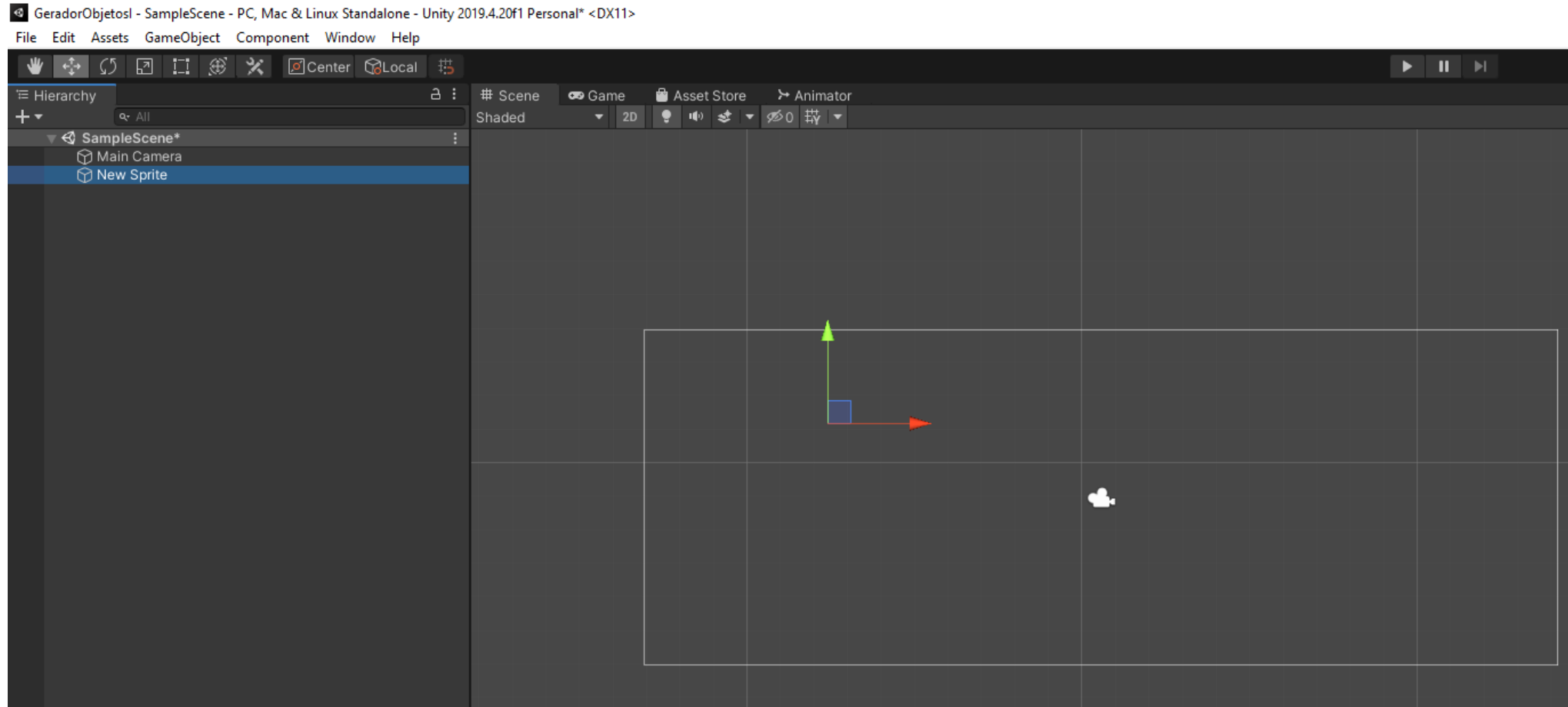


Game Object

- Crie um gameObject vazio
- Esse game object receberá o código responsável por gerar inimigos
- Os inimigos serão gerados na posição desse gameObject



Posicione onde deseja que sejam gerados inimigos



Prefab

- Prefab é um tipo de asset que pode ser entendido como um GameObject.
- Um prefab pode ser inserido em diversas Scenes, diversas vezes. Quando você adiciona um Prefab a uma Scene, você cria uma Instância dele. Todas as instâncias de um prefab estão conectadas com o prefab original.
- Quando você faz uma alteração em um prefab, todas suas instâncias, em todas as cenas, são alteradas automaticamente.
- Prefabs são uteis para compartilhar elementos iguais entre diversas Scenes. Por exemplo, você pode salvar o GameObject de um inimigo em um prefab, e reutilizá-lo diversas vezes em diversas Scenes. Se precisar alterar, por exemplo, a força de um inimigo, a alteração do prefab será aplicada para todas suas instancias, economizando muito do seu tempo.

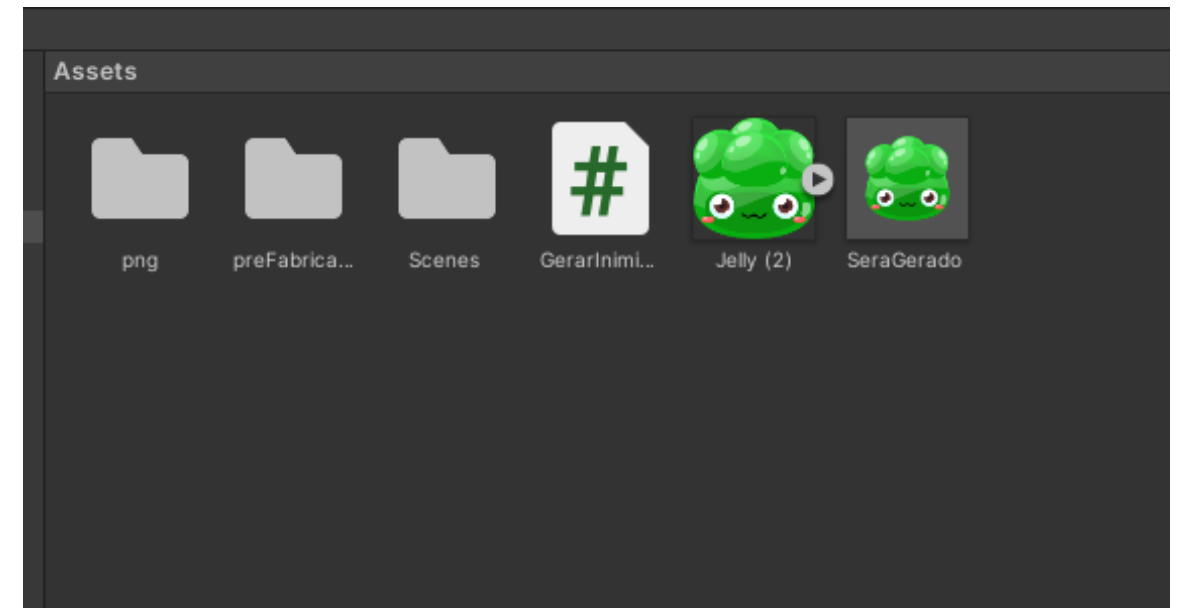
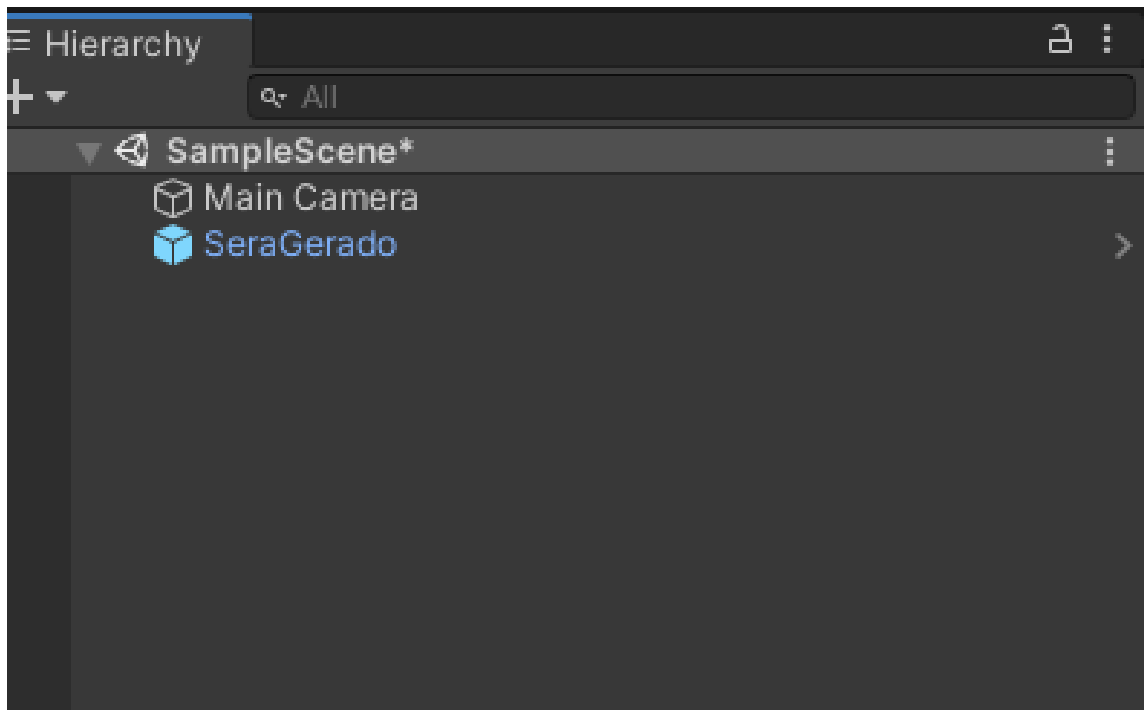
Configure o asset que irá ser criado

- Defina corpo rígido
- Defina caixa de colisão
- Defina escala da gravidade

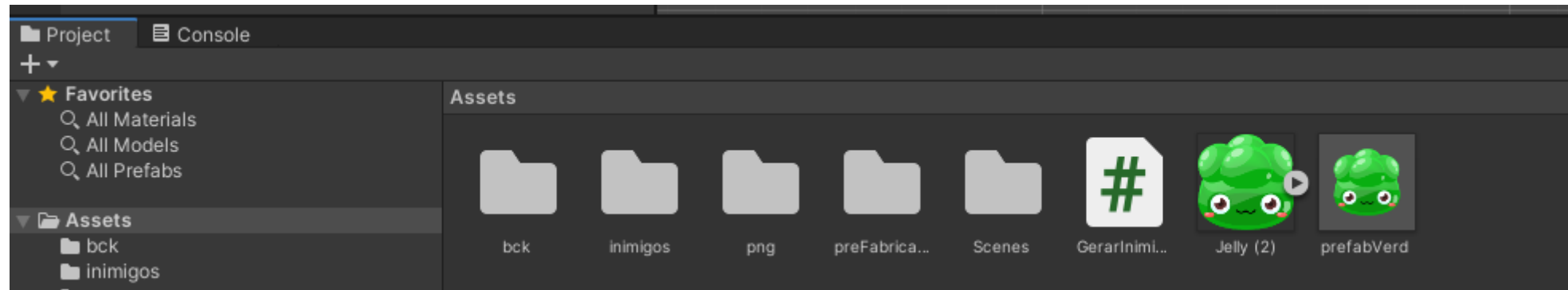


Criar prefab

Arraste para a pasta Assets



Renomei o seu prefab



Apague

- Depois que o prefab for construído apague o gameObject que foi adicionado no cenário.



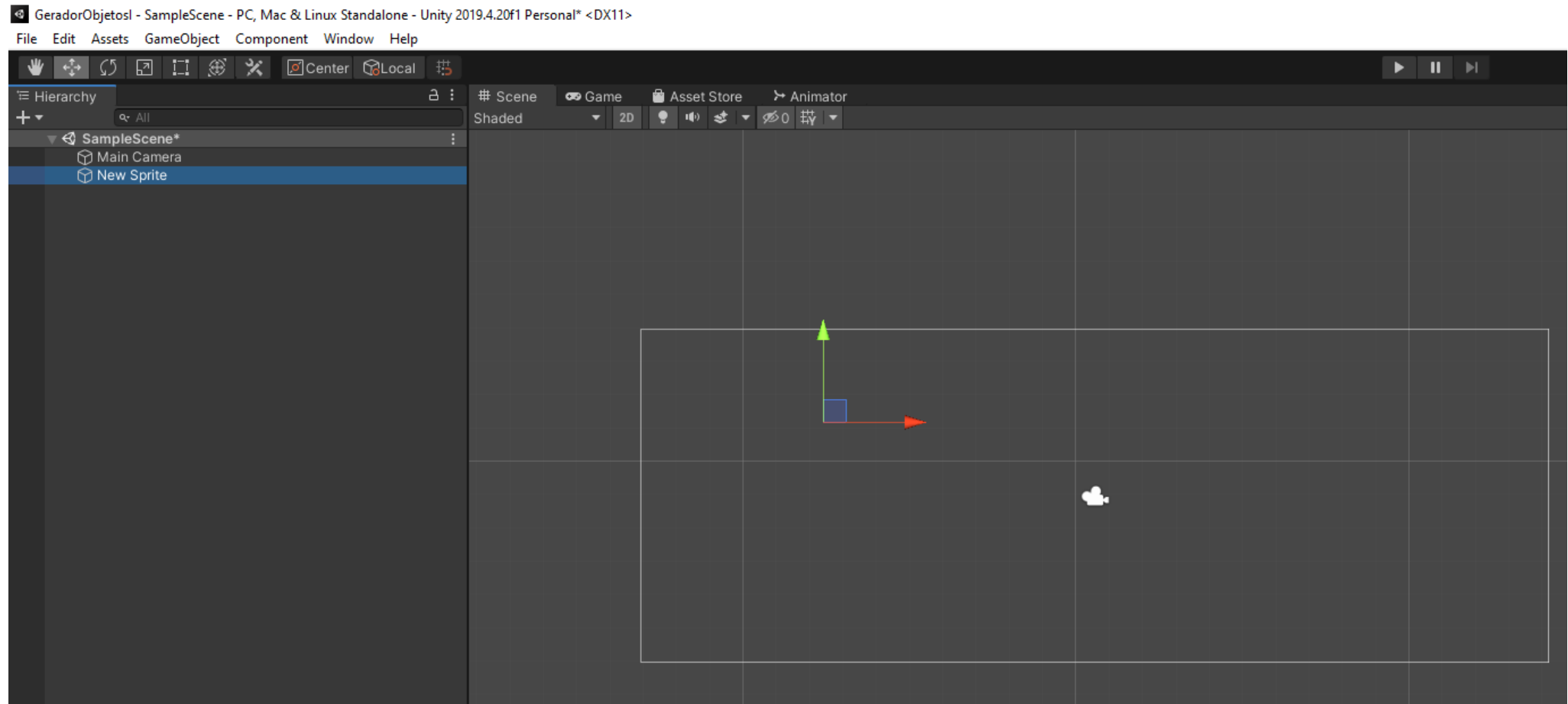
Código

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

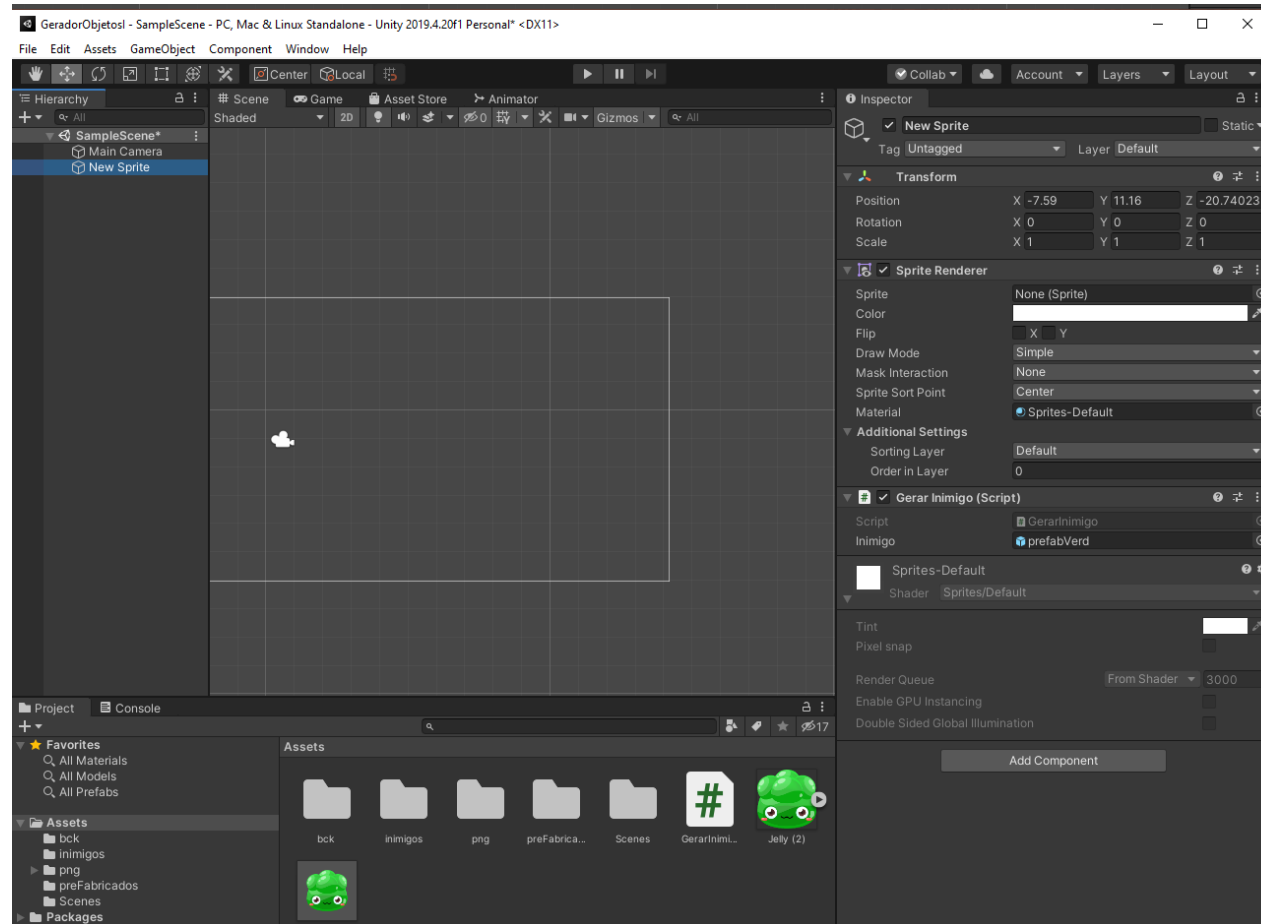
public class GerarInimigo : MonoBehaviour{
    public GameObject inimigo;
    public float velocidade=5;
    void Start(){
        InvokeRepeating("CriarInimigo",1,velocidade);
    }
    void CriarInimigo(){
        GameObject copiaPrefab = (GameObject) Instantiate(inimigo);
        Vector2 posicaoGameObjectVazio = this.transform.position;
        copiaPrefab.transform.position = posicaoGameObjectVazio;
        Destroy(copiaPrefab,4.5f);
    }
    void Update(){
    }
}
```

Configure o código no gameObject vazio

- Arraste o código para dentro do gameObjectVazio



Arraste o prefab para dentro do código do inimigo



Sequência

- Crie um gameObject Vazio
- Arraste o asset do inimigo para dentro dos limites da câmera.
- Configure o asset com corpo rígido e caixa de colisão
- Arraste o componente dos limites da câmera para a pasta de assets, isso criar um prefab
- Crie o código
- Arraste o código para dentro do gameObject vazio
- Arraste o prefab para dentro do código que foi inserido no asset vazio.