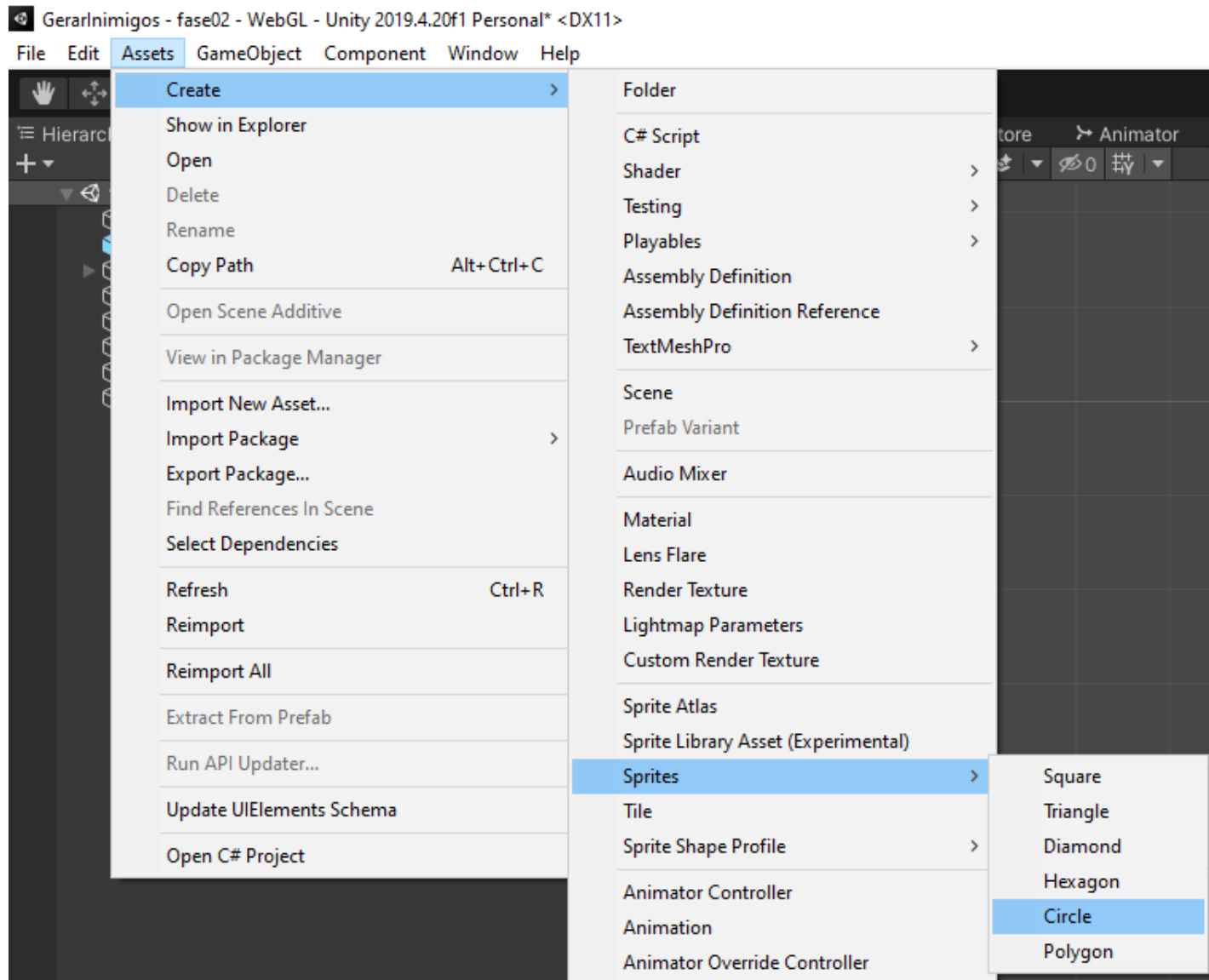




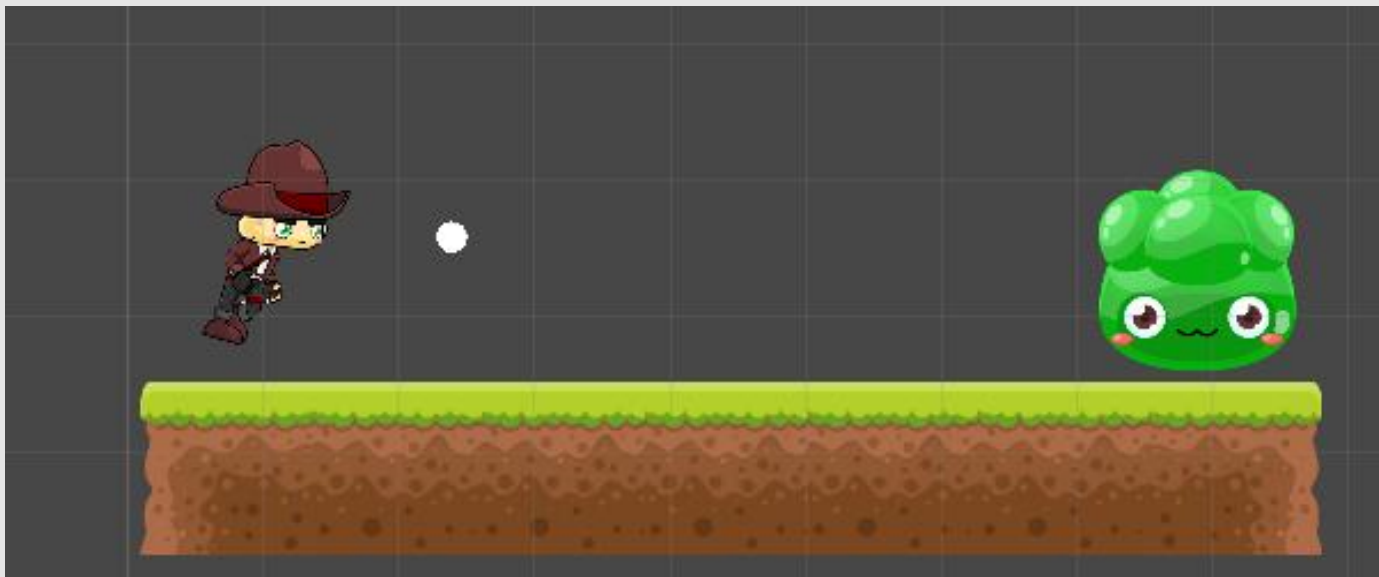
# Lançamento de projétil



Crie um  
asset de  
circulo



# Configurações



- Configure o inimigo
  - Corpo rígido
  - Colisor
  - Tag = “inimigo”
- Configure o personagem
  - Corpo rígido
  - colisor
- Configure o circulo
  - Colisor
  - Corpo rígido
  - Escala de gravidade: 0
  - Script: Projtil.cs
  - Transforme em prefab



Scripts

Personagem.cs

Projetil.cs



# Personagem.cs

```
using UnityEngine;
public class Personagem : MonoBehaviour{
    private Rigidbody2D RbPersonagem;
    public GameObject projetil;
    public float velocidadeAndar=5;
    public float velocidadeProjetil=50;
    void Start(){
        RbPersonagem = gameObject.GetComponent<Rigidbody2D>();
        RbPersonagem.freezeRotation=true;
    }
    void Disparar(){
        if(Input.GetKeyDown(KeyCode.Space)){
            float xp =transform.position.x;
            float yp= transform.position.y;
            GameObject copiaPrefab = (GameObject) Instantiate(projetil, new Vector3(xp,yp,0),Quaternion.identity);
            copiaPrefab.GetComponent<Rigidbody2D>().velocity = new Vector2(velocidadeProjetil,yp);
            Destroy(copiaPrefab,0.5f);
        }
    }
    void Andar(){
        float x = velocidadeAndar * Input.GetAxis("Horizontal");
        float y = RbPersonagem.velocity.y;
        RbPersonagem.velocity = new Vector2(x,y);
    }
    void Update(){
        Andar();
        Disparar();
    }
}
```

Arraste o prefab do projetil para dentro do gameObject projetil

Cria uma cópia do circulo, define velocidade de lançamento e destrói o objeto

Configuração padrão de movimentação

# Projetoil.cs

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

]public class Projetoil : MonoBehaviour{
]    void Start(){
]
]        }
]
]    void Update(){
]
]    }
]    void OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado){
]        if(objetoTocado.gameObject.tag=="inimigo"){
]            print("acertou inimigo");
]            Destroy(objetoTocado.gameObject);
]        }
]    }
]
] }
```

Código do projetoil verifica se tocou no inimigo.