

## Conclusão

### Transcrição

Avançamos bastante no desenvolvimento do nosso jogo nesta aula. Criamos os disparos de tiros da nave do jogador. Aprendemos a criar instâncias a partir de um conjunto de instruções sobre a criação de um determinado objeto (*prefab*).

Vimos que precisamos determinar um pai para o objeto para que a Cocos saiba o que fazer com ele. Revisamos ainda mais as questões de posicionamento e direcionamento, assim como de velocidade por frame e por segundo e o que era o tal do FPS e a sua relação com o *Delta Time*. Verificamos e resolvemos o problema que a diferença de FTP pode nos causar e ainda criamos as colisões do tiro com a nave inimiga fazendo com que os dois desaparecessem da cena.

Bastante coisa! E ainda não acabou, agora precisamos dar um pouco de vida ao nosso inimigos para deixar o jogo ainda mais interessante.