using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
  
  
public class Health : MonoBehaviour {  
  
    public const int maxHealth = 100;  
    public int currentHealth = maxHealth;  
  
    void Start ()  
    {  
  
    }  
  
  
    public void TakeDamage (int amount)   
    {  
        currentHealth -= amount;  
  
        if (currentHealth <= 0)   
        {  
 currentHealth = 0;

Debug.Log (“Dead”);

        }  
  
    }