using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
  
public class Bullet : MonoBehaviour {  
  
    *// Use this for initialization*  
    void Start () {  
          
    }  
      
    *// Update is called once per frame*  
    void Update () {  
          
    }  
  
    void OnCollisionEnter (Collision collision)  
    {  
        GameObject hit = collision.gameObject;  
        Health health = hit.GetComponent<Health> ();  
  
        if (health != null)   
        {  
            health.TakeDamage (10);  
        }  
  
        Destroy (gameObject);  
    }  
}