Rigidbody

int a;

global component

// shooting

public class Shooting : MonoBehaviour {  
  
    public GameObject bulletType;  
    *// Use this for initialization*  
    void Start () {  
          
    }  
      
    *// Update is called once per frame*  
    void Update () {  
  
        if (Input.GetKey(KeyCode.Space))  
        {  
                    Instantiate (bulletType, transform.position, transform.rotation);  
       }  
  
    }  
}

// phyics based movement

public class movement : MonoBehaviour {  
  
    Rigidbody r;  
  
    *// Use this for initialization*  
    void Start () {  
        r = GetComponent<Rigidbody> ();  
    }  
      
    *// Update is called once per frame*  
    void Update () {  
        if (Input.GetKey (KeyCode.D))  
            r.AddForce (transform.right \* 100);  
        }  
}

<https://unity3d.com/learn/tutorials/projects/2d-roguelike-tutorial/project-introduction?playlist=17150>

//shootable

    private void onCollisionEnter(Collision collision)  
    {  
        if ( collision.gameObject.GetComponent<BulletMovement>() != null)  
            {  
                Destroy(gameObject);  
            }  
    }

DOWNLOAD: Dwarf Fortress