

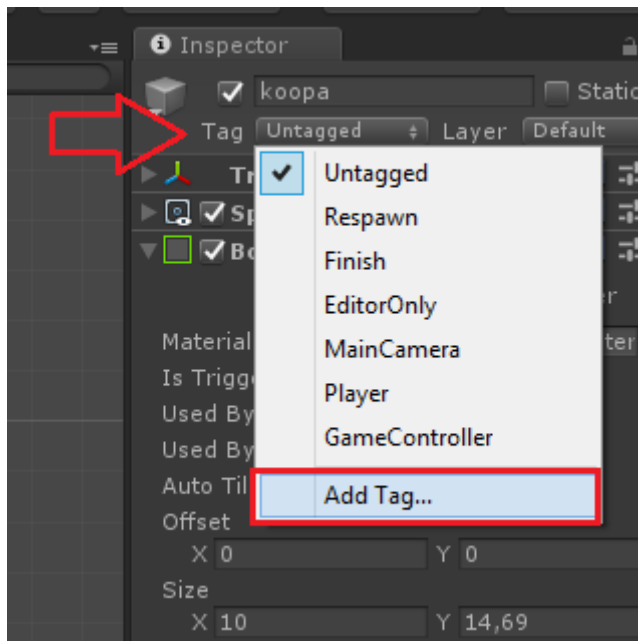
Movimentação autônoma do inimigo

Continuando....

Adicione um Sprite (inimigo) no Unity e já arraste para o cenário e insira um Box Collider 2D



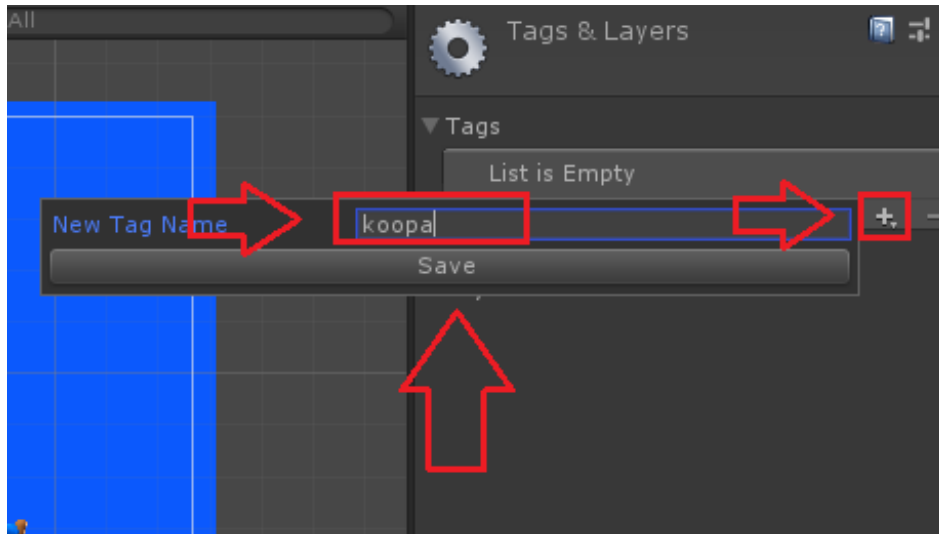
Agora vamos criar uma tag para o inimigo, clique no inimigo, vá até Add Tag



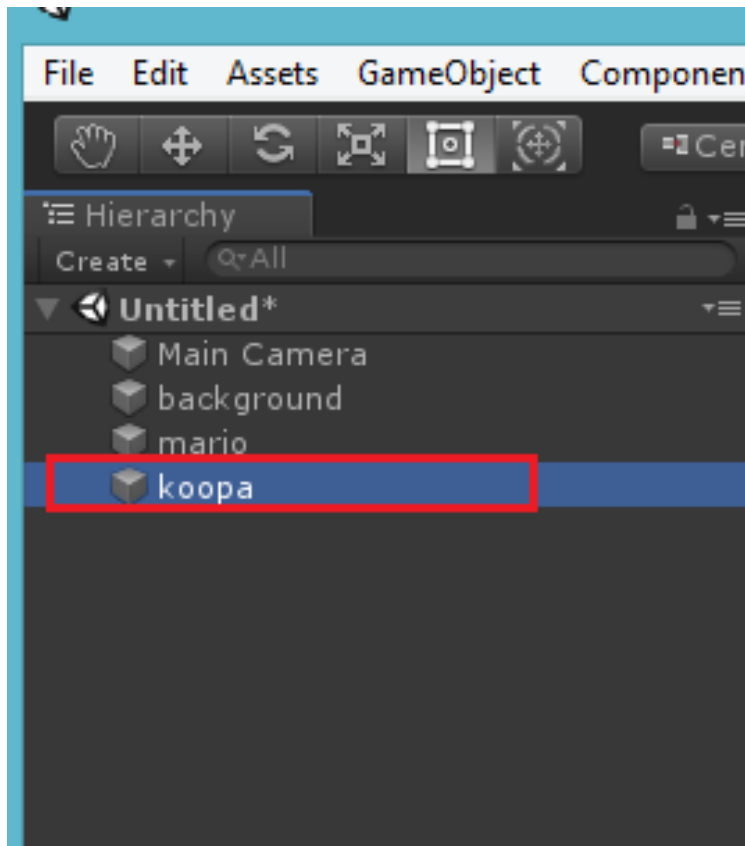
Clique no sinal de +

Crie uma tag

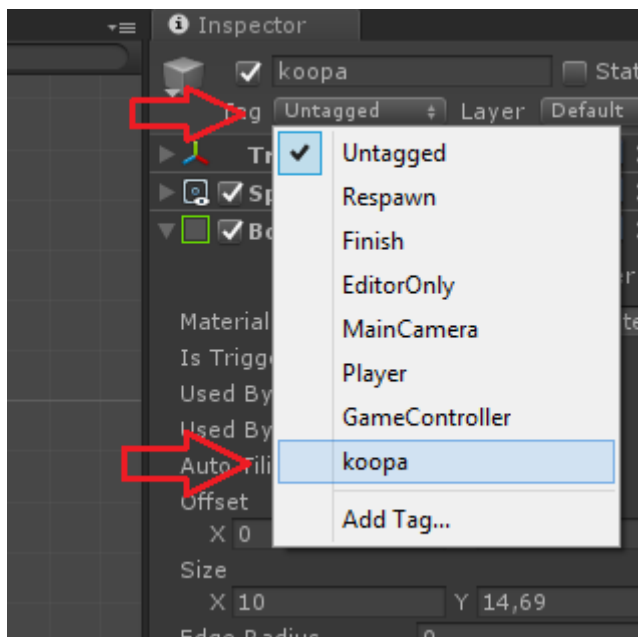
Clique em Save



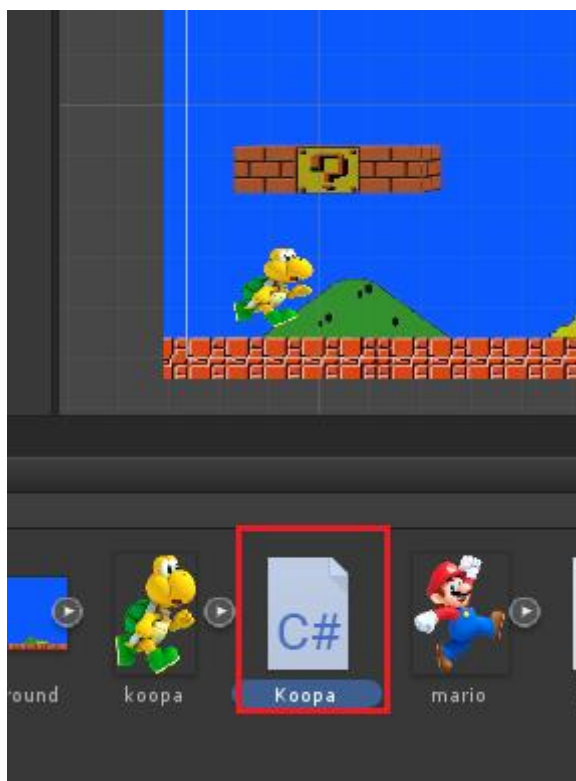
Clique novamente sobre seu inimigo



Clique em Tag, e selecione a tag que você criou



Crie um script para seu inimigo e já anexe nele



Vamos criar a movimentação do inimigo.

```
public class Koopa : MonoBehaviour
{
    float vel, posX;

    void Start()
    {
        vel = 0.03f;
    }

    void Update()
    {
        transform.Translate(Vector3.right * vel);

        posX = transform.position.x;

        if (posX > -3.00f)
        {
            transform.position = new Vector2(-11.25f, transform.position.y);
        }
    }
}
```